

Fakultet for pedagogikk og lærerutdanning

Steffen Frøyhov

Masteroppgave

Nærhet på avstand

- Om menneskelige relasjoner i den digitale tidsalder

Closeness at a Distance

- On Human Relations in the Digital Age

Master i digital kommunikasjon og kultur

2020

Innhold

INNHold	2
NORSK SAMMENDRAG	5
ENGELSK SAMMENDRAG (ABSTRACT)	6
FORORD	7
1. INNLEDNING	8
1.1 PROBLEMSTILLING OG FORMÅL	10
1.2 BEGREPSAVKLARINGER	11
1.3 PERSPEKTIV OG ETIKK	14
1.4 LEDESTJERNER	15
1.5 UTVALG AV LITTERATUR OG EKSEMPLER.....	17
1.6 KLØFTEN MELLOM TEKNOLOGI OG ETIKK	19
2. METODISKE BETRAKNINGER	21
2.1 ASKELADDENS METODE	22
2.2 KREATIV AKADEMISK SKRIVING SOM FORSKNINGSMETODE	23
2.3 MASTEROPPGAVENS TROVERDIGHET	25
3. FELLESSKAP I DET DIGITALE ROM	27
3.1 MATS STEEN OG DEN DIGITALE FLOKKEN	27
3.2 ALDRI ENSOMME FORAN SKJERMEN.....	29
3.3 DIGITALE FELLESSKAP	31
3.3.1 <i>Et savnet fellesskap</i>	32
3.3.2 <i>Uenighetsfellesskapet</i>	33
3.4 UENIGHETSFELLESSKAPET STARLIGHT	34

3.5	NÅR FELLESKAP BLIR EKKOKAMRE AV EKSTREME HOLDNINGER	36
3.5.1	<i>Digital tilhørighet</i>	37
4.	NÆRHET I DET DIGITALE ROM	39
4.1	LÉVINAS OG APPELLEN FRA ANSIKTET	39
4.1.1	<i>En etikk uten ansiktet?</i>	41
4.2	LØGSTRUP OG DEN ETISKE FORDRING.....	43
4.2.1	<i>Suverene livsytringer i den digitale kommunikasjonen</i>	45
4.3	JONAS OG PRINSIPPET ANSVAR.....	46
4.3.1	<i>Teknologien er ikke etisk nøytral</i>	48
4.3.2	<i>Plikten til forestilling</i>	50
4.4	NÅR NÆRHET TROSSER TID OG ROM.....	52
5.	DEN DIGITALE PÅVIRKNINGEN	55
5.1	TURKLE OM DIGITAL TEKNOLOGI OG RELASJONER	56
5.1.1	<i>Sosiale roboter i omsorgssituasjoner</i>	57
5.1.2	<i>Illusjonen av en relasjon</i>	59
5.1.3	<i>Mennesker og roboter</i>	60
5.2	ISOLASJON OG VENNSKAPSVIRKSOMHET	61
5.3	SAMTALENS OPPHØR	63
5.3.1	<i>Aleneheten er truet</i>	64
5.3.2	<i>Dialogen er truet</i>	65
5.4	SELVFRAMSTILLING I DIGITAL KOMMUNIKASJON	66
5.4.1	<i>Utlevering uten tillit</i>	67
5.5	SPORET AV DEN ANDRE.....	69
5.5.1	<i>Minnesmarkering for Maya</i>	71

5.6	BARRIERER I DEN DIGITALE KOMMUNIKASJONEN	72
5.7	FRA 'BEDRE ENN INGENTING' TIL 'BEDRE ENN ALT'	74
5.8	NÅR DEN DIGITALE KOMMUNIKASJONEN ER VERDIFULL	76
5.8.1	<i>Mats Steens digitale identitet</i>	77
6.	AVSLUTNING	79
6.1	OPPSUMMERENDE REFLEKSJONER	79
6.1.1	<i>Hvordan kan fellesskap og nærhet erfares i det digitale rom?</i>	80
6.1.2	<i>Hvordan kan digital kommunikasjon påvirke våre mellommenneskelige relasjoner?</i>	82
6.2	ET UTBLIKK.....	84
	LITTERATURLISTE	87

Norsk sammendrag

Tittel: Nærhet på avstand: Om menneskelige relasjoner i den digitale tidsalder	
Forfatter: Steffen Frøyhov	
År: 2020	Sider: 90
Emneord: Digital etikk, Filosofi, Fellesskap, Nærhet, Relasjoner, Digital kommunikasjon	
<p>Sammendrag: Denne masteroppgaven har en etisk innfallsvinkel, der jeg reflekterer over menneskelige relasjoner i den digitale tidsalder. Fellesskap og nærhet er de sentrale tilstandene som drøftes, i lys av filosofiske og sosiologiske perspektiver, samt ulike dagsaktuelle saker. Problemstillingen for masteroppgaven er:</p> <p><i>Hvordan kan fellesskap og nærhet erfares i det digitale rom, og hvordan kan digital kommunikasjon påvirke våre mellommenneskelige relasjoner?</i></p> <p>Særlig har filosofiske perspektiver fra Emmanuel Lévinas, Peter Kemp og K.E. Løgstrup vært til inspirasjon og blitt benyttet som drøftingsgrunnlag. Sosiolog Sherry Turkle er i tillegg blant mine teoretiske ledestjerner i forbindelse med hvordan digital teknologi påvirker menneskelige relasjoner. Blant de dagsaktuelle eksemplene som drøftes, er historien om Mats Steen mest sentral, og benyttes i drøftingen av begge spørsmålene i problemstillingen.</p> <p>Metoden som benyttes i masteroppgaven er inspirert av filosofisk essaystil, ettersom kreativ akademisk skriving som forskningsmetode legger hensiktsmessig til rette for argumentasjon, undring og refleksjon i forbindelse med problemstillingen.</p> <p>Jeg argumenterer i masteroppgaven for at fellesskap og nærhet kan erfares i det digitale rom. Dette er fordi disse tilstandene er dypt menneskelige, som grunnvilkår i menneskets tilværelse, og kan derfor sies å ligge forut for skillet mellom det fysiske og det digitale rom. Derimot argumenterer jeg for at det er flere aspekter ved den digitale kommunikasjonen som kan skape barrierer i den mellommenneskelige relasjonen. Likevel må vi anerkjenne hvor verdifull den digitale kommunikasjonen kan være for mange.</p>	

Engelsk sammendrag (Abstract)

Title: Closeness at a Distance: On Human Relations in the Digital Age	
Author: Steffen Frøyhov	
Year: 2020	Pages: 90
Keywords: Digital ethics, Philosophy, Community, Closeness, Relations, Digital Communication	
<p>Summary: This master thesis has an ethical approach, where I discuss human relations in the digital age. Community and closeness are the core conditions being discussed, based on philosophical and sociological perspectives, as well as various current affairs. The topic questions for this master thesis are:</p> <p><i>How can community and closeness be experienced in the digital space, and how can digital communication affect our interpersonal relations?</i></p> <p>Philosophical perspectives from Emmanuel Lévinas, Peter Kemp and K.E. Løgstrup have been among the most important inspirations and these perspectives are being used as a basis for discussion. In addition, sociologist Sherry Turkle is among my theoretical guides in how digital technology affects human relations. Among the current affairs featured in the discussion, the case of Mats Steen is most important, as it is used in the discussion of both topic questions.</p> <p>The method used in this master thesis is inspired by the philosophical essay structure, since creative academic writing as a research method appropriately facilitates argumentation, as well as wonder and reflection associated with the topic questions.</p> <p>I argue in this thesis that community and closeness can be experienced in the digital space. These emotional states are what makes us human, and can be seen as basic conditions for human existence. Therefore, they can be said to precede the distinction between the physical and the digital space. However, I argue that there are several aspects of our digital communication that can create barriers in our interpersonal relations. Still, we must acknowledge how valuable digital communication can be for many.</p>	

Forord

Masteroppgaveskriving er til dels en ganske ensom prosess. Særlig har jeg, som mange andre, kjent ekstra på dette etter koronavirusutbruddet og restriksjonene som fulgte i mars. Arbeidet med masteroppgaven har for meg i stor grad handlet om å gå på en sti som få mennesker før meg har gått på. Derfor har det vært så viktig for meg å ha gode samtalepartnere å reflektere sammen med. Jeg har mange å takke for at jeg kom i mål med oppgaven.

Jeg vil takke den personen jeg har vært desidert mest sammen med i denne perioden, altså min samboer, Malene Berven. Takk for all tålmodigheten du har vist i hverdagen med en som sjeldent har klart å legge fra seg oppgaven. Takk for alle gode samtaler, refleksjoner og innspill i skriveprosessen, men også for at din helt egne evne og vilje til hardt arbeid har inspirert meg til å arbeide med oppgaven. Og ikke minst, takk for alle de fine stundene vi har hatt sammen utenom masteroppgaveskrivingen.

Jeg vil takke min veileder Harald Løken, for alle gode innspill og all hjelp i forbindelse med oppgaveskrivingen. Jeg ble kjent med Harald da jeg begynte å studere faget Religion, livssyn og etikk på grunnskolelærerutdanningen ved daværende Høgskolen i Hedmark i 2015. Takk for at ditt smittende engasjement for faget gjorde at jeg fikk øynene opp for etiske og filosofiske spørsmål. Siden den gang har du vært som en mentor og et stort forbilde for meg.

Jeg vil takke Petter Karlsen for gode innspill i den engelske oversettelsen av tittel og sammendrag. Jeg vil takke familien Steen, Kai Simon Fredriksen, Vicky Schaubert og alle andre som har vært involvert i formidlingen av historien om Mats Steen, som har vært den viktigste inspirasjonskilden til denne masteroppgaven. Til slutt vil jeg takke familien min og vennene mine for at de alltid engasjerer seg i arbeidet mitt, og for alle støttende ord i slitsomme perioder i skriveprosessen.

Nå er jeg klar for å avslutte studentlivet og ta fatt på et nytt kapittel av livet, som lærer ved Rotnes skole i Nittedal fra høsten av.

Steffen Frøyhov,

Hamar, Mai 2020.

1. Innledning

Jeg har vokst opp med digital teknologi. Alt jeg har opplevd, har jeg opplevd i den digitale tidsalder, og noen vil dermed kalle meg for en digitalt innfødt. Det betyr ikke nødvendigvis at jeg er digitalt utlært, men mer i retning av å være digitalt velfødd, jeg som har tilbrakt en betydelig andel timer foran ulike skjermer. Jeg husker godt min første mobiltelefon, med fysiske knapper og uten fargeskjerm. Jeg minnes ringetone som var reklame for på baksiden av Donald Duck-bladene, ringetoner jeg så inderlig hadde lyst på, men aldri fikk lov å kjøpe. Jeg husker lyden av Dial-up da søsteren min og jeg skulle logge inn på internett fra den stasjonære datamaskinen for å spille Flash-spill. Vi fikk bare lov å spille i noen minutter om gangen, ettersom foreldrene våre alltid påpekte at det var så dyrt med tellerskritt.

Utviklingen av digital teknologi går usedvanlig raskt. Minnene som beskrives, kan virke som de kommer fra en helt annen tid, men det har skjedd store endringer i løpet av tjue år. De som vokser opp i dag har tilgang på all informasjon man kan tenke seg, og i Norge har ni av ti denne tilgangen i sin egen lomme fra de er 9-10 år gamle, i smarttelefonen (Medietilsynet, 2020, s. 6). I tillegg til å ha tilgang på all informasjon, har vi i dag konstant tilgang på hverandre med sosiale nettverkstjenester som for eksempel Facebook, Instagram og Snapchat. Et betimelig spørsmål i denne anledningen, er om den konstante tilgangen vi har på hverandre gjør noe med relasjonene våre? Man skulle tro at når vi alltid har muligheten til å holde kontakten, vil våre relasjoner bli flere og dypere. Eller kan det være noe i den digitale kommunikasjonen som skaper barrierer i det mellommenneskelige møtet?

Digital teknologi har altså ikke utelukkende gjort informasjon mer tilgjengelig og raskere spredd, men har også gitt oss muligheten til å kommunisere med hverandre på avstand i tid og rom. Nærhet, tilhørighet, fellesskap og vennskap er dypt menneskelige tilstander¹ som kan sies å være over eller utenfor oss selv, tilstander vi alle streber etter å finne på ulike arenaer i våre liv. Disse tilstandene blir fokusområdene for oppgaven. Masteroppgaven, med tittelen *Nærhet på avstand*, har en tydelig etisk innfallsvinkel og menneskelige relasjoner i sentrum. Jeg vil drøfte om fellesskap og nærhet er tilstedeværende, og kan erfares, i det digitale rom, samt hvordan den digitale kommunikasjonen kan påvirke mellommenneskelige relasjoner.

¹ Jeg kommer tilbake til denne bruken av begrepet 'tilstand' under delkapittelet '1.2 Begrepsavklaringer'.

Den 27. januar 2019 ble det publisert en historie på NRKs nettsider, som ble deres mest leste sak noensinne. Historien handlet om Mats Steen, og traff tydelig en nerve hos befolkningen. Det gjorde den også hos meg, og er den største inspirasjonskilden for masteroppgaven. Steen ble født med den sjeldne muskelsykdommen Duchennes muskeldystrofi, noe som gjorde at han var bundet til rullestolen. Da Steen var død, kun 25 år gammel, sørget foreldrene over sønnens ensomme liv i leiligheten, alene foran skjermen. Men da de fikk kontakt med fremmede over hele Europa som fortalte at de kjente ham, forstod de verdien av spillingen hans². Mange mennesker, særlig foreldre av barn som spiller, har i ettertid fortalt hvordan de ser dataspilling med nye øyne. De fikk øynene opp for at spilling er sosialt og noe de bør engasjere seg mer i. Historien har i tillegg hatt stor betydning for mange som spiller dataspill, mennesker som i lang tid har følt seg misforstått, og som nå hadde en stemme som belyste deres livssituasjon.

De to siste månedene i arbeidet med masteroppgaven ble skrevet under det som kanskje best kan beskrives som krisetid i Norge. For å hindre smittespredning av koronaviruset Covid-19, har mennesker måttet holde seg på fysisk avstand fra hverandre. Skoler, barnehager og andre samfunnsinstitusjoner har måttet holdes stengt. De fleste av oss har dermed måttet benytte digital kommunikasjonsteknologi for å holde kontakten med venner, familie og kollegaer. Kommunikasjonsteknologien har i denne perioden dermed hatt en enorm verdi for mange. Smarttelefonen kan sies å ha beveget seg fra å være det mange har ansett som et forstyrrende irritasjonsmoment når vi er fysisk sammen, til å bli vårt kanskje viktigste verktøy for å opprettholde og ta vare på relasjonene våre. Denne store omveltningen kunne jeg aldri forestilt meg da jeg begynte å skrive masteroppgaven høsten 2019.

En slik digital omveltning ble kastet på oss alle, og koronakrisen illustrerer hvor avgjørende digital kommunikasjon er for tiden vi lever i. Jeg har siden begynnelsen av skriveprosessen ment at dette er en aktuell masteroppgave, ettersom den består av refleksjoner omkring hvordan dypt menneskelige tilstander også kan erfares i det digitale rom. Masteroppgaven ble imidlertid mye mer aktuell enn jeg kunne forestilt meg, med tanke hvor verdifull den digitale teknologien har vært for så mange den siste tiden. Mitt mulige bidrag i diskusjonen omkring digital kommunikasjon har dermed blitt særlig aktualisert i lys av koronakrisen.

² Historien om Mats Steen blir mer detaljert redegjort for i delkapittel '3.1 Mats Steen og den digitale flokken'.

1.1 Problemstilling og formål

Formålet med masteroppgaven er å bidra i refleksjoner omkring hva vi som fellesskap og individer vil at den digitale teknologien skal være for oss. Digital kommunikasjonsteknologi har kommet for å bli. Jeg har ingen intensjon om å overbevise noen at vi bør skrinlegge den. Det jeg vil, er at vi alle skal være mer kritiske³ i de valgene vi tar når vi benytter digital teknologi, særlig kommunikasjonsteknologi, som verktøy. Dermed kan formålet også sies å være det at leseren skal stoppe litt opp og reflektere over hva digital teknologi kan være og gjøre for oss, og ikke minst å følge nøyere med på hva den faktisk gjør med oss.

Med hovedfokus på fellesskap og nærhet i den digitale tidsalder, vil det i masteroppgaven være et mål å nå en dypere forståelse av hvordan våre relasjoner fortones i det digitale rom, samt hvordan digital kommunikasjonsteknologi kan påvirke våre mellommenneskelige relasjoner. For oppgaven har jeg formulert en problemstilling, bestående av to sentrale spørsmål. Disse to spørsmålene vil danne grunnlaget i den videre drøftingen. Problemstillingen er:

Hvordan kan fellesskap og nærhet erfares i det digitale rom, og hvordan kan digital kommunikasjon påvirke våre mellommenneskelige relasjoner?

En god innvending mot problemstillingen kunne være at den er for åpen. Derimot legger kreativ akademisk skriving, som er min metodiske innfallsvinkel⁴, til rette for å kunne favne vidt og stille åpne spørsmål som disse. Med en slik metodisk tilnærming kan man som forfatter skape et fleksibelt rom for reflekterende skriving. De spisseste problemstillingsformuleringene er derfor ikke like aktuelle. Problemstillingen kan dermed sies å være åpen fordi perspektivet i masteroppgaven rettes mot mange ulike områder der mennesker og digital teknologi møtes⁵. Det er flere begreper i oppgaven som må avklares, for å tydeliggjøre grepet om alt jeg ønsker å drøfte. Derfor vier jeg en stor del av innledningen i masteroppgaven til nettopp begrepsavklaringer, som kommer i det følgende.

³ Ikke nødvendigvis negative, men som i ordets opprinnelige betydning: at vi skjelner mellom ting.

⁴ Mer om valg av metode forekommer i kapittel '2. Metodiske betraktninger'.

⁵ Hvilke områder det er snakk om, kommer jeg tilbake til i delkapittel '1.3 Perspektiv og etikk'.

1.2 Begrepsavklaringer

Å finne begreper som sammenfaller med de filosofiske fenomenene jeg drøfter er utfordrende, ettersom det finnes historiske konnotasjoner i ethvert begrep. I denne masteroppgaven benevner jeg flere begreper annerledes enn mange andre, ettersom jeg har forsøkt å bruke begreper på en måte jeg mener kan tilpasses problemstillingen. Måten jeg benytter disse begrepene på kan vekke oppsikt og sannsynligvis diskuteres i det uendelige, men jeg forsøker altså i dette delkapittelet å tydeliggjøre hva jeg legger i dem. Særlig gjelder dette for måten jeg bruker begrepene ‘tilstand’ og ‘fenomen’ på i masteroppgaven.

Med begrepet ‘tilstand’ menes ulike menneskelige sinnstilstander eller følelser under innflytelse av ytre omstendigheter. Når jeg dermed benevner nærhet og fellesskap som tilstander, handler det om at vi er i et avhengighetsforhold til andre mennesker, og at vår nærhet og vårt fellesskap dermed kan uttrykkes som tilstander. Med begrepet ‘fenomener’ menes ikke sanselig observerbare forekomster, etter Immanuel Kants filosofitradisjon. Fenomener anses i masteroppgaven som grunnleggende metafysiske. De er før-subjektive og kan verken sanses eller observeres, men ligger hinsides menneskets intensjonalitet og bevissthet, og dermed ligger de til grunn for virkeligheten. Fenomener kan altså ikke sanselig observeres, men kan likevel erkjennes. Særlig er denne måten å tenke på inspirert av K.E. Løgstrups etiske filosofi.

Når jeg spør om hvordan fellesskap og nærhet er tilstedeværende og kan erfares i det digitale rom, spør jeg derfor om hvilke før-subjektive, ikke-sansbare fenomener som kan ligge til grunn. Det blir sannsynligvis tydeligere for leseren når fenomenene⁶ drøftes i oppgaven. Ettersom denne bruken av begrepet gjør at fenomener virker lite håndfaste, vil de også for mange anses å være meningsløse å drøfte. Jeg vil derimot argumentere for at de er svært hensiktsmessige å reflektere over, ettersom de handler om det som er dypt menneskelig, og dermed kan bidra til større innsikt.

Det er flere aspekter ved det første spørsmålet i problemstillingen som må avklares. Hvordan noe erfares kan i utgangspunktet tolkes som noe subjektivt, og dermed utfordrende å kunne skrive noe sikkert om. Derimot er det den før-subjektive, allmenne og umiddelbare

⁶ Lévinas’ appell fra ansiktet og Løgstrups suverene livsytringer er eksempler på slike fenomener.

menneskelige erfaringen jeg tar utgangspunkt i med masteroppgaven. Ser man dette i lys av saken om Mats Steen og liknende historier⁷, er det ingen grunn til å betvile at disse menneskene har erfart fellesskap og nærhet i det digitale rom. Jeg gjør meg derfor ikke til dommer over om disse tilstandene kan erfares digitalt, og spørsmålet 'om' de kan erfares skal i den hensikt ikke stilles. Jeg vil heller undersøke hvordan, altså på hvilken måte nærhet og fellesskap kan erfares i det digitale rom.

Det har ved flere anledninger i arbeidet med oppgaven blitt drøftet hvilket ord som skal benyttes i forbindelse med fellesskaps- og nærhetsbegrepet. Begrepene 'opplevs', 'virke', 'føles' og 'oppstå' har alle på ulike tidspunkt vært aktuelle. Utover i skriveprosessen har jeg kommet til erkjennelsen at jeg tror nærhet ikke kan oppstå i det digitale rom. Nærhet ligger forut for skillet mellom det digitale og det fysiske rom, og dette vil være et tilbakevendende argument i masteroppgaven. Det som er viktig i denne sammenhengen, er at oppstå-begrepet dermed kan utelukkes.

Begrepet jeg har valgt å bruke er altså 'erfares'. Det norske akademis ordbok [NAOB] sin definisjon av erfare-begrepet viser hvilke aspekter det kan romme: «erkjenne gjennom (indre eller ytre) iakttagelse eller ved opplevelse; lære å kjenne; å føle; merke» (NAOB, u.å.-a). Erfare-begrepet inkluderer dermed alle de elementene jeg har ønsket at et begrep av denne typen skulle romme, særlig i forbindelse med nærhetsbegrepet. Slik jeg tolker det, er nærhet en tilstand som kan erfares direkte, eksempelvis ved en klem eller et kompliment, men også noe vi over tid lærer oss å kjenne i relasjon med andre mennesker.

Den bokstavelige betydningen av nærhetsbegrepet byr på utfordringer i drøftinger som tar utgangspunkt i det digitale, fordi vi ikke nødvendigvis er fysisk nær hverandre når vi kommuniserer digitalt. I boka *Følelser og Moral* (1996) skriver filosof Arne Johan Vetlesen og Per Nordtvedt, professor i medisinsk etikk, om nærhetsbegrepet, og påpeker hvordan det kan anses som tvetydig (s. 161). I den tradisjonelle etikkens bestemmelse av jeg-du-forholdet blir forholdets sted ofte lokalisert innenfor et 'her og nå', som i det direkte møtet med en annen. En forutsetning for nærheten handler da om at menneskene som kommuniserer deler stedet og øyeblikket. Slik blir nærhet betraktet som noe bokstavelig og i fysisk forstand.

⁷ Et eksempel på disse historiene kommer til syne i delkapittel '3.2 Aldri ensomme foran skjermen'.

Imidlertid rommer begrepet nærhet minst to dimensjoner, og nærheten i bokstavelig, fysisk og visuell forstand rommer kun den ene av disse dimensjonene, hevder Vetlesen. I en annen dimensjon finner vi den psykiske, identitetsmessige og emosjonelle nærheten, slik han argumenterer for i boka *Nærhetsetikk* (Vetlesen, 1996, s. 7). Nærhet kan også bety følelsesmessig nærhet, for eksempel når vi sier at noen 'står hverandre nært'. Her er det snakk om et bånd mellom to personer, «... et bånd som betyr noe selv om den andre ikke er fysisk nær» (Vetlesen & Nortvedt, 1996, s. 161).

Vetlesen påpeker hvordan de to dimensjonene i stigende grad har skilt lag i det moderne storsamfunnet, særlig fordi moderne kommunikasjonsteknologi har «... muliggjort etableringen av en opplevd nærhet til mennesker som fysisk er langt unna, mennesker som aldri har blitt eller vil bli erfart direkte, i en fysisk ansikt-til-ansikt-relasjon» (Vetlesen, 1996, s. 7). Det er denne måten å tolke nærhetsbegrepet på jeg vil ta utgangspunkt i, ettersom det dermed antydes at nærhet kan være tilstede i det digitale rom.

Det er derfor med masteroppgavens tittel, *Nærhet på avstand*, at jeg vil argumentere for hvordan de to begrepene 'nærhet' og 'avstand', som i utgangspunktet er dikotomier som står i et gjensidig spenningsforhold, ikke nødvendigvis behøver å utelukke hverandre fullstendig i alle sammenhenger. Tittelen fordrer imidlertid at det er det fysiske, bokstavelige utgangspunktet i begrepet 'avstand' som blir vektlagt, selv om det også kan betraktes som tvetydig. En innvendig mot dette kunne være at det vil anses som ubalansert, men likevel vil jeg argumentere for at tittelen bør stå, ettersom den blant annet er til for å vekke interessen hos leseren. Det argumenteres dermed i bunn og grunn for noe som kan anses å være etisk-filosofisk, men også språklig symbolsk: 'Nærhet erfares også på avstand i tid og rom'.

Det er viktig med en avklaring også i forbindelse med det andre spørsmålet i problemstillingen. Særlig vil jeg utdype hva jeg legger i begrepet 'påvirke' i sammenheng med dette spørsmålet. Der erfare-begrepet kan sies å ha en passiv forutsetning, som det å oppleve eller lære å kjenne, vil påvirke-begrepet imidlertid sies å ha en aktiv forutsetning. Når jeg spør om hvordan digital kommunikasjon kan påvirke våre i mellommenneskelige relasjoner, spør jeg om hvilke direkte og indirekte måter digital kommunikasjon kan ha innvirkning og innflytelse på relasjoner mellom mennesker. Jeg argumenterer samtidig for at ulike kommunikasjonsformer kan spille en aktiv rolle i hvordan vi mennesker forholder oss til hverandre. Derfor forsøker jeg heller ikke i dette spørsmålet i problemstillingen å undersøke 'om' digital kommunikasjon kan påvirke mellommenneskelige relasjoner, men hvordan, altså på hvilke måter den gjør det.

Det andre spørsmålet i problemstillingen er samtidig artikulert ut ifra en indre uro hos meg. Også flere av mine teoretiske ledestjerner i oppgaven er bekymret for retningen digital teknologi tar oss i samfunnet, og jeg vil derfor undersøke hvordan våre relasjoner kan blokkeres når vi kommuniserer digitalt. Hva er det ved den digitale kommunikasjonen som skaper barrierer i våre mellommenneskelige relasjoner sammenlignet med når vi kommuniserer i det fysiske rom? Og ikke minst, er det noe ved digital kommunikasjon som gjør at noen mennesker faktisk har mulighet til å komme nærmere hverandre, sammenlignet med kommunikasjonen som foregår i det fysiske rom?

‘Det digitale rom’ er et begrep som ofte går igjen i masteroppgaven, og bør derfor også bestemmes. Jeg vil definere det digitale rom som en virtuell digital verden, et eget miljø som er digitalt. Det digitale rom kan ta utallige former, som eksempelvis hjemskjermer, samtalskjermer, applikasjonsskjermer, fotografier, filmer og nettsider. Det digitale rom består altså av alt våre ulike digitale skjermer viser. Det vil gjennomgående i oppgaven skilles mellom ‘det digitale rom’ og ‘det fysiske rom’ som to ulike dimensjoner av vår virkelighet. Det fysiske rom blir i oppgaven ofte omtalt som et ‘her og nå’, og inneholder derfor både tid og rom. For å inkludere aspektet tid i dette begrepet, kan jeg kanskje dermed omtale det som det ‘umiddelbare fysiske rom’. Den digitale tidsalder består nettopp av disse to rommene, og mye av den teorien som benyttes for å drøfte fenomener og tilstander, er kun undersøkt med utgangspunkt i det fysiske rom. Et av mine oppdrag i masteroppgaven blir derfor å drøfte hvordan fenomenene og tilstandene også kan være tilstede i det digitale rom.

1.3 Perspektiv og etikk

Mange, meg selv inkludert, er som nevnt bekymret for den retningen utviklingen av ny digital teknologi tar oss i den digitale tidsalder. Uroen for den digitale teknologiens inntog bør tas på alvor. Samtidig kan bekymringen ha en polariserende effekt. Det kan være lett å tenke at man enten er positiv til digital teknologi, eller så er man negativ til den. Teknologiotopister setter digital teknologi i en særstilling for utvikling av frihet, fellesskap og forbedring. Samtidig er det flere som er urolige for alle de potensielle truslene digital teknologi innfører i samfunnet. Teknologipessimister peker særlig på tendenser til at ytringsklimaet og demokratiet er truet av den digitale teknologien. Man kan også bekymre seg over personlige endringer, for eksempel at mange føler seg mer mislykket når de sammenligner egne liv med de mer innholdsrike livene man kan få inntrykk av at andre lever i sosiale nettverkstjenester.

Jeg er ikke en teknologipessimist som mener at vi bør fjerne all digital teknologi, men jeg er heller ikke en teknologiutopist som mener at teknologien kan fikse alle våre utfordringer så lenge vi holder den ved like. Derfor vil jeg i masteroppgaven forsøke å posisjonere meg mellom pessimistene og utopistene i denne polariserende teknologidiskusjonen. Jeg anerkjenner den digitale teknologiens verdi, men stiller samtidig kritiske spørsmål ved den.

Alle redegjørelser og drøftinger i masteroppgaven har den digitale tidsalder og det digitale rom som utgangspunkt. Likevel benyttes perspektiver fra teoretikere i ulike fagkretser og eksempler fra et vidt emnefelt. Jeg redegjør for og drøfter tanker fra filosofer som ikke har levd i vår samtid, og dermed aldri hadde muligheten til direkte å erfare den digitale tidsalder. Jeg mener likevel at deres refleksjoner kan ha relevans som strekker seg ut over deres egen samtid. Oppgaven vil ha en gjennomgående filosofisk klangbunn, men stiller også spørsmål som angår andre enn kun filosofer. Eksempelvis vil sosiologer og medievitere kunne belyse de etiske utfordringene på en annen måte enn filosofene som benyttes i drøftingen. Mange av disse teoretikerne kjenner dagens digitale situasjon, og flere forsker direkte i dette feltet.

Selv er jeg utdannet grunnskolelærer, og mener at de etiske utfordringene og eksemplene som belyses i oppgaven er aktuelle også for oss lærere og mange andre yrkesgrupper. Jeg vil argumentere for at dette er fordi etiske problemstillinger er aktuelle på alle områdene av våre liv. Ivar Asheim, tidligere professor i religionspedagogikk og etikk, hevder i sitt forord til boka *Øyet og horisonten* at: «Etikk har med menneskets forhold til sin samlede livsvirkelighet å gjøre. Etske teorier må derfor testes på flere livsområder» (Asheim, 1991, s. 7). Derfor vil perspektivet rettes mot mange områder der mennesker og digital teknologi møtes. Digitale fellesskap, ekkokamre, bruken av sosiale roboter i omsorgssituasjoner, digitale spill og bruken av smarttelefon som kommunikasjonsverktøy er noen av områdene som benyttes i drøftingen. Det er altså et knippe betydningsfulle teoretikere som har blitt mine ledestjerner i skriveprosessen, og jeg anser det som hensiktsmessig å presentere dem allerede i innledningen.

1.4 Ledestjerner

En viktig filosof i sammenheng med problemstillingen, er den fransk-jødiske filosofen Emmanuel Lévinas. Hans perspektiver har vært til stor hjelp for mitt grep om den teoretiske innfallsvinkelen for oppgaven, og har i tillegg blitt viktig i mitt etiske innsteg. Lévinas' appell fra ansiktet er et hensiktsmessig sted å begynne for å kunne argumentere for hvordan etikkens

utspring ligger i møtet mellom mennesker. Derimot vil fenomenet om ansiktets appell komme til kort i drøftingen av hvordan nærhet kan erfares digitalt, ettersom det digitale rom kan anses å være ansiktsløst.

Den danske filosofen K.E. Løgstrup blir, med utgangspunkt i suverene livsytringer som grunnleggende for alt menneskelig samliv, imidlertid mer relevant i mitt grep og mine argumenter for nærhetens tilstedeværelse i det digitale rom. Likevel blir Lévinas perspektiver usedvanlig relevante i drøftingen om hvordan den digitale kommunikasjonen kan påvirke våre mellommenneskelige relasjoner. Usikkerheten om autensiteten ved sporet av den andre er i sentrum hos Lévinas, og jeg vil gå så langt som å argumentere for at det blir et kanskje enda mer relevant perspektiv i vår digitale tidsalder enn i hans egen tidshorison.

Den danske filosofen Peter Kemp har, med sin bok *Det Uerstattelige: En teknologietikk* (1996), blitt betydningsfull for flere deler av oppgaven. Han argumenterer for at moderne teknologi stiller enkeltmennesket, så vel som samfunnet, overfor nye og grunnleggende etiske problemstillinger. På samme tid som teknologien stadig griper mer om seg, blir en viktigere del av alle menneskers liv, undres han om det tekniske fagspråket er ute av stand til å uttrykke eller besvare de etiske spørsmålene som teknologiens inntog reiser. Med disse refleksjonene blir han dermed en av mine hovedfiguranter. Kemp er i tillegg til å være en sentral skikkelse i drøftingen av teknologi og etikk, også relevant som en tolker av flere av filosofenes ideer. Han belyser for eksempel flere av utfordringene ved Lévinas' etikk i dagens digitale situasjon. I Kems argumenter for en ny teknologietikk, er han inspirert av den tysk-amerikanske filosofen Hans Jonas. Jonas er sentral også i denne oppgavens drøfting av nærhetens erfaringsgrunnlag i det digitale rom, ettersom han forsøker å gjøre det fjerne nært.

Perspektiver fra Sherry Turkle, professor i sosiologi ved Massachusetts Institute of Technology, blir særlig relevant i belysningen av hvordan mennesket og menneskelige relasjoner påvirkes av digital teknologi. Dette har hun forsket på og gitt ut flere tankevekkende bøker om siden 1980-tallet. Turkle argumenterer for at digital kommunikasjon gjør mellommenneskelige relasjoner grunnere nå enn før digital kommunikasjonsteknologi var allment tilgjengelig. Hun hevder at smarttelefonens appell gjør at vi nekter oss selv vår egen alenehet og at vi har begynt å forvente mer av teknologien, og mindre av hverandre (Turkle, 2017). Disse blir viktige argumenter i drøftingen om hvordan digital kommunikasjon kan påvirke våre relasjoner.

1.5 Utvalg av litteratur og eksempler

På et tidlig tidspunkt i arbeidet med masteroppgaven var idéen å forsøke og bevise eksistensen og tilstedeværelsen av nærhetsetiske perspektiver ved å trekke dem inn i det digitale rom. Filosofene Emmanuel Lévinas, K.E. Løgstrup og Hans Jonas hører på én måte hjemme i samme fenomenologiske filosofitradisjon, men de tenker likevel ulikt. Derfor var det utfordrende å skrive om dem som en enhet det skulle forsøkes å argumenteres for, ved å trekke deres perspektiver inn i det digitale rom.

Likevel vil utvalget av litteratur, særlig bøker av de filosofene som benyttes, bære preg av dette utgangspunktet. Dette er fordi det var arbeidet med disse bøkene som satte i gang min tankevirksomhet omkring fellesskap, nærhet og mellommenneskelige relasjoner i den digitale tidsalder. Premisset ved den tidligere idéen ble snudd på hodet i løpet av skriveprosessen: I stedet for å forsøke å bevise tilstedeværelsen av nærhetsetiske perspektiver, undersøker jeg tilstedeværelsen og erfaringsgrunnlaget av nærhet i det digitale rom, ved å drøfte de menneskelige fenomenene som filosofene reflekterer over i lys av vår digitale tidsalder.

I tillegg til å belyse tilstandene fellesskap og nærhet i det digitale rom gjennom ulike filosofers egne bøker, vil det benyttes tolkere av deres ideer. Blant disse tolkerne er den allerede nevnte Peter Kemp. Filosofen Arne Johan Vetlesen er også allerede nevnt i oppgaven, og har sammen med Per Nordtvedt ikke kun relevante refleksjoner omkring nærhetsbegrepet, men har også flere interessante tolkninger av Løgstrups etiske tenkning. Jon Magne Vestøl er særlig relevant som Lévinas-tolker, ettersom han drøfter utfordringene ved hans etikk i lys av det digitale rom. Det er i tillegg verdt å nevne filosofen Alfred Fidjestøl, som med sin biografi om Hans Jonas viser et innblikk i hans liv og virke. Likevel må det påpekes at Fidjestøl kun videreformidler Hans Jonas' tankegods, mens Kemp, Vetlesen, Nordtvedt og Vestøl bidrar videre i drøftingen omkring de ulike perspektivene som filosofene presenterer.

Det blir i flere deler av oppgaven benyttet statistikk fra *Barn og Medier 2020*-undersøkelsen. Dette er en statlig finansiert undersøkelse, gjennomført av Sentio Research på oppdrag av Medietilsynet. Undersøkelsen skal gi et innblikk i barn og unges mediehverdag, for at alle som forholder seg til og jobber med barn og unge skal få kunnskap om, og innsikt i deres medievirkelighet. Det er omkring 3400 9-18-åringer fra 51 ulike skoler i alle landets regioner som har deltatt i undersøkelsen. Når masteroppgaven skrives, er det kun delrapport 1 av *Barn og Medier 2020*-undersøkelsen som er publisert. Den omhandler sosiale medier og skadelig

innhold på nett, og gir et innblikk i flere sider ved barn og unges mediehverdag som direkte kan knyttes til flere aspekter ved masteroppgaven. En ferdigstilt, samlet rapport ville selvsagt vært å foretrekke, men den publiseres ikke før høsten 2020. Da er imidlertid denne masteroppgaven allerede levert.

Hva er det som trigger nysgjerrigheten vår? Hva gjorde at jeg valgte å vie et år av livet mitt til å skrive en masteroppgave om fellesskap, nærhet og mellommenneskelige relasjoner i den digitale tidsalder? Etter min mening formulerer ingen grunnen til dette bedre enn filosofen Jon Helleenes, i boka *Hermeneutikk og Kultur*:

Det skjer kanskje ikkje kvar dag, men du har nok opplevd det: Det kjem ein replikk som du straks finn overmåte interessant. Kvifor? Jau, replikken kan tolkast som eit ... svar på eit spørsmål som er viktig for deg. Eller som blei viktig straks svaret kom, for kanskje var det først då du innsåg at du – alt for lenge sidan – burde ha reist det spørsmålet det nett no kom eit svar på. (Helleenes, 1988, s. 23)

En slik replikk som Helleenes her beskriver var altså det som fikk meg til å ville skrive masteroppgaven. 'Replikken' var i mitt tilfelle historien om Mats Steen, som ble presentert tidlig i innledningen av masteroppgaven. Dette eksempelet har i stor grad blitt valgt ut fordi det har en betydningsfull verdi i drøftingen av tilstandene som har fokus i masteroppgaven. Historien om Mats Steen kan imidlertid sies å være et ytterpunkt av de positive sidene ved nærhet, tilhørighet og fellesskap i det digitale rom. Derfor er det formålstjenlig å vise et ytterpunkt i den andre retningen. Digitale fellesskap kan også utvikles i negative retninger, og i verste fall føre til ekstremisme. Det argumenteres i masteroppgaven for at saken om den foreløpig draps- og terrorsiktede Philip Manshaus kan være et hensiktsmessig eksempel å drøfte i denne sammenhengen.

Det er ikke utelukkende historien om Mats Steen som har vært til inspirasjon i skriveprosessen av masteroppgaven. Det finnes unektelig et bakteppe som gjør at jeg har valgt å skrive om mellommenneskelige relasjoner i den digitale tidsalder. Dette bakteppet er av en idehistorisk art, der det kan argumenteres for at etikken ikke har noen forbindelse med naturvitenskapen, som den digitale teknologien har blitt en del av. Dette vil jeg, med hjelp av perspektiver fra Peter Kemp og C.P. Snow, redegjøre for i det følgende.

1.6 Kløften mellom teknologi og etikk

I likhet med Peter Kemp, er også jeg av den oppfatning at det har oppstått en kløft mellom teknologien og etikken, og dette har ikke kun skjedd i løpet av de siste årene. Kemp går idehistorisk til verks når han argumenterer for hvordan det har skjedd en vitenskapliggjøring av teknologiene og en teknologisering av naturvitenskapene de siste århundrene. Teknologi har dermed beveget seg vekk fra fellesskapet og til en pakt med naturvitenskapen. Samtidig har det siden gresk oldtid skjedd en lidenskapeliggjøring av etikken, hevder Kemp, og dette har «... innlemmet ideen om det enkelte menneskes verdighet og uerstattelighet i visjonen om det gode liv ...» (Kemp, 1996, s. 38). Denne ideen er imidlertid ikke gjeldene for en ren teknologisk eller naturvitenskapelig betraktning.

På den måten har teknologi og etikk beveget seg vekk fra hverandre, og har dermed også blitt utviklet isolert i forhold til hverandre. Dette kalles gjerne 'det store skismaet' mellom to kulturer, noe det også tidligere enn hos Kemp ble uttrykt av C.P. Snow i *The Rede Lecture* fra 1959. Snow argumenterer for hvordan de to kulturene kan deles opp slik:

I believe the intellectual life of the whole of western society is increasingly being split into two polar groups ... Literary intellectuals at one pole – at the other scientists, and as the most representative, the physical scientists. Between the two a gulf of mutual incomprehension – sometimes ... hostility and dislike, but most of all lack of understanding. (Snow, 2012, s. 3-4)

C. P. Snow (2012) hevder at de litterære intellektuelle og naturvitenskapsforskerne har så ulike tilnærminger og holdninger til sin forskning at de ikke kan finne noe særlig til felles overhodet (s. 4). Det er særlig interessant at Snow påpeker hvordan kløften først og fremst er bygget på mangel av forståelse for hverandre. Dersom dette er grunnlaget, kan det argumenteres for at det skal være mulig å bygge bro over kløften mellom de to kulturene, mellom teknologien og etikken, nettopp ved å vise både de litterære intellektuelle og naturvitenskapsforskerne den forbindelsen de faktisk har. Ethiske utfordringer tilknyttet digital teknologi kan på denne måten bidra i brobyggingen i seg selv, ved at de tydelig åpenbarer en slik forbindelse.

Vi har altså fått humaniora og moral på den ene siden og naturvitenskap, teknikk og teknologi på den andre siden av kløften. Jeg er overbevist om at det blir viktig for oss å bygge bro over den i tiden framover. Det har gått flere tiår siden Snow og Kemp argumenterte for

utfordringene ved denne kløften, og man kan begynne å se tegn til at flere, meg selv inkludert, engasjerer seg i etiske diskusjoner omkring digital teknologi. Dette er et tegn på en utvikling i riktig retning, ettersom den digitale teknologien utvikles i en enorm fart, og det stadig dukker opp nye etiske utfordringer.

Likevel er kløften mellom teknologi og etikk et essensielt bakteppe for masteroppgaven, ettersom et av mine hovedformål med å skrive den er å forsøke å bidra i brobyggingen. Strukturer som polariseringen mellom de to kulturene har tross alt foregått i en tidsperiode på flere hundre år, og utviklingen vil ikke kunne endres på et øyeblikk. Flere eksempler som drøftes underveis i masteroppgaven er tydelige beretninger om at vi, selv om vi er i ferd med å bevege oss i riktig retning, ikke er helt i mål med brobyggingen over kløften mellom teknologien og etikken.

Videre følger kapittel to, med betraktninger omkring valg av metode for masteroppgaven. Jeg vil i dette kapittelet i tillegg argumentere for masteroppgavens troverdighet. I det tredje kapittelet i oppgaven drøftes hvordan fellesskap kan fortone seg i det digitale rom. Jeg vil gjengi historien om Mats Steen og hvordan han fant sin flokk i det digitale rom, samt drøfte hvordan digitale fellesskap kan utvikles i positive, men også negative retninger og bli ekkokamre. I det fjerde kapittelet går jeg filosofisk til verks, og drøfter disse filosofiske perspektivene i lys av historien om Steen for å argumentere for hvordan nærhet kan erfares i det digitale rom. I femte kapittel vil spørsmålet om hvordan digital kommunikasjon kan påvirke mellommenneskelige relasjoner være fokus, der det drøftes hvordan digital teknologi kan påvirke oss i måten vi kommuniserer på. Til slutt følger en avslutning, der jeg oppsummerer og sammenfatter mine argumenter og retter blikket utover.

2. Metodiske betrakninger

Masteroppgavens metode følger mer i tradisjon av en filosofisk essaystil enn den rådende akademiske tekstmodellen IMRoD⁸, og dermed blir mitt metodiske innsteg annerledes enn hos flertallet av studenter som skriver masteroppgave. Det argumenteres i dette kapittelet for at den filosofiske essaystilen vil være formålstjenlig å bruke i oppgaven ettersom det ikke er gjort egne kvalitative eller kvantitative undersøkelser, men først og fremst fordi den filosofiske essaystilen oppmuntrer til argumentasjon, undring og refleksjon over et gitt emne, som i mitt tilfelle er relasjoner i den digitale tidsalder.

Guro Hansen Helskog, Førstelektor ved høyskolen i Sørøst-Norge, formulerer det hun hevder er de store ulempene ved IMRoD-modellen. Hun beskriver den som: «Oppskriftsmessig, enkelt og dørgende kjedelig ...» (Helskog, 2019, s. 244). På denne måten nesten avfeier Helskog IMRoD-modellen som en akademisk tekstmodell, og jeg mener hun er for streng når hun formulerer seg på denne måten. Selv vil jeg argumentere for at det er mange fordeler ved å bruke en slik modell, og jeg er dermed ikke like avvisende til den som det Helskog kan sies å være. IMRoD-modellen kan være hensiktsmessig å benytte som akademisk tekstmodell, ettersom det blant annet gir studenter og forskere mulighet til å skrive oppgaver og artikler med en struktur man har inngående kjennskap til og dermed føler seg trygge på.

Likevel er jeg enig i Helskogs påstand om at IMRoD-modellen kan anses som oppskriftsmessig, at den ikke legger godt nok til rette for forskjelligheten ved ulike oppgaver. For noen oppgaver vil den passe godt, men jeg mener den altså ikke vil være hensiktsmessig å benytte i denne masteroppgaven. Jeg må ta i bruk en metode og en struktur som passer godt til problemstillingen, og derfor har jeg valgt å gå vekk fra IMRoD-modellen i masteroppgaven. Dette betyr imidlertid ikke at oppgaven ikke er strukturert, den er bare ikke strukturert med utgangspunkt i denne modellen. Videre følger en redegjørelse for og refleksjoner over min metodiske innfallsvinkel for masteroppgaven.

⁸ Forkortelse for 'Introduksjon, metode, resultater og diskusjon'.

2.1 Askeladdens metode

I sin artikkel om essayet som erkjennelsesvei og visdomsdannende skrivepraksis, beskriver Guro Hansen Helskog (2019) den filosofiske essaystilen, som en slags ‘Askeladdenmetode’. Særlig trekker hun inn eventyret om *Askeladden som målbandt prinsessa* som en metaforisk rød tråd gjennom artikkelen, og hevder vi har mye å lære av hvordan Askeladden gikk fram for å målbinde prinsessa. I eventyret går Per og Pål avsted til slottet uten å ense noe omkring seg. Espen Askeladd derimot, er observant og plukker opp ulike gjenstander han finner på veien. Brødrene hans ler av ham, men Askeladden mener han skal kunne få bruk for alle gjenstandene. Per og Pål anser seg som klokere enn Espen og haster videre, men blir svimerket for sitt hovmod når de kommer til slottet. Askeladden tar med seg alt han har plukket opp på veien inn på slottet, og med munnrapphet og kløkt bruker han gjenstandene han samlet på rett sted til rett tid, og klarer dermed å målbinde prinsessa.

Dette er altså Askeladdens metode. Han hadde ikke mulighet til å planlegge sitt oppdrag i detalj på forhånd, ettersom han ikke visste hva han ville finne underveis. Ikke visste han hvordan han skulle få bruk for det han fant heller (Helskog, 2019, s. 236). I arbeidet med masteroppgaven har jeg, på samme måte som Askeladden, ‘plukket med meg’ ulike perspektiver fra filosofer og sosiologer, samt dagsaktuelle saker som belyser fenomenene og tilstandene jeg har ønsket å drøfte. På samme måte som Askeladden, forstod jeg at det som dukket opp underveis i arbeidet kunne brukes til noe.

Et godt eksempel på dette var da min tante inviterte meg til en julekonsert. Samtidig fortalte hun om en radiosending hun hadde hørt, av radioprogrammet Ekko (NRK, 2019) som intervjuet masterstudent Camilla Gudmundsen Høiland (2019). Høiland hadde skrevet en masteroppgave om en ‘chatbot’, en samtalerobot hun hadde utviklet for å bistå helsesøster i arbeidet med barn og ungdoms psykiske helse. På dette tidspunktet hadde jeg nettopp lest Sherry Turkles (2017) kritikk av bruken av sosiale roboter, og Høilands samtalerobot var et formålstjenlig eksempel på det Turkle stilte seg kritisk til. På samme måte som Askeladden plukket opp ulike gjenstander han fant på veien, ville jeg ta med meg dette eksempelet⁹ videre i arbeidet med oppgaven.

⁹ Eksempelet blir drøftet i delkapittel ‘5.1.1 Sosiale roboter i omsorgssituasjoner’.

Skriveprosessen med en slik metodisk innfallsvinkel har imidlertid i perioder vært både forvirrende og fortvilende, fordi det har vært uklart hvordan oppgaven skulle kunne ferdigstilles. Dette har vært krevende, ettersom jeg alltid har hatt en innleveringsfrist å forholde meg til, men ikke visst hvordan jeg skulle komme i mål. I de vanskeligste periodene i arbeidet med oppgaven har derfor Helskogs ord vært trøstende:

Imidlertid finnes det ingen vei utenom forvirringen, tvilen og sågar fortvilelsen for den som skal bli en klok ladd. Veien ut av Platons hule synes nærmest å forutsette at tidligere mer eller mindre absolutistiske virkelighetsforståelser får gå i oppløsning, slik at sjelen kan settes fri fra bindingene til den tilsynelatende umiddelbare materielle virkeligheten. (Helskog, 2019, s. 237)

Helskog henviser her til Platons hulelignelse fra bok VII i verket *Staten*, der han forsøkte å formidle «... en lignelse som skal vise hvordan vi mennesker forholder oss til kunnskap og uvitenhet» (Platon, 1946, s. 307). En del av skriveprosessen har vært å godta det å skulle bli både forvirret og fortvilet, og at de forutinntatthetene jeg har båret med meg på vei inn i arbeidet med oppgaven skulle forandres. Flere av mine opprinnelige argumenter har gjennom skriveprosessen møtt motstand og forandret seg, og jeg kan dermed ikke lenger stå inne for dem. Jeg har forstått at dette betyr at jeg har lært mye nytt i skriveprosessen.

2.2 Kreativ akademisk skriving som forskningsmetode

For å kunne beskrive masteroppgavens metodiske grunnlag, er det av betydning at jeg framlegger min tolkning av hva det vil si å forske. Jeg vil argumentere for at det å forske ikke kun er å teste hypoteser, gjøre ulike observasjoner, avholde intervjuer eller utsende spørreundersøkelser og derfra drøfte funn og resultater. Å forske handler også om å utforske allerede etablerte ideer og perspektiver, samt egne idéer og perspektiver. I tillegg handler det å forske om å drøfte disse idéene og perspektivene i et nytt lys og med eksempler fra virkeligheten, slik at de ikke kun forblir stagnerende og abstrakte. Jeg er opptatt av at forskning skal ha en praktisk verdi. Forskning bør altså kunne brukes til noe i virkeligheten, og ikke kun fungere som tankeeksperimenter.

Det jeg gjør i masteroppgaven, er å forske ved å lese og skrive, men også ved å reflektere og argumentere. Det betyr ikke at masteroppgaven er en litteraturstudie, der jeg systematisk går

til verks for å finne all forskningslitteratur på et spesifikt fagfelt. Hadde det vært slik, ville jeg sannsynligvis igjen kunnet havne i 'resultater og funn-fella'. I min tekst skaper jeg et rom for reflekterende skriving. Dette vil jeg forklare nærmere med utgangspunkt i teori om den kreative akademiske metoden.

I deres introduksjonskapittel til boka *Kreativ akademisk skriving* framlegger førsteamanuensis Iben Brinch Jørgensen og professor Norunn Askeland ved Universitetet i Sørøst-Norge det de mener er de mest sentrale kjennetegnene ved kreativ akademisk skriving. De framhever at teksten er «... et utkast til et utsagn om virkeligheten, tenkt og formet av en akademisk forfatter for et akademisk publikum» (Jørgensen & Askeland, 2019, s. 16). Dette utkastet blir alltid skapt og forsøkt tilpasset omstendighetene, og bare det å arbeide med en slik tilpasning er en kreativ prosess i seg selv. Utkastet foregår i et skapende rom, og det er først og fremst skrivingen som fyller dette skapende rommet. Samtidig er det plass til forfatterens tanker og følelser, påpeker Jørgensen og Askeland (2019, s. 17). På denne måten kan man argumentere for at dette rommet har forholdsvis fleksible vegger.

Selv om det skapes plass for egne refleksjoner og følelser i teksten, er det av betydning å påpeke at det er saken, og ikke meg selv, jeg vil formidle i masteroppgaven. Dette skillet kan virke noe utydelig, og har også skapt utfordringer for meg som forfatter i skriveprosessen. Hvordan finner man en balansert grense mellom 'et skrivende jeg' og 'et personlig jeg' i en oppgave som opptar så mye tid og tankevirksomhet, og som man er så følelsesmessig engasjert i? I sin bok *Skriveren og teksten* beskriver Ingerid S. Straume ved Universitetet i Oslo [UiO] sammenhengen mellom språket, teksten og forfatteren:

Gjennom språket nærmer vi oss, kommer til syne og blir relevante for hverandre. I faglig sammenheng er det imidlertid ikke et mål at den som skriver kommer til syne og blir relevant som person, det som står på spill er saken selv og vårt spesielle grep om den. (Straume, 2020, s. 20)

Mine følelser og tanker som benyttes gjennomgående i masteroppgaven handler i all hovedsak om mitt spesielle grep om den, slik Straume hevder. Dette har gjort meg trygg på det å kunne benytte egne refleksjoner som argumenter, samt egne erfaringer som eksempler i masteroppgaven. Samtidig er det viktig å holde en viss avstand til saken når man skal bedrive akademiske undersøkelser, og derfor forsøker jeg aldri å bli for personlig.

Oppsummert, kan det argumenteres for at masteroppgaven i aller høyeste grad kan ligne på et utkast som Jørgensen og Askeland (2019, s. 16) redegjør for, der jeg som forfatter har tenkt og formet et utsagn om virkeligheten. Utsagnet kommer tydelig fram gjennom oppgaven, og handler om at tilstandene fellesskap og nærhet er tilstede og kan erfares i det digitale rom, og at digital kommunikasjon, i tillegg til dette, vil kunne påvirke våre mellommenneskelige relasjoner på godt og vondt.

Som forfatter har jeg skapt et rom for å reflektere over dette utsagnet og spørsmål som kan knyttes til det, og forsøker å drøfte spørsmålene i lys av ulike aktuelle eksempler og relevant teori, for et akademisk publikum. Kreativ akademisk skriving blir på denne måten det nærmeste jeg kan kalle en metode for masteroppgaven, der jeg som forfatter av teksten har måttet ta valg om form og innhold som skal passe til utsagnet, og også må tilpasses leseren.

2.3 Masteroppgavens troverdighet

Vi er ikke alle enige i diskusjonene omkring etiske utfordringer i den digitale tidsalder. Jeg vil være tydelig på at jeg mener uenighet ikke er et onde, og åpenbart finnes det muligheter for at noen lesere ikke enig i de argumentene som kommer fram i masteroppgaven. Imidlertid vil kanskje noen i tillegg hevde at oppgaven mangler troverdighet, ettersom den består mer av undring og refleksjon enn vitenskapelige påstander gjennom resultater og funn fra kvalitative eller kvantitative undersøkelser. Jeg har flere ganger i forbindelse med formidling av mitt masteroppgaveprosjekt blitt stilt spørsmål som for eksempel: ‘... men hva er ditt data-grunnlag?’.

Det er gjennom drøfting, refleksjon og argumentasjon at poengene kommer fram, der jeg ser ulike filosofiske og sosiologiske perspektiver i et nytt lys, med utgangspunkt i dagsaktuelle eksempler og etiske utfordringer i den digitale tidsalder. Derimot påberoper jeg ingen av disse argumentene som verken objektive eller intersubjektive sannheter. Guri Hansen Helskog (2019) argumenterer for verdien av kreativ akademisk skriving som forskningsmetode, der hun i sin artikkel altså særlig fokuserer på essaysskrivingen. Som en avslutning på sin artikkel om Askeladdens metode beskriver hun det hun hevder er verdien ved en slik forskningsmetode:

Det som så helt ubetydelig ut på ett tidspunkt i livet, kan altså vise seg å være som sennepsfrøet som vokste seg til den største busken i hagen senere ... det er åpenbart at som sennepsfrø trenger også menneskefrø plass og luft og næring for å kunne utvikles og vokse til sunne og friske busker med dype røtter og store kroner, noe snever instrumentell praksis ikke på noen måte gir nok av. Og det er kanskje her essaysskrivingen kan komme inn som brobyggende og integrerende. Kan essayskriving rett og slett forstås som en skolsk og akademisk form for *åndelig praksis* som kan bidra til rot- og kronevekst? (Helskog, 2019, s. 247)

Ser vi refleksjonene som kommer fram i oppgaven i lys av Helskogs argumenter for verdien av essayskriving som akademisk praksis, kan de altså være særlig betydningsfulle i forskningsmiljøer som ofte er opptatt av å vise til for eksempel sitt datagrunnlag når de bedriver akademiske undersøkelser. Det Helskog negativt formulerer som 'snever instrumentell praksis' er samtidig noe jeg vil argumentere for at er verdifull forskning, fordi det kan gi innblikk i virkeligheten. Et godt eksempel er *Barn og Medier 2020*-undersøkelsen (Medietilsynet, 2020) som altså kan gi innblikk i barn og unges mediehverdag. Imidlertid vil kreativ akademisk skriving som forskningsmetode kunne inneha en annen verdi i akkurat det samme forskningsfeltet, nettopp ved at nye perspektiver kan bli belyst.

Drøftingene i masteroppgaven kan på denne måten virke både integrerende og ikke minst brobyggende, som over kløften mellom teknologien og etikken. Argumentene som kommer til syne i løpet av oppgaven kan forhåpentligvis åpne opp for nye argumenter og motargumenter, en større åpenhet og mer refleksjon omkring etiske utfordringer knyttet til det digitale rom og digital kommunikasjon. Videre følger en drøfting av hvordan fellesskap kan erfares i det digitale rom.

3. Fellesskap i det digitale rom

I dette kapittelet vil jeg, i tråd med problemstillingen, drøfte hvordan fellesskap kan erfares digitalt. Jeg vil reflektere over historien om Mats Steen, han som fant sin flokk i det digitale rom. Det er viktig å påpeke at Steen sin historie ikke er helt særegen, men at det finnes flere eksempler på at tilhørighet og fellesskap i det digitale rom har en verdi for mange mennesker. Det vil derfor i tillegg redegjøres for hvordan saken inspirerte andre til å bidra med sine historier. Selve begrepet 'fellesskap' kan virke uklart og vagt, noe sosiolog og filosof Zygmunt Bauman påpeker. Jeg vil derfor gi plass til en refleksjon over fellesskapsbegrepet og hvordan det kan tolkes på ulike måter, og drøfter disse tolkningene med utgangspunkt i det digitale rom. Særlig vil det være en spenning mellom Baumans måte å tolke fellesskapsbegrepet på, og det fellesskapet som sosiolog Lars Laird Iversen presenterer: 'Uenighetsfellesskapet'.

De positive sidene ved digitale fellesskap vies mest oppmerksomhet, men det er også hensiktsmessig å drøfte hvordan digitale fellesskap kan utartes til negative, og i noen tilfeller, direkte skadelige retninger. Digitale fellesskap kan bli ekkokamre bestående av mennesker som innehar ekstreme holdninger. Dette kan i verste fall kan føre til grusomme hendelser vi har erfart flere eksempler på de seneste årene. Også mellom uenighetsfellesskap og ekkokamre ligger det en spenning, men det vil drøftes hvordan menneskene som oppsøker disse digitale fellesskapene likevel kan sies å ha flere fellestrekk.

3.1 Mats Steen og den digitale flokken

Mens vi er samlet her i dag, tennes det lys for Mats i et klasserom i Nederland. I et callsenter i Irland brenner det et lys, i et bibliotek i Sverige er det tent et lys, han minnes i en liten frisørsalong i Finland, på et kommunalt kontor i Danmark, mange steder i England. Over hele Europa minnes Mats, av mange flere enn de som hadde anledning til å komme hit i dag ... Jeg møtte Mats i en verden der det ikke spiller noen rolle hvem du er, hva slags kropp du har eller hvordan du ser ut i virkeligheten, bak tastaturet. Det som betyr noe er hvem du velger å være, hvordan du opptrer overfor andre. Det som betyr noe, er det som finnes her [legger hånd mot tinningen], og her [legger hånd mot hjertet]. (Fredriksen, sitert i Schaubert, 2019, Hvordan måler man vennskap?, avsn. 10-11)

Denne talen ble holdt av Kai Simon Fredriksen i bisettelsen av Mats Steen. Fredriksen var lederen i det fellesskapet Steen var en del av i det digitale rom. Steen ble altså bare 25 år gammel. Han hadde muskelsykdommen Duchennes muskeldystrofi, en sykdom som gir gradvis tap av muskelfunksjon. Med begrensninger i det fysiske rom, hadde Steen skapt seg en ny identitet i en mindre begrensende verden i det digitale rom. I World of Warcraft, et rollespill som kan spilles med venner og fremmede på internett, elsket han å løpe. I spillet var han sin egen oppdiktede fiktive karakter 'Lord Ibelin Redmoore', en adelsmann, detektiv og kvinneforfører (Schaubert, 2019).

I World of Warcraft fant Steen flokken sin, da 'Ibelin' ble medlem av gildet¹⁰ *Starlight*. Som Fredriksen selv beskriver Steen, var han et av hjertene i det fellesskapet de hadde skapt sammen i spillet. Han var en av de som «... fikk folk til å ønske å logge på, fikk folk til å ønske å dele med seg, og til å ha det morsomt og fortsette å spille ...» (Fredriksen i God Morgen Norge, 2019, 05:17). I gildet *Starlight* var medlemmene opptatt av å respektere hverandres rett til privatliv, og derfor var det kun et fåtall av dem som visste om Steen sine utfordringer i det fysiske rom. Derimot understreker Fredriksen at han visste mye om Steens musikksmak, leste historier han hadde skrevet og visste at han bodde i Oslo.

Mange ulike steder i Europa ble det under bisettelsen tent lys for Steen, til minne om deres gode venn de hadde blitt kjent med i det digitale rom. I tillegg til familie og bekjente fra det fysiske rom, var flere av medlemmene i *Starlight* også til stede under bisettelsen. De hadde kommet langveis fra for å ta farvel med et menneske de aldri fikk sjansen til å møte ansikt til ansikt. Noen av medlemmene i *Starlight* tok i tillegg del i å bære kisten ned kirkegulvet.

Det hadde vært en stor del av Steens liv som ikke var synlig for familien. De trodde han hadde isolert seg fra samfunnet, hadde trukket for gardinene og for det meste satt foran PC-skjermen og spilte alene. For det var ingen tvil om at Steen tilbrakte mange timer foran skjermen. I minnetalen i bisettelsen fortalte faren, Robert, at han anslo at Mats Steen hadde spilt mellom 15.000 og 20.000 timer over en periode på ti år (referert i Schaubert, 2019). Dette tilsvarer flere timer enn man vanligvis bruker i jobben når man er i en hundre prosent-stilling.

Familien var altså bekymret for alle de timene Steen satt foran skjermen, og hadde uttrykt frustrasjon da han ikke ville legge seg om kvelden, slik at han kunne ha en forholdsvis normal

¹⁰ En allianse formet av spillerne selv for å spille sammen. Noen områder og sjefskamper krever at spillere går sammen i grupper for å løse de tøffeste utfordringene spillet har å by på.

døgnrytme. Imidlertid vet de i dag hvorfor han ville være sent oppe. De fleste medlemmene i Starlight hadde liv der de jobbet på dagtid, og derfor var det vanlig at alle samlet seg om kvelden for å spille og gjøre de mest krevende og spennende oppdragene World of Warcraft hadde å tilby. Dermed var tidlig leggetid begrensende for Steens sosiale liv.

Foreldrene visste lite om det livet Mats Steen levde i det digitale rom, men visste at han skrev en blogg han hadde kalt *Musings of life*. Bloggen handlet om å leve med sykdommen, og derfor tenkte de at det kanskje var noen lesere som burde å få vite at Steen var død. Familien hadde fått passordet til bloggen, i tilfelle en situasjon som denne skulle oppstå. De formulerte dermed et siste blogginnlegg samme kveld som Steen døde. Blogginnlegget begynte slik:

Our beloved son, brother and best friend left us this night. A brave journey has come to an end. A journey that lasted exactly for 25 years, 4 months and 15 days. A journey of a huge heart in a weak and small body. A journey of a brilliant mind in a far to [sic] weak shell. (Redmoore, 2014, avsn. 1-2)

Familien var i sjokk over all responsen de fikk på blogginnlegget, av alle menneskene i ulike deler av Europa som skrev at de kjente ham. De fikk vite at Steen hadde vært til stede og viktig for andre mennesker, opplevd kjærlighetsforhold, nærhet og fellesskap i det digitale rom. Familien gråt av glede over å få høre om det livet sønnen deres faktisk hadde levd. Det hadde vært deres store frykt at han ikke hadde opplevd alt dette som mange andre får oppleve ettersom han hadde sine fysiske utfordringer. De fikk bevis for det motsatte da de hørte historiene bli fortalt av de menneskene Steen hadde dype vennsksapsrelasjoner med i det digitale rom, i internettrollespillet World of Warcraft.

3.2 Aldri ensomme foran skjermen

Dersom man ser nærhet, tilhørighet, vennskap og fellesskap i lys av historien om Mats Steen, er det ingen grunn til å betvile at disse tilstandene er tilstede og kan erfares i det digitale rom. Det dukket i tillegg opp flere historier som har tydelige likhetstrekk i ettertid av publiseringen av saken om Steen. Historien hadde uten tvil vært til stor inspirasjon for mange mennesker, som i tiden etter fortalte sine egne, liknende historier. Blant dem var spillentusiast og student Elizabeth Åsjord Sire. Hun forteller i kronikken *Jeg var aldri ensom bak skjermen* (Sire, 2019), som ble publisert på NRKs nettsider en uke etter saken om Mats Steen, om hennes endeløse kamp mot moren for å få fortsette foran skjermen. Det som av moren ble ansett å være

bortkastet tid og den største sosialiseringstrusselen mot datteren, var for Sire det mest betydningsfulle i livet, nemlig fellesskap og nærhet.

Sire spilte, i likhet med Steen, internettrollespillet World of Warcraft i flere år. Da moren hennes i 2019 spurte henne om hun hadde lest saken om Mats Steen, skjønte Sire at det var noe moren hadde forstått. Sire skriver i kronikken om morens nye forhold til spillingen hennes: «I dag vet jeg at hun forstår hvor mye dataspill har betydd for meg. Ikke som en avhengighet – men noe godt som har gitt meg vennskap, gode minner, lærdom, trygghet og selvtillit» (Sire, 2019, Dataspill ble noe større, avsn. 5). Historien om Mats Steen ble altså en øyeåpner for mange foreldre. Den har i tillegg gjort mennesker som spiller dataspill over hele landet evig takknemlige, hevder Sire (2019), ettersom den på mange måter har fortalt deres historie om det livet de har levd i det digitale rom.

Historien om Mats Steen og Elizabeth Åsjord Sire har altså tydelige likhetstrekk. Verken foreldrene til Steen eller Sire visste hvor verdifull spillingen var for barna deres. Kanskje var det fordi de ikke var åpne nok med foreldene sine om alt de erfarte i det digitale rom. Det finnes derimot også en mulighet for at de virkelig hadde forsøkt å forklare dette til foreldrene sine, men at foreldrene allerede hadde gjort seg opp en mening om spilling som en tidskrevende og destruktiv interesse, og derfor hadde lukket ørene sine for det. I World of Warcraft ble Steen kjent med mange ulike mennesker som satt foran sine skjermer andre steder i verden, men som delte øyeblikkene av spillglede med ham. Flere av disse menneskene fikk aldri muligheten til å møte Steen ansikt til ansikt, men var likevel så nære venner av ham at de reiste lange avstander for å få ta skikkelig farvel med ham i bisettelsen da Steen var død.

Noe av det som gjorde historien om Mats Steen til 'replikken', for igjen å sitere Hellesnes (1988, s. 23), som fikk meg til å ville skrive denne masteroppgaven, var alle reaksjonene fra de ulike menneskene som kom i ettertid. At så mange mennesker vet så lite om det som foregår i det digitale rom, hvilke relasjoner og fellesskap som bygges og utvikles, er virkelig nedslående for alle de som faktisk knytter vennsksapsrelasjoner, erfarer nærhet og tilhørighet i digitale fellesskap. Følelsen av å være misforstått, å bli ansett som asosial og ensom når man egentlig er det motsatte, kan være en tung byrde å måtte bære. Derfor er det så viktig at saker som disse kommer fram i lyset, og at de fra tid til annen blir belyst igjen og diskuteres videre i lang tid framover. I det følgende vil det drøftes hva som kan kjennetegne fellesskap i den digitale tidsalder, hva slags fellesskap guildet Starlight i World of Warcraft kan sies å være, samt hvordan digitale fellesskap kan utvikles i enten positive eller negative retninger.

3.3 Digitale fellesskap

En tradisjonell måte å forstå fellesskap på, tar gjerne utgangspunkt i at medlemmene har en felles lokalitet. Derimot har den kommunikasjonsteknologiske utviklingen gjort at vi har måttet tilpasse vår forståelse av fellesskapsbegrepet til nye betingelser. Det digitale rom har altså gitt oss mulighet til å ta kontakt med andre mennesker på avstand i tid og rom. Vi kan nå kommunisere globalt, og med den digitale kommunikasjonsteknologien har det oppstått egne subkulturer i det digitale rom, der folk deler med hverandre og diskuterer ulike felles interesser. I Medietilsynets *Barn og Medier 2020*-undersøkelsen svarer halvparten av ungdommene fra 13-18 år at de er enige i påstanden om at de i sosiale medier møter folk med samme interesser som seg selv (Medietilsynet, 2020, s. 14).

Charles Ess (2014), professor ved instituttet for medier og kommunikasjon ved UiO, argumenterer for hvordan sosiale nettverkstjenester hjelper mennesker å holde kontakt med hverandre, samt hvordan de legger til rette for å komme i kontakt med likesinnede. Ess hevder i sin bok *Digital Media Ethics* at: «Multiple organizations – from student groups to religious organizations – have exploited the affordances of SNSs to bring together like-minded members and attract potential new ones» (Ess, 2014, s. 121)¹¹. Det finnes ingen grenser for hva som kan diskuteres i disse digitale fellesskapene. Alt fra fotballag, kjendisnyheter, skjønnlitterære bøker, konspirasjonsteorier, biler og motorsykler til matoppskrifter.

Samtidig påpeker Ess noe jeg anser som en vesentlig utfordring ved denne utviklingen: «It becomes increasingly essential, for example, for young people to participate in an SNS – failure to do so threatens to isolate them from the large majority of their peers who are active on such sites» (Ess, 2014, s. 121-122). Jeg argumenterer i oppgaven for at tilhørighet, vennskap, fellesskap og nærhet er tilstander de fleste av oss streber etter å finne på ulike arenaer av våre liv. Tar man ikke del i digitale fellesskap kan man risikere å bli isolert, og dermed står vi i fare for å gå glipp av disse tilstandene dersom man ikke tar del i digitale fellesskap. Jeg skal i det følgende drøfte fellesskapsbegrepet i lys av det digitale rom. Ved bruk av perspektiver fra sosiologen og filosofen Zygmunt Bauman og sosiologen Lars Laird Iversen, kommer to svært ulike innganger i bruk av fellesskapsbegrepet til syne.

¹¹ Forkortelsen 'SNS' står for 'Social Network Services', sosiale nettverkstjenester på norsk.

3.3.1 Et savnet fellesskap

Zygmunt Bauman forsøker i boka *Savnet fellesskap* (2000) å redegjøre for hvordan fellesskapet er et ikke-eksisterende ideal i dagens samfunn. Han begynner boka med en refleksjon over begrepet fellesskap, og argumenterer for at det i alle settinger og til enhver tid føles bra. Vi bruker aldri begrepet fellesskap om noe negativt, som for eksempel dersom noen havner på skråplanet. Da sier vi at han eller hun har havnet i dårlig 'selskap', ikke i dårlig fellesskap. På samme måte skylder vi på 'samfunnet' dersom noen havner utenfor eller stadig blir fornektet et verdig liv. Vi skylder aldri på fellesskapet (Bauman, 2001, s. 1). Ifølge Bauman er fellesskapet et varmt sted; et sted vi kan føle oss trygge. I fellesskapet er vi aldri fremmede for hverandre, hevder Bauman. Vi kan tro på alt vi hører og blir sjelden forvirret.

Bauman argumenterer for at det virker lett å forstå hvorfor begrepet fellesskap føles så godt. «Hvem vil vel ikke like å leve blant vennlige og velvillige mennesker, folk en kan ha tillit til, og som er til å stole på i ord og gjerning?» (Bauman, 2000, s. 35). Særlig føles fellesskapet viktig ettersom vi lever i en hensynsløs tid fylt med konkurranse, der mange skal opp og fram og forsøke å vise at man er bedre enn andre. Fellesskapet står derimot beklageligvis for en verden som ikke er tilgjengelig for oss, hevder Bauman. Vi har likevel alle et sterkt ønske om å ta del i det. Det er som et tapt paradys vi håper å kunne vende tilbake til, og vi leter intenst etter veiene som kan føre oss dit. Bauman hevder i sitt etterord at:

Vi savner fellesskap fordi vi savner trygghet, en kvalitet som er avgjørende for et lykkelig liv, men som den verden vi bor i, er stadig mindre i stand til å tilby og enda mindre villig til å love. Men fellesskapet er stadig like fraværende, det unndrar seg vårt grep eller går i oppløsning om og om igjen, fordi det som vår verden driver oss til å gjøre for å få oppfylt drømmene om et trygt liv, ikke fører oss nærmere oppfyllelsen av dem. (Bauman, 2000, s. 192)

Skal man tro Baumans tanker om det savnede fellesskapet, vil jeg argumentere for at dette kan være noe av det som driver folk til å forsøke å finne tilhørighet og forme fellesskap i det digitale rom. I forsøket på å finne fellesskapet, noe Bauman kaller det tapte paradiset, leter vi også i det digitale rom blant veiene som kan føre oss til dit. Baumans perspektiv er av betydning i drøftingen, ettersom det gir et innblikk i hvordan vi mennesker har behov for trygghet, og for å føle at vi tar del i et fellesskap. Likevel vil jeg understreke at Baumans fellesskapsbegrep er en begrenset definisjon av hva et fellesskap kan sies å være.

3.3.2 Uenighetsfellesskapet

For å kunne åpne Baumans definisjon av fellesskapsbegrepet, vil det være interessant å drøfte begrepet velbegrunnet uenighet¹², fordi det uttrykker et type fellesskap som kan virke mer oppnåelig enn det fellesskapet Bauman presenterer. Med utgangspunkt i begrepet velbegrunnet uenighet, argumenterer Jan-Olav Henriksen og Arne Johan Vetlesen i sin bok *Nærhet og Distanse* (2006) for at der partene som er uenige har oppnådd en større forståelse for hverandre ved å delta i diskursen, vil være å foretrekke framfor en uenighet der man ikke har prøvd hverandres argumenter grundig. De presiserer det slik:

Velbegrunnet uenighet fremmer toleranse for andres synspunkter. For et velfungerende demokrati er det viktig å gi rom for diskurser som kan føre til dette resultatet, fordi det tross alt skaper et bedre grunnlag for fellesskap enn uenighet som ikke er basert på inngående kjennskap til hverandre. (Henriksen & Vetlesen, 2006, s. 184)

Velbegrunnet uenighet kan altså gi mulighet til å snakke om et type fellesskap ulikt det Bauman formulerer. Vi kan snakke om et fellesskap der deltakerne innad er uenige i ulike saker og verdier seg imellom, ikke det uoppnåelige paradiset av et fellesskap der alle er enige og velvillige. Denne typen fellesskap beskrives i Lars Laird Iversens bok *Uenighetsfellesskap: Blikk på demokratisk samhandling*. I Baumans og Iversens fellesskapsbegreper ligger altså en svært tydelig spenning. Som en deskriptiv minimumsdefinisjon på begrepet 'uenighetsfellesskap' formulerer Iversen:

Et uenighetsfellesskap er en gruppe mennesker med ulike meninger, som er i en felles prosess for å løse et problem eller en utfordring (Iversen, 2014, s. 12)

Denne deskriptive minimumsdefinisjonen er en idealtipe av et uenighetsfellesskap, påpeker Iversen. Han argumenterer for at idealtypen ikke nødvendigvis eksisterer i virkeligheten, men er mer en tankekonstruksjon for å tydeliggjøre hva slags fellesskap det er snakk om (Iversen, 2014, s. 13). Digitale fellesskap er kanskje ikke det første som faller oss inn når vi tenker på uenighetsfellesskap. Slik sett vil jeg i det følgende framlegge et noe utradisjonelt perspektiv, der jeg redegjør for hva uenighetsfellesskap kan sies å være, samtidig som jeg argumenterer for at det faktisk var et slikt fellesskap Mats Steen var en del av med sitt guild, Starlight.

¹² Et begrep hentet fra Göran Bexells bok *Kyrkan och Etiken* (1992).

3.4 Uenighetsfellesskapet Starlight

Under et intervju i TV-programmet *God Morgen Norge*, forteller lederen av Starlight, Kai Simon Fredriksen, at han under en diskusjon med Mats Steen hadde uttrykt ønske om å møtes fysisk, siden de tross alt bodde i samme by. Dette var noe Steen svarte at han ikke hadde behov for. Han hadde ment det var unødvendig for dem å møtes i det fysiske rom, ansikt til ansikt. I ettertid forstod Fredriksen at grunnen til dette kanskje var at Steen ikke ville vise sine fysiske begrensinger, men Fredriksen var også på det tidspunktet diskusjonen fant sted opptatt av at alle i gildet hadde rett til privatliv. Derfor hadde han respektert Steen sitt ønske om ikke å møtes fysisk (*God Morgen Norge*, 2019). Likevel er dette et eksempel på at det var uenigheter om hvor mye de ville dele av seg selv innad i gruppen, samt at det i fellesskapet fantes en aksept for uenighet. Retten til privatliv ble dermed respektert og overholdt.

Det vil være mulig å ha flere innvendinger mot at Starlight skal kunne anses å være et uenighetsfellesskap. Den kanskje største innvendingen kunne være at gildet er et fellesskap man selv kan velge å være en del av. Iversen argumenterer for hvordan idealtypen av et uenighetsfellesskap består av mennesker som er «... en del av fellesskapet av grunner de ikke selv er herre over» (Iversen, 2014, s. 13), noe jeg kanskje kunne kalle 'skjebnefellesskap'. Dersom man som deltaker i Starlight sier seg uenig i mye av det som diskuteres, kan man til enhver tid trekke seg ut av det. For eksempel kan man enkelt bytte guild i *World of Warcraft*, eller slutte å spille. Slik sett kan det argumenteres for at Starlight er lettere å trekke seg ut av enn skjebnefellesskap som for eksempel nasjonalstaten Norge eller den nærmeste familien.

Det å bli medlem av Starlight, for så å trekke seg ut av det, kan imidlertid være mer utfordrende enn det kan virke som. «Ingen blir tilfeldigvis medlem i Starlight ... For å bli medlem må du anbefales av en som allerede er på innsiden. Så må du prøvespille i én til to måneder» (Steen sitert i Schaubert, 2019, å finne flokken sin, avsn. 3-4) påpeker Robert, faren til Mats Steen. For å bli medlem, har man jobbet seg inn i gildet og har knyttet sterke vennskapsbånd med dem på innsiden. Kanskje har medlemmene også, som i Steen sitt tilfelle, noen av sine aller nærmeste der inne. Starlight er på denne måten kanskje ikke like fullt et skjebnefellesskap som den nærmeste familien, der medlemmene blir kastet inn for å måtte kunne leve sammen, men jeg vil argumentere for at det likevel vil kunne fungere som et skjebnefellesskap når man først har trådd inn i det og har sine nærmeste venner der.

Samtidig er gruppesolidariteten i idealtypen av et uenighetsfellesskap ifølge Iversen (2014), skapt av en problemløsningsprosess. Her er Starlight et godt eksempel, ettersom samholdet i

fellesskapet skapes av problemene, oppdragene og utfordringene de må løse sammen i spillet. «Opplevelsen av å være i samme båt skaper også en samholdsfølelse» (Iversen, 2014, s. 13). Deltakerne i gildet er i samme båt, ettersom de deler internetttrollespilling som en felles interesse og skal løse problemer i spillet sammen.

Iversen argumenterer videre for hvordan uenighet om verdispørsmål er avgjørende for et uenighetsfellesskap. Avklaring av fakta eller uenighet basert på misforståelser er ikke reelle uenigheter i denne sammenhengen, hevder han (Iversen, 2014, s. 13). Med dette fjerner Iversen seg fra ideen om en universell rasjonalitet, og her formulerer han det jeg anser som et viktig poeng. Det er ikke gitt at fornuftige mennesker med avklarte fakta og som deler samme begrepsforståelse vil bli enige. Uenighet gjør samtidig ikke oss mennesker ubegripelige for hverandre (Iversen, 2014, s. 14). Vi evner å sette oss i andres posisjon og forstå deres meninger, selv om vi er uenige med dem¹³.

Om det finnes uenigheter i verdispørsmål innad i Starlight vil det være utfordrende for meg å svare helt sikkert på, ettersom jeg ikke har tilgang på deres samtaler. Likevel vil jeg argumentere for at det er svært sannsynlig. I Vicky Schauberts (2019) sak om Mats Steen, intervjuer hun blant andre Lisette, 28 år gammel og fra Nederland. Schaubert intervjuer Kai Simon, 40 år gammel fra Norge og hun intervjuer Anne, 65 år gammel fra England. Disse menneskene har ulik nasjonal, aldersmessig og kulturell bakgrunn, men var alle medlemmer i Starlight og spilte sammen med Steen.

Nettspilling og de digitale kommunikasjonsverktøyene legger som tidligere nevnt til rette for at mennesker fra totalt ulike steder i det fysiske rom kan kommunisere om felles interesser og utvikle et fellesskap sammen. Med en variert brukerbase er det altså sannsynlig at det vil være uenigheter i verdispørsmål. Disse uenighetene i verdispørsmål behøver ikke nødvendigvis å prege kommunikasjonen i fellesskapet i stor grad, men verdiene som medlemmene innehar vil fortsatt kunne ligge til grunn i alle de ulike valgene som må tas innad i fellesskapet. På denne måten vil jeg argumentere for at gildet Starlight er et uenighetsfellesskap, slik Iversen definerer det, selv om det ikke oppfyller alle kravene som idealtypen av et uenighetsfellesskap fordrer. Videre vil jeg forsøke å redegjøre for et helt annet type digitalt fellesskap enn uenighetsfellesskapet Starlight, en versjon av digitale fellesskap som har utviklet seg i en tydelig negativ retning. Jeg vil drøfte hvordan digitale fellesskap også kan bli ekkokamre.

¹³ I spenningen mellom det universelle og det partikulære, tar altså Iversen (2014) og jeg her det partikulæres parti.

3.5 Når fellesskap blir ekkokamre av ekstreme holdninger

I Morgenbladets dokumentarartikkel *Et varslet drap* beskrives «... historien om hvordan internettets undergrunn for mørk humor ble en katalysator for nazisme og massedrap» (Kleivan, Lunde & Indregard, 2019, avsn. 1). Dokumentarartikkelen handler om Philip Manshaus, den 21 år gamle gutten fra Bærum, som skøyt og drepte sin egen adoptivsøster, for så å forsøke å ta seg inn i moskeen Al-Noor Islamic Centre med skytevåpen for å ta flere liv. Rett før han brøyt seg inn i moskeen, skrev han på det anonyme nettforumet *Endchan* at han ikke fikk den planlagte direktesendingen fra kameraet festet på hjelmen til å fungere (Kleivan et al., 2019, avsn. 2). Manshaus ble imidlertid stoppet rett innenfor døren i moskéen før han fikk sjansen til å ta flere liv.

Forumet *Endchan* er bare ett av mange nettfellesskap med *chan* i navnet. Først ut var *4Chan*, som i utgangspunktet ble skapt for å diskutere japansk tegneseriekultur, men utviklet seg til å bli et nettforum der brukerne diskuterte annen nettkultur, samt dele humoristiske ‘memer’¹⁴ og ulike kampanjer. Ettersom brukerne var anonyme, ble humoren etter hvert ofte preget av å være ‘over streken’. Kvinnehat og rasisme er eksempler på det mange spøkte med, men det var overskridelsen, ikke selve innholdet som sto i sentrum. Dette var fra begynnelsen av kanskje mest det som kan anes som nettrulling, men med denne type humor, vokste det fram flere og flere hatefulle ytringer og brukere som tok spøkene på alvor.

Med alle disse hatefulle ytringene, ble flere brukere bevisst på at forumet måtte modereres. *4Chan* ansatte dermed flere moderatorer som skulle holde orden i diskusjonsforaene og slette uønsket innhold. Dermed ble *8Chan* laget som et alternativ, der ingen ytringer skulle bli moderert. Det var i det nettfellesskapet at El Paso-terroristen og Christchurch-terroristen publiserte og var aktive deltakere, og *8Chan* ble derfor stengt. Brukerne som benyttet *8Chan* flyttet seg derfor til andre lignende forum, blant annet *EndChan*, der Manshaus var aktiv (Slotten & Røysamb, 2019).

Chan-foraene er tydelige eksempler på at fellesskapene som oppstår på internett også kan virke negativt på brukerne, og i ekstreme tilfeller som med Manshaus, ha direkte skadelige og farlige virkninger på mennesker. Dette står i sterkt kontrast til det fellesskapet og vennskapet som

¹⁴ Begrepet Meme er konstruert av Richard Dawkins i boka *The Selfish Gene* (1976) for å betegne ideer og informasjonsenheter som spres i befolkningen. Brukes i dag for å betegne videoer, gester og uttrykk som spres raskt blant store mengder internettbrukere.

beskrives i guildet Starlight i World of Warcraft. Vil det likevel være noen av de samme faktorene som bidrar til at folk oppsøker disse ulike fellesskapene?

3.5.1 Digital tilhørighet

I saken om Mats Steen og om Philip Manshaus vil jeg argumentere for at det vil være mulig å finne flere likhetstrekk. Disse sakene tar begge utgangspunkt i unge menn som sannsynligvis opplever en mangel av tilhørighet. Savnet av fellesskap fører dem inn i det digitale rom på leting etter fellesskapet og tilhørigheten, og her finner de det de leter etter. Steen finner sin flokk i World of Warcraft med sitt guild Starlight, og Manshaus finner sin i Chan-foraene. I disse fellesskapene får de anerkjennelse for sine evner til å argumentere, samarbeide og diskutere. De finner samtalepartnere som deler av seg selv og sine interesser, meninger og holdninger. Mats Steen og Phillip Manshaus opplever med dette en følelse av tilhørighet og fellesskap. De store forskjellene mellom Steen og Manshaus sine tilfeller, slik jeg ser det, er hva som blir diskutert, hvem de diskuterer med og hvilke allerede etablerte holdninger og verdier de innehar.

Der Steen løser problemer og rollespiller i World of Warcraft sammen med uenighetsfellesskapet Starlight, har Manshaus samtaler med mennesker som flørter med ekstremistiske tanker i chan-foraene, noen på humoristisk vis og gjennom bruk av memer, andre med en alvorlig forakt mot enkelte folkegrupper. Dette fyrer opp under Philip sine allerede etablerte holdninger og verdier. Samtidig får heller ikke disse holdningene eller verdiene motstand i samtale. Dette er fordi alle han diskuterer med, i hvert fall tilsynelatende, innehar de samme verdiene som han. Chan-foraene blir ekkokamre¹⁵ i motsetning til uenighetsfellesskap (Iversen, 2014), som jo fordrer uenighet i verdispørsmål.

Sosialantropolog Thomas Hylland Eriksen har skrevet boka *Det som står på spill*, tilegnet Utøya-generasjonen og handler om vitsen med å bry seg om noe mer enn seg selv. Hylland Eriksen argumenterer i denne boka for viktigheten av uenighetsfellesskapet: «Det høres paradoksalt ut, men det er bare *uenighetsfellesskapet* som kan skape nok enighet til at vi sammen kan bevege oss i riktig retning» (Hylland Eriksen, 2012, s. 13). Dette er et

¹⁵ Definisjon av Ekkokammer fra NAOB: «Det at informasjon, meninger blir gjentatt og forsterket innen en gruppe, et medium, uten diskusjon med dem som har andre synspunkter» (NAOB, u.å.-b).

betydningsfullt poeng i denne sammenhengen. Jeg vil argumentere for at vi trenger meningsmotstand og uenighet i samfunn der så mange ulike mennesker med ulik bakgrunn møtes. Ikke minst er det viktig at vi tar hensyn til og respekterer hverandres meninger, så lenge disse meningene ikke trosser ytringsfriheten og blir fiendtlige mot enkeltmennesker eller grupper, sånn at vi kan finne gode løsninger for alle.

Diskusjonene i Chan-foraene førte til at Manshaus gjorde alvor av sine samtaler og gikk til angrep på sin egen adoptivsøster og moskéen i Bærum. Vi vet også om flere som har begått liknende terrorhandlinger, blant andre de tidligere nevnte El Paso- og Christchurch-terroristene, men også et annet eksempel fra Norge, nemlig Utøya-terroristen. Ekstremistisk rekruttering i ekkokamre som disse er eksempler på, kan ligne på måten vi hører om at terrororganisasjoner rekrutterer soldater omkring i verden. Dette gjøres ved å ta sårbare unge mennesker som savner fellesskap inn i varmen. Slik får disse unge sårbare en følelse av tilhørighet og mening i hverdagen, og de kan dermed manipuleres til å utføre grufulle oppgaver, for eksempel terrorhandlinger.

Digitale fellesskap kan altså utvikles i flere ulike retninger, og jeg har i dette kapittelet forsøkt å tydeliggjøre spenningen mellom de to ytterpunktene 'uenighetsfellesskap' og 'ekkokammer'. Likevel har jeg argumentert for at det kan være de samme sinnstilstandene som driver mennesker til å oppsøke disse digitale fellesskapene, nemlig mangel på tilhørighet og fellesskap. Fellesskap ser med dette ut til å kunne være tilstede og erfares digitalt. Videre følger en drøfting av nærhetens erfaringsgrunnlag i det digitale rom.

4. Nærhet i det digitale rom

At vi savner fellesskap og trygghet i vår samtid, slik Bauman (2000) argumenterer for, kan altså være en av grunnene mennesker søker i det digitale rom etter tilhørighet og fellesskap. Jeg vil i dette kapitlet rette blikket mot nærhetsbegrepet, der jeg hovedsakelig fokuserer på perspektiver fra de tre filosofene Emmanuel Lévinas, K.E. Løgstrup og Hans Jonas, samt tolkere av deres ideer. Med grunnlag i disse perspektivene vil jeg, i tråd med det i problemstillingen, argumentere for hvordan nærheten er tilstedeværende og kan erfares i det digitale rom.

Med en redegjørelse for og drøfting av disse tre filosofenes perspektiver, en forståelse av nærhet som et tvetydig begrep og historien om Mats Steen som utgangspunkt, vil det avslutningsvis i kapitlet forsøkes å drøfte hvordan Steen kan sies å ha erfart nærhet i det digitale rom. Jeg begynner med en redegjørelse for Lévinas etiske inngang, ettersom jeg vil hevde dette er et hensiktsmessig sted å begynne for å argumentere for hvordan etikken har sitt utspring i jeg-du-forholdet.

4.1 Lévinas og appellen fra ansiktet

For å kunne se Lévinas' etikk i lys av det digitale rom, er det av betydning å ha et viss begrep om grunnelementene ved hans etiske tenkning. Peter Kemp argumenterer i sin redegjørelse for hovedtanker ved Lévinas' tenkning at 'den andre' er sentrum. Ifølge Lévinas kan vi ikke forstå den andre som en virkelig annen, hvis vi utelukkende anser dette mennesket som kun et ledd i en totalitet hvor vi kan plassere vedkommende der vi vil ha ham eller henne. Dersom det ikke finnes en totalitet som omfatter både meg selv og den andre, kan den grunnleggende relasjonen som forbinder oss bare gå fra den andre til meg. Dette er en ansikt til ansikt-situasjon, hevder Lévinas, der jeg gir den andre en rett overfor min egen egoisme og vilje til å besitte alt (referert i Kemp, 1996, s. 100).

Den andre viser seg samtidig som en fremmed, hevder Lévinas, noe som problematiserer den konstruktivistiske ideen om at individet råder over og behersker verden. Den andre unnslipper på denne måten vårt herredømme. Et slikt perspektiv viser Lévinas tydelig med sin analyse av ansiktet. Ansiktet er mer enn det rent sanselig gitte, hevder han. Lévinas skriver:

Ansigtet, som endnu er en ting blandt tingene, bryder gennem den form, der afgrænser det, hvilket konkret betyder, at ansigtet taler til mig og opfordrer mig til at indgå i et forhold, der ikke har noget til fælles med en magt, der udøves, om den så er nydelse eller erkendelse. (Lévinas, 1996, s. 194)

Når vi ser den andre i øynene, er det ikke for å se på fargene. Dersom vi kun observerer farger, risikerer vi å gjøre den andre til en ordinær gjenstand og blokkere den personlige relasjonen, slik Lévinas argumenterer for. Ansiktet er på den måten særegent fordi det ikke kan sees av en observatør. Det er nakent og forsvarsløst, utsatt og truet, som om det ligger åpent for all slags misbruk. Likevel er det nettopp ansiktet som forbyr oss å misbruke.

Lévinas (1996) argumenterer for at ansiktet ikke har noen mening i seg selv, ingen innhold vi kan sette i system, og det ligger hinsides det vi kan begripe (s. 195). Dermed vil jeg hevde at appellen fra ansiktet kan anses som et fenomen, slik jeg bruker begrepet i masteroppgaven¹⁶. Ansiktet er på denne måten ikke først og fremst fysisk-biologisk, men etisk. Meningen i ansiktet består blant annet i å si 'du skal ikke drepe'. Åpenbart har ikke dette forhindre folk i å begå drap, og forbudet mot drap er da en etisk nødvendighet snarere enn en ontologisk nødvendighet. Etikken bryter på denne måten med ideen om virkeligheten som noe nøytralt, hevder Kemp (1996, s. 102).

Lévinas' måte å ta utgangspunkt i den andre og dens ansikt kan anses som sentralt i et moderne nærhetsetisk perspektiv. Mitt møte med den andre er et etisk møte. Imidlertid bunner dermed enhver form for etikk hos Lévinas i det umiddelbare forholdet mellom mennesker. Peter Kemp kritiserer dette utgangspunktet med det umiddelbare forholdet ved å trekke dette perspektivet inn i dagens teknologiske verden, der vi oftere enn noen gang kommuniserer med hverandre på avstand i tid og rom. Kritikken er dermed relevant for masteroppgavens problemstilling, ettersom den blant annet innebærer spørsmål om hvordan nærhet kan erfares i det digitale rom.

Dersom forholdet til den andre grunnlegges på det levende nærvær og ansiktets uttrykk, framtrer den andre kun som et objekt i anskuelsen av denne personen, når kommunikasjonen foregår digitalt. Hvis etikken utelukkende angår samlivet med den andre vi kan høre og se umiddelbart, åpner det for de verste grusomheter, hevder Kemp (1996), dersom den andre

¹⁶ Avklaring av fenomen-begrepet finnes i delkapittel '1.2 Begrepsavklaringer'.

befinner seg på avstand i tid og rom (s.106). Kemp argumenterer med dette for at Lévinas' nærhetsetiske perspektiv viser en begrenset gyldighetsfare, noe jeg vil drøfte i det følgende.

4.1.1 En etikk uten ansiktet?

Jon Magne Vestøl, professor i religions- og etikkdidaktikk ved UiO, utforsker de samme utfordringene ved Lévinas etikk som de Kemp framhever. I Vestøls artikkel *I Ansiktets fravær?* undres han «... om de simulerte kontekstuelle betingelsene usynliggjør etikken som fenomen, og dermed gjør internett helt eller delvis uanvendelig som redskap for etikkundervisning og etikkdidaktikk» (Vestøl, 2006, s. 166-167). Et betydningsfullt spørsmål blir da i hvilken grad etiske normer, som i utgangspunktet er utviklet for å regulere det fysisk-sosiale forholdet, har gyldighet der de sosiale forholdene utspilles og utvikles innenfor simulerte omgivelser? Disse simulerte omgivelsene som Vestøl betegner som 'cyberspace'¹⁷, betegnes i denne masteroppgaven altså som 'det digitale rom'.

Vestøl forsøker med sin artikkel å skape et møte mellom Lévinas' etikk og det digitale rom, noe han selv skriver at han forstår som «... et spenn mellom ytterpunkter i menneskets søken etter realisert virkelighet» (Vestøl, 2006, s. 167). Dette møtet blir dermed særlig formålstjenlig å drøfte i sammenheng med masteroppgaven, nettopp fordi det ligger en tydelig spenning mellom de to. Likevel må det påpekes at Vestøls utgangspunkt for å drøfte Lévinas og det digitale rom er ulikt mitt, ettersom det i hans artikkel fokuseres på dette i sammenheng med etikkdidaktikken.

I sin artikkel presenterer Vestøl en rekke debattinnlegg han har hentet fra internett som utgangspunkt for sin drøfting omkring Lévinas' etikk og det digitale rom, og argumenterer for hvordan den assosiasjonsskapende begrepsbruken i dette etiske perspektivet skaper problemer i et digitalt felt. Bruken av 'ansiktet' som utgangspunkt for all etikk gjør det umulig å trekke etikken inn i det digitale rom ettersom vi i det digitale kan forholde oss ansiktsløse. Jeg vil argumentere for at Vestøl påpeker en vesentlig utfordring i denne sammenhengen, nemlig at det er «... uklart hvorvidt de skikkelsene som kommer til syne i innleggene er fysisk eksisterende eller om de utgjør rene simuleringer» (Vestøl, 2006, s. 172). For alt vi vet, kan debattinnleggene som Vestøl benytter i sin drøfting i artikkelen være skrevet av

¹⁷ Etter Science fiction-forfatteren William Gibson (Vestøl, 2006, s. 166).

algoritmebaserte roboter. Vi har ingen fysisk skikkelse, som et ansikt, å knytte dem til, slik vi har når vi kommuniserer i det umiddelbare fysiske rom.

Med en analyse av Lévinas' begreper 'ansiktet' og 'sporet av den andre', forsøker Vestøl å skape et relasjonell tilnærming til debattinnleggene han presenterer og Lévinas' etikk, og gir en fortolkning som er interessant med tanke på hvordan tilstander og fenomener kan være tilstedeværende det digitale rom. Lévinas' fenomen 'sporet av den andre' antyder at ansiktet kan anses gjennom språket. Sporet representerer samtidig noe som ikke lar seg fiksere, noe forut for all erindring.

På denne måten formidler begrepet 'sporet' forholdet mellom språket og den andre, hevder Vestøl, og argumenterer for at det derfor kan være en nøkkel til å forstå forholdet mellom ansiktet og de debattinnleggene fra internett han bruker i sin drøfting. Den andres ytringer vil i enhver tekst kunne være implisitt til stede. Vestøl hevder at: «Ansiktet, den Andre, vil kunne skimtes bakom de vekslende lag av tekstlig beretning. Men i teksten som tekst foreligger dette bare i form av Sporet, som etterlatte merker av en 'forbigang'» (Vestøl, 2006, s. 173). Dermed argumenterer Vestøl for at alt arbeid med utgangspunkt i tekst til en viss grad må innebære en reduksjon av det etiske, sett i lys av Lévinas' etikk, ettersom dette arbeidet ikke tar utgangspunkt i det umiddelbare jeg-du-forholdet. Enda mer utfordrende kan dette være når det gjelder tekster i digital kommunikasjon. En remediering¹⁸ av tekstene kan altså føre til enda en grad av reduksjon av etikken, hevder Vestøl (2006, s. 177). Mulighetene for å finne autentiske spor av den andre kan dermed bli færre og mindre.

At disse autentiske sporene blir færre, mindre eller vanskeligere å finne betyr derimot ikke nødvendigvis at de ikke er der. Erfaringene som beskrives i Vestøls utvalg av debattinnlegg fra internett vil uansett kunne ha ansikter i tilværelsen, til og med selv om debattinnleggene er skrevet av algoritmebaserte roboter. De problemene som beskrives i debattinnleggene, eksempelvis avvisning av livspartner eller utroskap (Vestøl, 2006), finnes i de umiddelbare omgivelsene våre, også selv om tekstene i seg selv utgjør simuleringer. Likevel er spørsmålet om autensiteten det store problemet når vi skal se Lévinas' etikk i lys av digital kommunikasjon.

¹⁸ Gjenbruk av tradisjonelle kommunikasjonsformer tilført nye dimensjoner, som for eksempel tekst i den digitale kommunikasjonen (Bolter & Grusin, 1999).

Lévinas' nærhetsetiske gyldighet blir satt på prøve i den digitale tidsalder, ettersom simuleringer av forholdet mellom mennesker gir en uvisshet om autensiteten i sporet av den andre. Vi lever i en tid der vi påvirker og har ansvar for hverandre på avstand i tid og rom. Lévinas' etikk kan dermed brukes som et motargument mot at nærhet er tilstede og kan erfares i det digitale rom, fordi det løftes fram utfordringer og uvisshet om autensiteten med utgangspunkt i et ansiktsløst jeg-du-forhold. Dersom utgangspunktet for all etikk og nærhet grunner i ansiktet, vil jeg argumentere for at vi ikke kan snakke om nærhet i det digitale rom, og kanskje heller ikke digital etikk i det hele tatt.

Jeg vil likevel argumentere for at det finnes en mulighet for at Lévinas' etikk og appellen fra ansiktet kan vise seg som begrenset i drøftingen av nærhetens tilstedeværelse i det digitale rom. Den danske filosofen K.E. Løgstrup har, i likhet med Lévinas, tanker om etikkenes utspring i jeg-du-forholdet, men impliserer derimot ikke at ansiktet er grunnlaget for etikken. Kanskje kan Løgstrups nærhetsetiske perspektiv være mer dekkende enn Lévinas' i den digitale tidsalder?

4.2 Løgstrup og Den etiske fordring

I likhet med Lévinas, tar Løgstrups etikk altså utgangspunkt i møtet mellom mennesker og det gitte ansvaret i jeg-du forholdet. Men i stedet for å knytte båndet til den andre i dens ansikt, knytter Løgstrup dette båndet til menneskets interdependens. Vi er forviklet i den andres skjebne, hevder han (referert i Vetlesen & Nortvedt, 1996, s. 172). Jeg vil argumentere for at dette kan gi en betydelig bedre overføringsverdi til det digitale rom enn Lévinas' appell fra ansiktet. Løgstrup argumenterer i boka *Den etiske fordring* (2010) for at:

Den enkelte har aldrig med et andet menneske at gøre uden at han holder noget af dets liv i sin hånd. (Løgstrup, 2010, s. 25)

Når Løgstrup bruker ordet 'aldri' i denne sammenhengen, vil det kunne tolkes dit at det ikke kun er i ansikt til ansikt-situasjonen vi er avhengige av eller står til ansvar for vår neste. Det gjør vi også når vi for eksempel er ansiktsløse i det digitale rom. Det er den gjensidige avhengigheten, skjebnen, som stiller individet overfor en etisk fordring. Den etiske fordringen, appellen som får oss til å handle moralsk, ligger ikke hos Løgstrup i den andres ansikt, slik den gjør hos Lévinas. Den etiske fordring ligger derimot i det Løgstrup kaller for 'de suverene

livsytringer'. Suverene livsytringer er fenomener ved menneskelivet som er så grunnleggende at de blir betingelser for alt menneskelig samliv. Han hevder at blant annet tillit og barmhjertighet er slike suverene livsytringer. I boka *Norm og Spontaneitet* (1993) argumenterer han for hvordan:

Den anden persons nærvær kalder den første persons tillid og oprigtighed [sic] frem, den anden persons ulykke kalder den første persons barmhjertighed frem. I de umiddelbare forhold mellem person og person fuldbyrdes de suveræne livsytringer. (Løgstrup, 1993, s. 22)

På den måten er appellen av en ontologisk elementær art, altså som noe grunnleggende ved det å være et menneske. Dermed er appellen også uttalt, sånn Løgstrup-tolkerne Vetlesen og Nordtvedt argumenterer for. De hevder at den etiske fordring er «... en appell som er til stede forut for jegets og/eller duets kommunikasjon av den» (Vetlesen & Nordtvedt, 1996, s. 174). Den etiske fordring, som ligger i et hvilket som helst forhold til et annet menneske, er dermed ikke det samme som det andre menneskets uttalte ønske eller krav (Løgstrup, 2010, s. 31). Dette betyr at den etiske fordring ikke går ut på å handle på måter den andre ønsker eller forventer, men det den andre er best tjent med. Dersom det hadde vært sånn at vi kun skulle handle på den måten den andre ønsker, ville vår kommunikasjon og vårt liv sammen utelukkende gått ut på, ansvarsløst, å gjøre seg selv til et redskap eller middel for den andre, hevder Løgstrup. Med dette poengterer han at den etiske fordring er en fordring om kjærlighet, ikke en fordring om ettergivenhet (2010, s. 31).

Løgstrups etiske teori inneholder flere påstander, og Vetlesen og Nordtvedt oppsummerer dem godt i boka *Følelser og moral* (1996). De suverene livsytringene er fenomener som ligger forut for enhver vurdering hos mennesket, som en realitet mennesket selv ikke frambringer, men som en del av tilværelsens grunnvilkår. Samtidig utsteder disse suverene livsytringene en appell til mennesket. Appellen, den etiske fordring, forteller oss at vi skal ta ansvar for den andres skjebne. Mennesker er viklet inn i hverandres skjebner: å være et menneske innebærer alltid å være et menneske blant mennesker, hevder Løgstrup, og dette er det han kaller for interdependens (referert i Vetlesen & Nordtvedt, 1996, s. 176). Derfor vil det å benekte at den andre angår meg kunne være det samme som å miskjenne interdependensen som noe gitt, noe uløselig tilknyttet tilværelsens grunnvilkår. På denne måten blir dermed miskjennelsen både moralsk svikt og erkjennesssvikt, og Vetlesen og Nordtvedt argumenterer for hvordan:

Å leve moralsk er å leve i sannhet, i erkjennelse av og i respekt overfor talens åpenhet, overfor tilliten og barmhjertigheten som livsytringer med ubenektelig og uantastelig iboende positivitet. Å leve umoralsk er å leve i falskhet, i miskjennelse av og uærbødighet overfor tilværelsens innretning. (Vetlesen & Nortvedt, 1996, s. 177)

Å handle moralsk vil dermed være det samme som å erkjenne virkeligheten, slik Vetlesen og Nortvedt argumenterer for. Handler vi umoralsk, erkjenner vi ikke menneskets interdependens og dermed ikke tilværelsen. Kan Løgstrups perspektiver om suverene livsytringer ha en overføringsverdi til det digitale rom? Dette skal utforskes nærmere i det følgende.

4.2.1 Suverene livsytringer i den digitale kommunikasjonen

Løgstrup fikk aldri muligheten til å erfare den omfattende digitaliseringen av samfunnet, ettersom han døde i 1981. Dermed har han ikke tatt digitaliseringen i betraktning i sin tekning, og har da naturligvis ikke direkte uttalt seg om interdependens eller nærhet i sammenheng med det digitale rom. Men hvis man tolker de suverene livsytringene tillit og barmhjertighet som helt grunnleggende i våre samliv, vil jeg argumentere for at de dermed også må være tilstede når vi kommuniserer i det digitale rom. Dersom man tar utgangspunkt i at de suverene livsytringene tillit og barmhjertighet er tilstedeværende i den digitale kommunikasjonen, vil jeg også argumentere for at emosjonell og psykisk nærhet er tilstede og kan erfares digitalt.

Selv om Løgstrup ikke direkte har uttalt, og muligens heller ikke hadde sagt seg enig i det, vil jeg til og med argumentere for at nærhet inneholder alle bestanddelene av, og dermed gjennomsyrrer alle de suverene livsytringene, sånn han beskriver dem (Løgstrup, 1993, s. 22). Nærhet er derfor, i likhet med de suverene livsytringene, en betingelse for alt menneskelig samliv, og dermed noe som ligger forut for skillet mellom den umiddelbare kommunikasjonen i det fysiske rom og den digitale kommunikasjonen. På denne måten kan nærhet også anses å være et fenomen, så vel som en tilstand, slik jeg tidligere har redegjort for at begrepene brukes i denne oppgaven¹⁹.

Jeg argumenterer dermed for at det å være et menneske blant mennesker ikke kun handler om å være det i fysisk og bokstavelig forstand, men også på et emosjonelt plan. Det finnes en

¹⁹ Hvordan begrepene tilstand og fenomen brukes i oppgaven redegjøres for under delkapittel '1.2 Begrepsavklaringer'.

nærhet som knytter mennesker sammen, en situasjon vi ikke kan trekke oss ut av, fordi vi mennesker er avhengige av hverandre selv om det er en skjerm i mellom oss. Jeg vil derfor hevde at Løgstrups etiske inngang kan være en mer helhetlig måte å beskrive nærhet i dagens digitale situasjon på, enn Lévinas' etiske inngang.

Likevel vil jeg hevde at Løgstrups tekning kommer hit men ikke lenger når det skal forsøkes å drøfte om nærhet kan erfares i det digitale rom. Drøftingen av nærhetens tilstedeværelse har til nå blitt behandlet teoretisk, men kan jeg på en mer håndfast og konkret måte drøfte hvordan mennesker kan erfare dype nærhetsrelasjoner til andre i den digitale kommunikasjonen? Dette vil jeg argumentere for at ikke enkelt besvares med utgangspunkt i Løgstrups etiske perspektiver.

Den tysk-amerikanske filosofen Hans Jonas' etiske perspektiver kan imidlertid tilføre enda en dimensjon i drøftingen. Han tar et oppgjør med den tradisjonelle etikkens gyldighetssfære ved å innføre en plikt til forestilling i sin 'ansvarsetikk'. Jeg anser flere aspekter ved Jonas' etiske inngang som betydningsfulle i argumenter for at nærhet er tilstede og kan erfares i det digitale rom, og vil videre drøfte hvordan. Først følger en redegjørelse av hovedtrekk ved Jonas' tenkning.

4.3 Jonas og Prinsippet ansvar

Modern technology has introduced actions of such novel scale, objects, and consequences that the framework of former ethics can no longer contain them. (Jonas, 1984, s. 6)

Dette er det verdiradikale utgangspunktet for Hans Jonas' mest betydningsfulle bok for masteroppgaven, *Prinsippet ansvar*. Når Jonas karakteriserer og kritiserer den tradisjonelle etikken hevder han blant annet at «Ethical significance belonged to the direct dealing of man with man, including the dealing of himself: all traditional ethics is *anthropocentric*» (Jonas, 1984, s. 4). Den tradisjonelle etikken tar altså kun utgangspunkt i all menneskelig handling, inkludert handling med seg selv.

Filosofen Alfred Fidjestøl skriver i sin innføringsbok *Hans Jonas: Ein introduksjon* (2004) at Jonas i tillegg stempler den tradisjonelle etikken som en samtids- og naboetikk. Den kan sies å være en samtidsetikk fordi tidshorisonten er nåtid og nær framtid. Den kan i tillegg sies å

være en naboetikk ettersom objektene for etikken er naboene våre, våre nærmeste i fysisk forstand, de vi faktisk omgås med i hverdagen. Mennesker på andre siden av jorda, samt deres framtidige barn og barnebarn er irrelevante for den tradisjonelle etikken, hevder Jonas. Men det kan de ikke lenger være, mener han. Dette er fordi handlingene våre har konsekvenser både i tid og rom, som strekker seg langt utover det den tradisjonelle etikken har tatt høyde for (referert i Fidjestøl, 2004, s. 91). Små handlinger vi gjør eksempelvis i Norge eller USA i dag, vil kunne ha direkte konsekvenser for livsforholdene for mennesker og andre levende skapninger i eksempelvis Nepal, Madagaskar og Australia om hundrevis av år. Dette alene rettferdiggjør en nytenkning av etikken, argumenterer Jonas for.

Det som opptar Hans Jonas i ansvarsetikken, er den gradvise, snikende og opphopende effekten av de uendelig mange små enkelthandlingene til velmenende mennesker, som hver for seg er uskyldige, men kan få uforutsette negative tilleggskonsekvenser. Jonas sitt perspektiv er den velmenende bruken av teknologien, men problematikken sklir likevel også over i gråsonen av mindre velment bruk, unødvendig bruk og også direkte misbruk. Det er flere i den velstående delen av verden som kjenner godt til truslene av fjerne konsekvenser av sine ulike handlinger. Likevel er de ikke villige til å gi opp egne goder av den grunn.

Det som er fellesnevneren for alle disse handlingene er at vi mangler en velutviklet etikk for å håndtere dem, hevder Fidjestøl (2004, s. 95). Vi får, de fleste av oss, automatisk dårligere samvittighet når vi handler umoralsk overfor en av våre nære. Den tradisjonelle etikken kan sies ikke å gripe den nye situasjonen. Tradisjonelle dyder og prinsipper strekker ikke til, hevder Jonas. Derfor kreves en radikalt ny handling til grunn for etikken, og denne radikale nye handlingen kaller han altså for *prinsippet ansvar* (Jonas, 1984).

Jonas forsøker med sin nye etikk å bygge videre på, samt å omformulere den kjente universallovformuleringen, formulert av den kanskje mest innflytelsesrike filosofen i moderne tid, Immanuel Kant. Universallovformuleringen er en del av det som gjerne kalles det kategoriske imperativ²⁰. I sin bok siterer Jonas Kants universallov, der det formuleres slik:

²⁰ Et imperativ er det samme som et prinsipp, og dette vises tydelig i den engelske tittelen av *Prinsippet Ansvar: 'The Imperative of Responsibility'* (Jonas, 1984).

Act so that you *can* will that the maxim of your action be made the principle of a universal law (Kant, sitert i Jonas, 1984, s. 10)

Jonas foreslår flere ulike omformuleringer av dette klassiske prinsippet i det kategoriske imperativ. Han skriver at et prinsipp som responderer til den nye formen for menneskelig handling for eksempel heller vil kunne formuleres slik:

Act so that the effects of your action are compatible with the permanence of genuine human life. (Jonas, 1984, s. 11)

I formuleringen inkluderer Jonas 'genuine', altså 'ekte' menneskelig liv, fordi det å sikre rett til liv og eiendom ikke er nok, hevder han. Det å leve et ekte menneskelig liv inkluderer på denne måten ikke kun det at mennesket skal ha mulighet til å leve, men også det å kunne søke lykke og det å kunne realisere sine evner og anlegg.

Jonas foreslår i tillegg det han selv understreker at er en negativ omformulering av universalloven, som innebærer at vi skal handle slik at våre handlinger ikke er destruktive for framtidens muligheter for liv, samt det han hevder er en positiv omformulering av den: «In your present choices, include the future wholeness of Man among the objects of your will» (Jonas, 1984, s. 11). Med sine nye forslag til prinsipper, kan man argumentere for at Jonas tydelig er opptatt av ansvaret vi har for å bevare liv for framtida, og særlig menneskelivet, som igjen kan ta ansvar for alt liv videre inn i framtida. En av de viktigste grunnene for å formulere et nytt etisk prinsipp, hevder Jonas, er at teknologi ikke er et etisk nøytralt verktøy. Jeg vil redegjøre for, samt drøfte dette i det følgende.

4.3.1 Teknologien er ikke etisk nøytral

Teknologien er ikke etisk nøytral i vår tid, argumenterer Jonas for, og han hevder det er to grunner til dette. Den første har med teknologiens autonomi å gjøre. Teknologisk utvikling er ikke lenger et nøytralt middel, den har revet seg løs og driver seg selv ustyrlig (referert i Fidjestøl, 2004, s. 96). Med dette formulerer Jonas, forholdsvis tidlig i teknologiens tidsalder, at vi mennesker ikke har kontroll over den teknologiske utviklingen. Jeg vil hevde at dette perspektivet tydelig kan være en inspirasjon for Peter Kemps (1996) tanker om kløften mellom teknologien og etikken. Kemp argumenterer, i likhet med Jonas, for at vi må spørre oss selv om vi i det hele tatt har noe som helst kontroll over teknologien, eller om den har begynt å styre seg selv.

Jeg vil framheve den algoritmebaserte løsningen som brukes i ulike sosiale nettverkstjenester som et godt eksempel på teknologiens autonomi. Dersom brukere leser, kommenterer og deler artikler knyttet til for eksempel et spesifikt politisk syn i sosiale nettverkstjenester, gir algoritmene en større mulighet for at artikler tilknyttet dette politiske synet oftere havner i brukernes nyhetsstrøm. Derfor vil jeg argumentere for at den algoritmebaserte teknologien sørger for en mindre politisk, og på mange måter da også etisk, nøytral brukeropplevelse i disse sosiale nettverkstjenestene.

Et annet tydelig eksempel på at teknologiske verktøy ikke er etisk nøytrale er å finne i fengselsvesenet i USA. Dette har også med algoritmebaserte løsninger å gjøre, nemlig at det nå blir utviklet og testet en teknologi som vurderer løslatelse basert på algoritmer. Dataprogrammer regner ut gjentakelsesfare for den enkelte fange. Leonora Onarheim Bergsjø og Håkon Bergsjø hevder i boka *Digital etikk* (2019) at disse algoritmene har vist seg å favorisere hvite innsatte (s. 15).

I USA beskyttes samtidig virkemåter som algoritmebaserte løsninger av lovverk som omfatter forretningshemmeligheter. Det er derfor vanskelig å finne ut hvilken oppskrift disse programmene baserer sine avgjørelser på (Bergsjø & Bergsjø, 2019, s. 15). Dette vil jeg anse som problematisk, fordi ingen andre enn de som har programmert algoritmene har mulighet til å få vite hva som gjør at de har en tendens til å favorisere de hvite innsatte. Med eksempler som disse, melder det seg tydelig et behov for en digital etikk, ettersom teknologien, slik Jonas argumenterer for, ikke er etisk nøytral.

Den andre grunnen til at teknologien ikke er etisk nøytral, hevder Jonas, er at den har blitt så mektig, og at vår makt over omverden har økt dramatisk (referert i Fidjestøl, 2004, s. 96). Blant de ti bud, finner vi det etiske budet «du skal ikke slå i hjel» (2 Mos. 20:13), formulert i tradisjonell etikk nettopp fordi det var mulig å bryte, og ikke minst fordi det ble brutt. Budet hadde altså en etisk relevans da det ble skrevet.

Den menneskelige innvirkningen på biosfæren var derimot ikke etisk relevant da de ti bud ble formulert. Jeg vil argumentere for at dette først og fremst er fordi innvirkningen på biosfæren ikke var så sterk med datidens teknologi, men også fordi mennesket ikke hadde kunnskap om at de potensielt hadde en slik innvirkning. Derimot må dette være mer etisk relevant i dag ettersom den teknologiske sfæren har blitt utvidet, og ettersom menneskeheten har fått mer

kunnskap om vår innvirkning på biosfæren. Derfor er jeg enig i Jonas' argumenter for at det er helt nødvendig at vi utvikler og bearbeider en etikk som tar dette utgangspunktet.

En moderne etikk kan heller ikke være antroposentrisk på samme måte som tradisjonell etikk, men må innlemme menneske-natur-relasjonen, hevder Jonas. Derimot mener han ikke at vi bør forkaste all tidligere etikk. De tradisjonelle etikkene har vært meningsfulle for handlinger som svarer til forutsetningene, og er fremdeles det i menneskers nærmeste sfære, hevder Jonas, men de holder ikke lenger på alle plan. En ny etikk må i tillegg regulere handlinger som er representative for det radikalt nye handlingsbegrepet, mener han (referert i Fidjestøl, 2004, s. 96-97).

4.3.2 Plikten til forestilling

Et av Hans Jonas sine viktigste filosofiske oppgaver i utviklingen av en ny etikk blir å gjøre det fjerne nært. Han innfører en abstraksjon som utvider ansvarsfølelsen, ved å tilføre en plikt han kaller 'plikten til forestilling'. Denne plikten er blant fire som inngår i Jonas' ansvarsbegrep, og utgjør den mest betydningsfulle plikten i boka *prinsippet ansvar*, sett i lys av problemstillingen for masteroppgaven. Plikten til forestilling er en oppfordring til enkeltmennesket, og bærer mer preg av å være en tankeplikt enn de andre pliktene i Jonas sitt ansvarsbegrep.

Med plikten til forestilling argumenterer Jonas for at hver enkelt av oss er ansvarlige for emosjonelt å ta innover oss de konkrete lidelsene som ligger i andre enden av våre handlinger (referert i Fidjestøl, 2004, s. 112). På samme måte som vi føler empati for at de av våre nærmeste behandles urettferdig, må vi også kunne innlemme dem som i framtida, på andre siden av jorda, vil kunne komme til å lide på grunn av våre umoralske handlinger, hevder han.

Som eksempel trekker Fidjestøl (2004, s. 112-113) inn den menneskeskapte drivhuseffekten. Den har ofte blitt behandlet teoretisk, men vi må også se for oss ansiktene til de som om hundre år må flykte fra hjemmene sine på grunn av ekstremvær. De andre pliktene i ansvarsbegrepet, for eksempel plikten til å skaffe så mye kunnskap som mulig om konsekvenser av våre handlinger, kan sies å være meningsløse og tomme dersom de ikke vekker følelser i oss, hevder Fidjestøl (2004, s. 113). Det er nettopp det følelsesmessige engasjementet hos det enkelte individ som plikten til forestilling skal kunne bidra med.

Slik jeg tolker Jonas' etiske tenkning i lys av dagens digitale situasjon, vil jeg argumentere for at plikten til forestilling vil kunne være høyst relevant også for våre handlinger i det digitale rom. Vi må kunne forestille oss de menneskene vi interagerer med på den andre siden av skjermen. Vi er ansvarlige for emosjonelt å ta innover oss lidelser som ligger i andre enden av umoralske handlinger også på avstand i det digitale rom. Slik kan plikten til forestilling bidra til å hjelpe oss med å handle moralsk når vi kommuniserer digitalt. Vi hører stadig om, og har mange av oss erfart følelsen av ubehag i det digitale rom, enten det er handler om svindelforsøk, mobbing eller trakassering.

Som tidligere nevnt, viser altså *Barn og Medier 2020*-undersøkelsen at så mye som 43% av 13-18-åringene har sett innhold eller diskusjoner med hatmeldinger der enkeltpersoner eller bestemte grupper blir angrepet på nett det siste året (Medietilsynet, 2020, s. 22). Også omfattende undersøkelsesrapporter, som *Free to Play?: Hate, Harassment and Positive Social Experiences in Online Games*, utført i USA av Anti-Defamation League (2019), avdekker illevarslende statistikk når det gjelder trakassering i det digitale rom. Av de 1045 menneskene som svarte på undersøkelsen, kommer det fram at hele 74%, på en eller annen måte, har blitt trakassert²¹ når de har spilt dataspill over internett. Kanskje er det, slik Jonas argumenterer for, særlig lett å handle umoralsk over internett fordi vår tradisjonelle etikk ikke strekker til når konsekvensene av våre handlinger strekker seg langt ut av vår umiddelbare fysiske nabosfære?

Det vil kanskje ikke være mulig å bli kvitt all umoral som foregår i verken det fysiske rom eller det digitale rom. Det vil alltid være mennesker som av en eller annen grunn handler umoralsk, mobber, trakasserer eller svindler for egen vinning. Likevel vil kanskje Hans Jonas sine prinsipper, især plikten til forestilling, kunne gjøre det enklere for oss å handle moralsk i det digitale rom. Dette er fordi den oppmuntrer enkeltmennesket til å forestille oss de eventuelle lidelsene til det mennesket som sitter på den andre siden av skjermen. Samtidig er det viktig å påpeke at hele 88% av menneskene som ble spurt i undersøkelsen gjort av Anti-Defamation League, svarer at de har hatt positive erfaringer²² med dataspill over internett (Anti-Defamation League, 2019, s. 6).

²¹ Trakasseringen tar form av alt fra å bli kalt stygge ting, seksuelt trakassert eller bli diskriminert på grunn av kjønn, bakgrunn eller legning (Anti-Defamation League, 2019, s. 18).

²² Blant de positive erfaringene med dataspilling over internett, viser undersøkelsen at 51% fikk seg venner, og 50% hjalp eller fikk hjelp av andre spillere (Anti-Defamation League, 2019, s. 6).

Jeg vil argumentere for at med vår forestilling av de menneskene som sitter på den andre siden av skjermen, lettere vil kunne gjøre at vi klarer å knytte oss til dem. Med dette som utgangspunkt vil jeg hevde at Jonas' etiske tenkning, på en mer håndfast og konkret måte, kan forklare hvordan vi klarer å knytte dype nærhetsrelasjoner til andre mennesker i den digitale kommunikasjonen enn det Løgstrups etiske tenkning kan. Videre følger en sammenfatning av refleksjonene som kommer fram i dette kapitlet. Jeg vil samtidig drøfte de ulike filosofiske perspektivene og fenomenene i lys av historien om Mats Steen. Hvordan kan Steen sin historie bidra i argumenter for at nærhet er tilstedeværende, og kan erfares i det digitale rom?

4.4 Når nærhet trosser tid og rom

Historien om Mats Steen kan i ettertiden sies å ha blitt et symbol på de tilstandene jeg forsøker å drøfte i masteroppgaven. Fortsatt snakker mange om saken som en øyeåpner for dem, de som ikke var innforstått med at det digitale rom kan være en sosial møteplass der mennesker samles for å samtale og ha det gøy sammen. Steen ble av sine digitale venner beskrevet som en sosial, kjærlig og tillitsfull gutt. Han klarte altså å etablere nære og dype relasjoner til menneskene han spilte med. Kan hans historie være overbevisende i argumenter for at nærhet er tilstedeværende og kan erfares i det digitale rom?

Det er mange vidt forskjellige fritidstilbud å velge mellom i Norge, også blant dem som har ulike fysiske og psykiske utfordringer. Hadde Steen begynt i korps, kor, teater, i en bokklubb eller en eller annen form for idrett, hadde han kanskje funnet flokken sin der. Men det gjorde han ikke. Jeg kjenner ikke Steen sin hverdag i detalj, og han kan imidlertid ha vært for syk til å delta på de nevnte fritidsaktivitetene. Det er mulig han derfor var mye hjemme. At han for det meste satt alene foran skjermen var, som tidligere nevnt, familien hans sin store bekymring.

Imidlertid var ikke Steen alene. Han var sammen med venner i en simulert setting, i det digitale rom. Familiens bekymring bunnet rett og slett i at de ikke hadde nok kjennskap til denne fritidsaktiviteten, som for Steen var et fullverdig tilbud der han kunne få utfolde seg fritt, samle vennegjengen og være sosial. Om grunnen til at historien om Mats Steen berører oss, er interessant og betydningsfull, hevder mediepedagogene Daniel Schofield og Vegard Franzen ved NTNU i en kronikk at:

Vi trenger slike personlige historier for å forstå komplekse og nye fenomener. Dataspill, sosiale medier og mobiltelefon er essensielle deler av dagens barne- og ungdomskultur, på samme måte som video og kabel-TV var viktig for oss som var unge en gang på 80-tallet. Derfor trenger vi å høre fortellinger om hva som skjer når barn og unge spiller data og bruker medier, fortalt fra deres eget perspektiv. (Schofield & Franzen, 2019, avsn. 4)

Historien om Mats Steen har fått mange til å innse at nærhet kan erfares på fysisk avstand i det digitale rom. Han har med sitt smittende engasjement, vist at han har erfart dype venns-kapsrelasjoner med mennesker som var et helt annet sted enn han selv i det fysiske rom. Jeg vil argumentere for at dette var noe han hadde mulighet til å gjøre fordi han var opptatt av å være sosial, nær og kjærlig, selv uten at han ikke hadde sett disse menneskene i øynene eller kjent håndtrykket deres.

Igjen vil jeg trekke inn nærhetsbegrepets tvetydighet og den dimensjonen ved nærhet Vetlesen (1996, s. 7) beskriver som den psykiske, identitetsmessige og emosjonelle nærheten. Nærheten er det båndet som knytter mennesker sammen gjennom følelser, også på tvers av tid og rom. Jeg vil argumentere for at denne dimensjonen kan vise seg å ha vært tilstrekkelig i Steen sitt tilfelle, for at han kunne erfare nærhet. Nærhet kan, som jeg argumenterer for at historien om Mats Steen er et tydelig eksempel på, vise seg å handle om mer enn fysisk nærhet, og jeg vil dermed hevde at Vetlesen gjør rett i å beskrive nærhetsbegrepet som tvetydig.

Tankene om appellen fra ansiktet i Emmanuel Lévinas' etikk viser seg som begrenset i drøftingen av nærhetens tilstedeværelse og hvordan den kan erfares i det digitale rom. Dette er fordi de ikke kan benyttes i argumenter for hvordan det er mulig å erfare nærhet når vi i den digitale kommunikasjonen ofte er ansiktsløse. Derfor må det være noe annet som gjør at vi kan handle moralsk og erfare nærhet også når vi ikke ser hverandre ansikt til ansikt i det umiddelbare fysiske rom.

K.E. Løgstrup beskriver derimot appellen, den etiske fordringen, som av en elementær art, forut for jeget i møtet med den andre. Jeg vil argumentere for at nærhet, på samme måte som de suverene livsytringene (Løgstrup, 1993, s. 22) tillit og barmhjertighet, kan være tilstede og erfares digitalt, ettersom disse fenomenene ifølge Løgstrup er grunnleggende for alt menneskelig samliv. Dermed vil jeg hevde at de også må være grunnleggende for det digitale menneskelige samlivet, som for eksempel i venns-kapsrelasjonene Steen hadde til de

menneskene han spilte World of Warcraft sammen med. På denne måten vil jeg argumentere for at fenomenet og tilstanden nærhet ligger forut for skillet mellom det fysiske og det digitale rom, og vil derfor kunne være tilstede og erfares også i det digitale rom.

Hans Jonas forsøker i sitt etiske perspektiv å gjøre det fjerne nært ved å utvide den tradisjonelle etikkens gyldighetssfære. For å kunne gjøre dette, innfører han en plikt til forestilling som utvider vår ansvarsfølelse overfor andre og hvordan konsekvenser av våre handlinger kan påvirke dem. Jeg vil argumentere for at dette kan være viktig for å forstå hvordan Mats Steen erfarte nærhet i det digitale rom. Det kan ha vært Steens forestilling av menneskene bak avatarene i World of Warcraft som gjorde at han kunne knytte vennsksrelasjoner og erfare emosjonell, psykisk og identitetsmessig nærhet i det digitale rom.

Om alle møter med den andre argumenterer Løgstrup for at «Man har vovet sig frem for at blive imødekommet ...» (Løgstrup, 2010, s. 19). Det kan virke som om det å våge seg fram i Steen sitt tilfelle var enklere i det digitale rom enn i det umiddelbare fysiske rom, muligens ettersom han erfarte at sykdommen hans ikke var med på å definere ham da han kommuniserte digitalt. Et betimelig spørsmål i denne anledning, er om dette er noe som kan gjelde for alle? Kan man på et generelt grunnlag argumentere for at mennesker blir imøtekommet i det digitale rom? Det vil jeg forsøke å reflektere over i neste kapittel av masteroppgaven, der jeg skal drøfte det andre spørsmålet i problemstillingen: *Hvordan kan digital kommunikasjon påvirke mellommenneskelige relasjoner?*

5. Den digitale påvirkningen

Ole Jacob Madsen, professor i kultur- og samfunnspsykologi ved UiO, skriver i sin artikkel *Det digitale JEGET* (2019) om hvordan livet i det digitale rom former identiteten vår. Han refererer i artikkelen til den amerikanske filosofen og psykologen William James' klassiske bok *The Principles of Psychology* fra 1890, der James slår fast at skillet mellom det vi kaller 'meg' og 'mitt' er utfordrende å trekke. Menneskets 'selv' bør derfor ha en videre definisjon enn det selve kroppslige og psykiske, konkluderer James med, og må dermed innebære menneskets klær, familie, arbeid og hus (referert i Madsen, 2019, s. 71).

Sånn kan det være i den digitale tidsalder også med smarttelefonen vår, PC-en vår, og Facebook-, Snapchat- og Instagramkontoen vår, hevder Madsen (2019, s. 72). Han argumenterer dermed for hvordan vår digitale identitet ikke kan skilles fra den vi er i det fysiske rom; den digitale identiteten er en del av oss. Dette er et viktig perspektiv for den videre drøftingen. Vi kan altså ikke skille mellom vår identitet i det fysiske rom og vår identitet i det digitale rom, dersom identitetsbegrepet også favner det som er 'vårt'. Kan skillet heller sies å komme til uttrykk med den kontrollen vi har over hvordan vi kan framstille oss selv i det digitale rom? Hvis dette er tilfellet, vil det kunne påvirke de relasjonene vi har til hverandre?

I dette kapittelet vil det andre spørsmålet i problemstillingen drøftes, spørsmålet om hvordan digital kommunikasjon kan påvirke mellommenneskelige relasjoner. Særlig vil teoretiske perspektiver fra Sherry Turkle, professor i sosiologi ved Massachusetts Institute of Technology, være sentrale i denne sammenhengen. Forskingen hennes, som har foregått over en periode på nesten fire tiår, fokuserer på hva digital teknologi gjør med relasjonene våre og måten vi kommuniserer på.

Historien om Mats Steen trekkes også inn i det andre spørsmålet i problemstillingen, fordi jeg mener den er et godt eksempel som kan tydeliggjøre hvor verdifull den digitale kommunikasjonen vil kunne være for mange mennesker. Før jeg drøfter historien om Steen med utgangspunkt i problemstillingens andre spørsmål, er det altså av betydning å få grep om hvordan digital teknologi kan påvirke våre relasjoner. Sherry Turkles tanker om mennesker og sosiale roboter kan være et hensiktsmessig sted å begynne denne drøftingen. Jeg vil derfor redegjøre for dette i det følgende.

5.1 Turkle om digital teknologi og relasjoner

Har vi begynt å forvente mer av teknologien og mindre av hverandre? Dette er, etter min mening, blant de mest vesentlige spørsmålene Sherry Turkle stiller i sin forskning. Hun har skrevet flere tankevekkende bøker om hvordan den moderne kommunikasjonsteknologien forandrer måten vi kommuniserer på, samt hvordan den påvirker relasjonene vi har til hverandre. I introduksjonen av boka *Alone Together* (Turkle, 2017) argumenterer hun for hvordan teknologien er forførende i møte med menneskers sårbarhet. Vi mennesker ønsker ofte å framstå vakrere, rikere og mer vellykket enn vi egentlig er, hevder Turkle (s. 1).

Dette vil jeg argumentere for at sosiale nettverkstjenester gir oss muligheten til å gjøre, ved at vi kan korrigere og tilpasse måten vi framstiller oss på ned til minste detalj. Alt fra hvordan vi poserer på bilder, til å vise hva vi interesserer oss for eller har på hjertet, kan påvirke andres bilde av oss. Vi kan samtidig korrigere og redigere, klippe og lime dette bildet vi vil at andre mennesker skal se oss som. Dette kan bli problematisk med tanke på hvordan vi forholder oss til de menneskene som vi kommuniserer med digitalt, samt hvordan de skal kunne forholde seg til oss.

Turkle fokuserer i sin forskning særlig på sosiale roboter, slik vi kjenner dem som eksempelvis de interaktive robotdyrene Furbies, ZhuZhu-pets og Tamagotchi. Turkles drøfting av disse sosiale robotene kunne i utgangspunktet virke som en avsporing, men de er derimot helt essensielle for å et begrep om det hun forsøker å argumentere for. Hun hevder at vi mennesker begynner å likne på robotdyrene når vi presenterer oss med ulike avatarer eller spillkarakterer i spill som *Second life* eller *World of Warcraft*. Turkle formidler hvordan hun mener at våre digitale interaksjoner og sosiale roboter skaper utfordringer for relasjonene vi har til hverandre:

We are lonely but fearful of intimacy. Digital connections and the sociable robot may offer the illusion of companionship without the demands of friendship. Our networked life allows us to hide from each other, even as we are tethered to each other. We'd rather text than talk. (Turkle, 2017, s. 1)

I en tidligere bok, *The Second Self* (Turkle, 2005) utgitt for første gang i 1984, beskrev Turkle sine refleksjoner og ulike funn om den subjektive siden ved PC-er, ikke om hva PC-er kan gjøre for oss, men hva de gjør mot oss, vår måte å se på oss selv, våre relasjoner og vår følelse

av å være mennesker. I boka *Life on the screen: Identity in the age of the internet* (Turkle, 1995) opprinnelig utgitt i 1995, skiftet hun fokus, og argumenterte for hvordan datamaskiner skaper nye identiteter i det digitale rom. Med *Alone Together* (Turkle, 2017) derimot, forsøker hun å argumentere for hvordan den digitale teknologien har tatt begge disse beretningene til et helt nytt nivå. Digitale maskiner, særlig sosiale roboter, venter ikke lenger på at mennesker skal skape mening i dem, mener Turkle. Nå møter de sosiale robotene blikket vårt, snakker til oss og lærer seg å kjenne oss. De spør oss om vi kan ta vare på dem, og som respons til dette forestiller vi oss at de også kan ta vare på oss.

Disse sosiale robotene foreslår seg selv på denne måten som erstatning for mennesker, hevder Turkle (2017, s. 3). Med dette argumenter hun for at de sosiale robotene også tilbyr oss maskin-medierte forhold til andre mennesker. «We romance the robot and become inseparable from our smartphones. As this happens, we remake ourselves and our relationships with each other through our new intimacy with machines» (Turkle, 2017, s. 3). Videre presenteres to konkrete eksempler fra Norge, der jeg drøfter hvordan utviklingen av sosiale roboter som skal brukes i omsorgssituasjoner vekker bekymring.

5.1.1 Sosiale roboter i omsorgssituasjoner

I radioprogrammet Ekko (NRK, 2019), der programledere hver uke tar opp aktuelle samfunnsanliggender, handlet deler av radiosendingen den 1. november 2019 om hvordan 'samtalerobot' hjelper ungdom som sliter med ulike psykiske og emosjonelle plager. Her intervjuet de blant andre Camilla Gudmundsen Høiland, som fortalte om sin masteroppgave som hun hadde skrevet ved institutt for informatikk ved UiO.

Høilands masteroppgave handlet om hvordan hun hadde utviklet en samtalerobot som skulle være en tilleggsstøtte til helsesøster i arbeidet med barn og ungdoms psykiske helse (Høiland, 2019). I intervjuet kunne Høiland fortelle at ungdommene som fikk teste samtaleroboten var overveldende positive til tjenesten, og at de fikk muligheten til å bearbeide sine emosjonelle og psykiske utfordringer uten å oppleve skam eller å bli dømt av noen. De mente det var positivt at de hadde noen de kunne kontakte hele døgnet. I tillegg hadde Høiland fått tilbakemeldinger fra ungdommene om at de opplevde samtaleroboten som empatisk, støttende, og at de hadde begynt å se på samtaleroboten som en venn (referert i NRK, 2019, 04:30-05:05).

Et annet eksempel på at sosiale roboter i Norge skal brukes i omsorgssituasjoner er knyttet til hjemmesykepleien. Det norske selskapet Halodi Robotics er godt i gang med å utvikle den sosiale roboten *Eve*. *Eve* beskrives av utviklerne som en ‘myk robot’, som kan kommunisere med mennesker. Selve roboten kan styres ved bruk av VR-utstyr der for eksempel en lege eller en sykepleier skal kunne se gjennom ‘øynene’ og bruke håndkontrollere til å styre de ulike ‘kroppsdelenene’ til denne roboten. Med VR-utstyr og håndkontrollere kan man gjennom roboten «... for eksempel plukke opp ting fra gulvet, hjelpe deg fra rullestolen og inn i dusjen eller hente ting» (Jørgensen, 2019, avsn. 2) skriver journalist Karina Kaupang Jørgensen i NRK-saken om *Eve*.

Bernt Børnich, administrerende direktør i Halodi Robotics, påpeker at roboten ikke er ment til erstatte menneskelig kontakt. Han forklarer derimot hva den i utgangspunktet heller skal kunne brukes til: «... i stedet for at hjemmesykepleien bruker tid på å kjøre fra adresse til adresse, kan “Eve” avlaste. Du kan be henne hjelpe deg på toalettet, eller hente ferdigsmurt mat som hjemmesykepleien har satt i kjøleskapet ...» (Børnich, sitert i Jørgensen, 2019, avsn. 9). Sånn jeg tolker bruken av den sosiale roboten, skal den altså være fast plassert hjemme hos individuelle brukere. Den skal både kunne automatiseres til utføre noen oppgaver av seg selv, men også kunne styres av profesjonelle som sitter i et kontrollrom med oversikt over de ulike hjemmene der robotene er plassert.

Felles for disse to eksemplene er at de begge skal fungere supplementer for den måten vi håndterer omsorg på i dag, altså gjennom menneskelig kontakt. Jeg vil likevel argumentere for at de som setter sosiale roboter i omsorgssituasjoner skal tenke seg godt om før de gjør det. Dette gjelder for de som utvikler slike sosiale roboter, men også for myndigheter og andre som tar avgjørelser om hva slags hjelpemidler vi skal bruke i de tilfellene som i utgangspunktet krever menneskelig kontakt.

Hvordan skal den sosiale roboten *Eve* kunne håndtere eldre, demente pasienter som ligger på dødsleiet, begynner å fortelle livshistorien deres og forventer respons? Hvordan skal en sosial robot håndtere en ungdom som sliter med selvmordstanker? Hva hvis samtaleroboten tolker spørsmålet feil, eller har blitt hacket? Det er tross alt en samtalerobot denne ungdommen har begynt å anse som en venn, og dermed har stor tillit til. Jeg vil argumentere for at vi har stor grunn til å være skeptiske til bruken av sosiale roboter i omsorgssituasjoner det følgende.

5.1.2 Illusjonen av en relasjon

Det en robot kan gjøre, er kun det den er programmert til. Det finnes ulik grad av kvalitet på programmeringen, og den kan ha fått programmert inn mer forskningsbasert informasjon om kognitiv terapi enn det en psykolog eller helsesøster har hjernekapasitet til å lese seg til og huske. Likevel vil jeg påpeke at den ikke kan gjøre annet enn den er programmert til, uansett hvor mye en robot kan utvikles i framtida. En robot kan altså ikke inneha empati. Derfor er jeg, i likhet med Sherry Turkle, skeptisk når sosiale roboter blir satt til å være supplement til de spesifikke områdene ved menneskelivet som alltid vil kreve menneskelig kontakt, omsorg og empati.

Hensiktsmessige spørsmål i denne anledningen, kunne være: 'hvilke andre alternativer har vi? Skal en pasient som har behov for hjelp til å komme seg opp av senga, ikke få muligheten til det på mange timer, fordi hjemmesykepleierne er for travle i jobbhverdagen?' Jeg vil understreke at det er høyst relevant å skille mellom roboter og maskiner utviklet for å bidra i eksempelvis løfting, støvsuging eller andre praktiske gjøremål, og de humanoide, sosiale robotene, som med ansikt og øyne møter blikket vårt og skaper illusjonen av nærhet.

Derfor vil jeg anse Lévinas' appell fra ansiktet som betydningsfull i denne drøftingen, særlig i forbindelse med eksempelet om den sosiale roboten Eve, som jo er konstruert med et ansikt. Ansiktet til den andre utgjør ifølge Lévinas noe helt spesielt for oss mennesker. Det kan ikke sees av en observatør, ettersom det dermed ville kunne blokkere den personlige relasjonen og kun gjøre den andre til en ordinær gjenstand, hevder han (referert i Kemp, 1996, s. 101).

Men hvilken personlige relasjon har vi til en sosial robot? I utgangspunktet bør det ikke være noen personlig relasjon i dette møtet, ettersom sosiale roboter kun skaper illusjonen av en relasjon. Det kan til og med hende at vi mennesker, rent biologisk, vil kunne slite med å skille mellom ansiktene til mennesker eller dyr og ansiktene til sosiale, humanoide roboter. Av denne grunnen vil jeg være klar og tydelig på én ting: En robot bør aldri menneskeliggjøres eller ha et ansikt.

De to dagsaktuelle eksemplene fra Norge viser tydelig hvordan vi er i ferd med å tenke at sosiale roboter kan være gode supplement i omsorgssituasjoner. Ungdommene som fikk teste samtaleroboten som skulle bistå helsesøster i hennes arbeid, var overveldende positive til at de hadde noen de kunne kontakte til enhver tid. De omtalte den altså til og med som

empatisk og støttende, og refererte til samtaleroboten som en venn. Varsellamper begynner å blinke hos meg når jeg leser slike utsagn, ettersom illusjonen av nærhet viser seg å være ugjennomskuelig hos unge, sårbare mennesker som benytter digital teknologi. Særlig blir jeg urolig for samfunnsutviklingen når tilgjengelighet og effektivitet anses som viktigere enn autentisk nærhet. Ikke minst vekker dette bekymring når verken de menneskene som utvikler ny teknologi eller de som tar avgjørelser om hvilke måter vi skal bedrive omsorg på, reflekterer etisk over forskjellen på mennesker og roboter.

5.1.3 Mennesker og roboter

Det at mennesker begynner å anse sosiale roboter som venner, slik Høilands (2019) samtalerobot som supplement for helsesøster er et eksempel på, vekker altså uro i meg. Det bekymrer meg imidlertid betraktelig mye mer at mennesker viser tendenser til å kommunisere med hverandre som om vi kommuniserer med sosiale roboter i det digitale rom. Blant de store utfordringene med det å begynne å ta i bruk sosiale roboter i for eksempel omsorgssituasjoner, er nettopp hvordan det finnes en mulighet for at vi også begynner å behandle hverandre som roboter. Jeg vil dermed argumentere for at Turkle er treffsikker når hun hevder at:

Dependence on a robot presents itself as risk free. But when one becomes accustomed to “companionship” without demands, life with people may seem overwhelming. Dependence on a person is risky – it makes us subject to reaction – but it also opens us to deeply knowing another. (Turkle, 2017, s. 66)

Dette anser jeg som et essensielt argument, og jeg vil også hevde at Løgstrup (2010) kan sies å være inne på noe av det samme med hans tanker om interdependensen. Vi mennesker er satt til å leve blant mennesker, og i mellommenneskelige relasjoner finnes krav om blant annet tillit og barmhjertighet. Ekte, dype relasjoner og vennskap kan ikke erfares dersom vi ikke stilles overfor krav eller dersom det ikke finnes risiko i relasjonen. Jeg vil argumentere for at Løgstrup uttrykker denne risikoen når han hevder at vi, i forholdet med den andre, våger oss fram for å bli imøtekommet (Løgstrup, 2010, s. 19). Når det i relasjonen til en robot ikke finnes noen krav, finnes heller ingen ansvar, som jo er en betingelse i den etiske fordring.

Å ha en robot som livspartner kan kanskje framstå som en god løsning for mennesker som synes det sosiale spillet med andre kan være krevende, nettopp fordi en slik løsning er risiko- og ansvarsfri. Derimot vil jeg argumentere for at mellommenneskelige relasjoner ikke bør

være risiko- og ansvarsfrie. Mennesket lever ikke i en lukket verden der alt skal være trygt og friksjonsfritt. Når vi da i den digitale kommunikasjonen begynner å ligne på sosiale roboter, der det ikke stilles noen krav i den mellommenneskelige relasjonen, vil den digitale kommunikasjonen kunne skape barrierer i denne mellommenneskelige relasjonen. Barrierer menes her i overført betydning, som at noe hindrer og vanskeliggjør relasjonen.

Digital kommunikasjon kan på denne måten også virke voldsomt skadelig på det fysiske møtet mellom mennesker, ettersom vi kan begynne å trekke med oss denne måten å kommunisere på inn i det umiddelbare fysiske rom. Men er det sann at digital kommunikasjon kun skaper barrierer og gjør at vi isoleres fra hverandre?

5.2 Isolasjon og vennskapsvirksomhet

Det er et paradoksalt problem, hevder Peter Kemp, at vi gjennom flere digitale kommunikasjonsformer har mulighet til å holde kontakt med andre mennesker, men likevel gjør de ulike digitale kommunikasjonsformene at vi isoleres foran skjermene våre. Om kommunikasjonsteknologien skriver han:

Takket være denne teknikken skulle man tro at menneskene nå kom mer i kontakt med hverandre. Men selv om de nå får langt flere opplysninger om hverandre og kan utveksle dem raskere og raskere [enn] før, nesten uansett avstand, så er dette ikke ensbetydende med at de kommer hverandre nærmere og forstår hverandre bedre. (Kemp, 1996, s. 246)

Om vi skal komme hverandre nærmere, må vi kanskje holde den dagligdagse samtalen ved like. Kemp argumenterer for at det uformelle samværet faktisk er uunnværlig dersom vi skal opprettholde sosial kontakt med hverandre (Kemp, 1996, s. 248). Denne tanken kan spores tilbake til gresk antikk filosofi. Aristoteles reflekterte over hva avstand kan gjøre med vennskapet i hans etiske hovedverk *Den Nikomakiske etikk* (1999).

Aristoteles argumenterte for at «Avstand bryter ikke opp vennskapet uten videre, men avbryter det bare som virksomhet. Men om adskillelsen varer i lang tid, later også vennskapet til å bli glemte. Derfor sier man at ‘ute av syne ute av sinn’» (Aristoteles, 1999, s. 160). Skal jeg tolke dette utsagnet med utgangspunkt i den digitale tidsalder, vil jeg argumentere for at avstand først og fremst handler om mangel av kommunikasjon. Dersom man var på forskjellige steder i Aristoteles' samtid, var det ikke mulig å kommunisere uten at det var en viss mulighet for at

det kunne ta flere dager før man fikk respons. I dag er det naturligvis annerledes, ettersom vi kan kommunisere uten tidsopphold over store fysiske avstander.

Likevel vil jeg hevde at dette med vennskap som virksomhet er et interessant aspekt ved Aristoteles' utsagn, sett i lys av vår digitale tidsalder. Det handler kanskje om det vi ofte i dag omtaler som det 'å ta vare på vennskapet'. Dersom vi har venner som fysisk er langt unna, som for eksempel barndomsvenner, vil virksomheten i dag ofte ta form av å sende meldinger eller ringe hverandre innimellom. Bedriver man ikke denne virksomheten, kan vennskapet bli glemt, slik Aristoteles argumenterer for (1999, s. 160). Mange kan nok kjenne seg igjen i dette. Vi kan være vennlig innstilt og ha som holdning at vi er venner, men jeg vil argumentere for at dersom vi ikke utøver vennskapet, bedriver vi ikke vennskapsvirksomhet. På den måten vil vennskapet kunne bli glemt og ta slutt.

Med dette definerer jeg avstand i vennskapet som ikke å ta i bruk de mulighetene vi har til å pleie det. Avstandsbegrepet kan dermed i likhet med nærhetsbegrepet anses som tvetydig, sånn det tidligere i masteroppgaven er redegjort for. Avstand er altså dermed noe mer enn kun fysisk og bokstavelig avstand, og kan ta form som eksempelvis hverdagsdistraksjoner og tidsprioriteringer. I forlengelse av dette argumenterer jeg for at vennskapsvirksomhet kan bedrives og i det digitale rom, ettersom vi alltid har mulighet til å holde kontakten med hverandre. Uformelt samvær kan på denne måten også foregå digitalt.

Kan utfordringen i stedet oppstå ved en innstilling hos de fleste mennesker, som gjør at vi lettere tar kontakt med de vi omgås fysisk i hverdagen, eller de vi er nødt til å kontakte av andre grunner, eksempelvis i sammenheng med jobb, skole eller fritidsaktiviteter? Peter Kemp er betingelsesløs i sine argumenter for at den digitale kommunikasjonen skaper isolasjon og framfor noe annet. Han hevder at:

Man kommer ikke nærmere hverandre, og man mister evnen til å forstå hverandre når det man ser – hvis man da overhodet virkelig ser noen – for det meste er ryggen til den andre ... Dette gjør at den enkelte blir lukket inne i sin egen verden, noe som lett medfører at man også mister fornemmelsen av at den andre er en person man skal ta vare på. Selve begrepet ansvar for den andre, går tapt. Han eller hun som man ser, er jo bare en figur på en skjerm. (Kemp, 1996, s. 248)

Jeg vil derimot argumentere for at bildet er mer nyansert enn det Kemp maler av den digitale kommunikasjonen. For eksempel viser *Barn og Medier 2020*-undersøkelsen at 86% av 13-18-åringene sier seg enig i at de har mye kontakt med vennene sine i sosiale medier (Medietilsynet,

2020, s. 14). Det kan dermed argumenteres for at det uformelle samværet altså ikke kun bedrives i det umiddelbare fysiske rom i den digitale tidsalder. Jeg argumenterer gjennomgående i masteroppgaven for at mellommenneskelige møter også finner sted i det digitale rom, at nærhet er tilstede og kan erfares også her.

På den måten vil ikke avataren til en annen spiller i et internetttrollespill som for eksempel World of Warcraft kun forbli en figur på en skjerm, slik Kemp argumenterer for. Vi kan og bør, slik jeg vil hevde at Hans Jonas (1984) hadde argumentert for, forestille oss det mennesket som sitter på den andre siden av skjermen og har kontroll over denne figuren. Likevel er mange, meg selv inkludert, av den oppfatningen at det er noe i den digitale remedieringen av ansikt til ansikt-situasjonen som skaper en barriere i relasjoner og det mellommenneskelige møtet. Derfor blir et vesentlig spørsmål for masteroppgaven i denne anledningen: Hva er det ved den digitale kommunikasjonen som kan gjøre at mellommenneskelige relasjoner blokkeres?

5.3 Samtalens opphør

Det er flere av Sherry Turkles argumenter som er hensiktsmessige å redegjøre for og drøfte i undersøkningen av hvordan digital kommunikasjon kan påvirke våre mellommenneskelige relasjoner. Den digitale teknologien skaper utfordringer i etableringen og utviklingen av våre nære og dype relasjoner, hevder Turkle, fordi den brukes på en måte som gjør at vi ikke lenger samtaler ordentlig med hverandre. Med boka *Reclaiming Conversation: The power of talk in a digital age* (2015) argumenterer hun for hvordan det har seg slik:

Among family and friends, among colleagues and lovers, we turn to our phones instead of each other. We readily admit we would rather send an electronic message or mail than commit to a face-to-face meeting or a telephone call. (Turkle, 2015, s. 3)

Turkle hevder videre at ansikt til ansikt-kommunikasjonen er noe av det mest menneskelige vi gjør. Selv om kommunikasjonen i det umiddelbare fysiske rom er så betydningsfull for oss mennesker, finner vi derimot en vei utenom samtalen, mener hun, og glemmer oss for hverandre selv om vi konstant er forbundet til hverandre gjennom den digitale kommunikasjonen. Turkle er likevel optimistisk. Hun argumenter for at det er først når vi er klar over dette problemet, at vi kan begynne å revurdere, endre praksisen vår og ta den dype samtalen tilbake (Turkle, 2015, s. 4-5). Turkle er i sin forskning opptatt av den indre samtalen

vi har med oss selv. I det følgende vil det redegjøres for hvordan smarttelefonen og andre digitale verktøy kan påvirke hvor lite vi faktisk snakker med oss selv i den digitale tidsalder.

5.3.1 Aleneheten er truet

Sherry Turkle benytter det engelske begrepet 'solitude' i forbindelse med vår indre samtale. Jeg finner ingen god oversettelse av dette begrepet i oppslagsverk, men det kan beskrives som det å være alene uten å ha følelsen av å være ensom. Etersom jeg ikke finner noen god oversettelse, har jeg etter flere runder med meg selv og i diskusjon med andre valgt å bruke en egen oversettelse. Dermed oversettes begrepet 'solitude' til 'alenehet'.

Turkle argumenterer for at alenehet er viktig for alle mennesker, introverte som ekstroverte, ettersom det skal gjøre oss bedre kjent, samt komfortable med oss selv. Samtidig er den essensiell for utvikling av empati, hevder hun, ettersom den gir oss muligheten til å se andre som uavhengige mennesker, adskilt fra oss selv. Dersom man har selvtillit nok til være komfortabel med seg selv, har man også evner til å kunne sette seg inn i andres situasjon, mener Turkle (2015, s. 60-61). Med dette setter ord på mange foreldres, læreres og andre voksenpersoners bekymring når det gjelder barn og overforbruk av digital teknologi:

What if children are so absorbed in their phones that the alchemy of solitude and the capacity for empathy doesn't take place? Without empathy ... we don't understand the impact we have when we bully others because we don't see them as people like ourselves. (Turkle, 2015, s. 61)

Det kan sies å være når vi er alene med tankene våre, og ikke når vi reagerer på ekstern stimuli, at vi engasjerer de delene av hjernen som konstruerer følelsen av selvtillit og av å være et autonomt menneske. Imidlertid har barn og unge, så vel som voksne, alltid noe eksternt å respondere på med digital teknologi. Turkle argumenterer derfor for at: «When they go online, their minds are not wandering but rather are captured and divided» (Turkle, 2015, s. 61). Vi gir altså ikke tankene våre mulighet til å få vandre fritt, men lar smarttelefonen eller andre digitale verktøy fange all vår oppmerksomhet.

Det er lett å tenke at tiden vi bruker i det digitale rom når vi er for oss selv kan anses som alenehet, men det er det ikke, hevder Turkle. Derimot er aleneheten truet av vanene vi har til å se på smarttelefon skjermen i stedet for å se innover i oss selv. Samtidig kan aleneheten sies å være truet av den nye delingskulturen. Turkle beskriver hvordan mange hun har intervjuet i

sin forskning, forteller at de ikke føler seg som seg selv med mindre de deler av seg gjennom posting og teksting i sosiale nettverkstjenester. De føler en trang til å dele tankene sine for i det hele tatt å kunne tenke dem. Den franske filosofen René Descartes grunnsetning 'Cogito ergo sum', 'jeg tenker, derfor er jeg' kan hos disse menneskene, slik Turkle (2015) argumenterer for, ha blitt forandret til 'jeg deler, derfor er jeg' (s. 62). Det å ha en tanke eller følelse man ønsker å dele med andre, kan altså ha blitt forandret til at man ønsker å ha en tanke eller en følelse man kan dele med andre.

Den digitale kommunikasjonen og smarttelefonens inntog kan på denne måten true vår alenehet, vår indre samtale. Dette kan altså være problematisk fordi alenehet er avgjørende for utvikling av selvbildet, selvtilliten og empatien hos oss mennesker. Dessuten er det ikke utelukkende den indre samtalen som kan sies å være truet i den digitale tidsalder. Det kan også dialogen vi har med hverandre sies å være.

5.3.2 Dialogen er truet

At våre samtaler baseres mer og mer på digital kommunikasjon kan, som Turkle (2015, s. 4) argumenterer for, være en trussel for dialogen. Når vi kommuniserer med hverandre ved hjelp av digital teknologi, er svarene våre ofte kortere og mer konsise, hevder hun. Dermed mister vi gjerne tilfellene med rom for substans og for de øyeblikkene som fordrer oppfølgingsspørsmål, sammenlignet med kommunikasjonen som foregår i det umiddelbare fysiske rom.

Vi får samtidig så mange forespørsler i form av tekstmeldinger og e-poster i løpet av en dag, at de fleste av oss sannsynligvis ikke har tid eller kapasitet til å møte andre på en tilfredsstillende måte. Derfor vil jeg argumentere for at når sosialantropolog Thomas Hylland Eriksen i boka *Øyeblikkets tyranni* hevder at de knappeste ressursene i informasjonsalderen er vår langsomme, sammenhengende tid og andres oppmerksomhet (Hylland Eriksen, 2001, s. 13), har han kanskje et poeng vi må ta innover oss.

I sin forskning har Turkle intervjuet foreldre som heller sender tekstmelding til barna sine enn å banke på døren for å fortelle at det er middag. Hun har intervjuet kollegaer med kontorer vegg i vegg som heller sender en e-post enn å gå de få fottrinnene som kreves inn til kollegaen sin (Turkle, i *Talks at Google*, 2011, 29:35-30:10). Er det fordi vi har blitt late? Det er mye mulig, men jeg vil argumentere for at det ikke er den eneste grunnen. Det kan heller se ut til

at intimsone vår har blitt utvidet betraktelig med den digitale kommunikasjonsteknologiens utvikling.

Ettersom vi får så mange forespørsler i løpet av en dag, og fordi vi vet at alle menneskene omkring oss får like mange forespørsler, har vi kanskje et ønske om å la andre få svare på det vi spør om i sitt eget tempo. Vi vil ikke forstyrre andre, bryte inn i deres arbeidsflyt og dermed også deres intimsone. Kanskje vi til og med begynner å stille hverandre spørsmål vi vet vil ta kort tid å svare på? På denne måten vil jeg argumentere for at dialogen, vår samtale med andre, kan sies å være truet.

Jeg vil vise til et eksempel fra mitt eget liv. En søndag i november i fjor tikket det inn over åtti varsler på smarttelefonen min fra mennesker som på en eller annen måte krevde min oppmerksomhet og respons. Hadde jeg imidlertid lagt vekk smarttelefonen og kun fokusert på min samboer og samtalen med henne, hadde jeg kunnet lære å kjenne henne enda bedre, og dermed oppnådd en enda dypere relasjon med henne.

Dette er en uvaner det helt sikkert er mange som vil kjenne seg igjen i. Likevel merker jeg at jeg har blitt mer klar over denne uvanen hos meg selv. Derfor har jeg oftere valgt å legge vekk smarttelefonen, og i stedet fokusere på øyeblikkene og samtalen med de menneskene jeg sitter i samme fysiske rom med, etter å ha lest Turkles refleksjoner. Jeg er kanskje dermed et tegn på at hun gjør rett i å være optimistisk når hun argumenterer for hvordan oppmerksomheten omkring samtalen i den digitale tidsalder gjør at vi vil ha en bedre mulighet til å revurdere, endre praksis og ta den dype samtalen tilbake.

5.4 Selvframstilling i digital kommunikasjon

Når filosofen K.E. Løgstrup argumenterer for at man i alle møter med andre «... har vovet sig frem for at blive imødekommet ...» (Løgstrup, 2010, s. 19), kan dette også gjelde for mellommenneskelige møter i det digitale rom? Jeg vil hevde at det ikke er sånn at vi blottstiller oss fullstendig heller i det umiddelbare fysiske møtet med andre mennesker. Det vil alltid kunne være noen aspekter ved oss selv vi holder tilbake i møtet med den andre. Likevel vil det kanskje være enda en dimensjon som blokkerer vår naturlige utlevering når vi kommuniserer digitalt.

Det er kanskje slik Turkle (2017, s. 1) hevder, at vi har mulighet til å framstille oss selv mer sånn vi vil i sosiale nettverkstjenester enn i ansikt til ansikt-situasjonen. Medieviter Ida Aalen hevder derimot i sin bok *Sosiale Medier* (2015) at det ikke er særlig rart vi nøye velger ut hva vi vil at andre får vite om oss i den digitale kommunikasjonen. Aalen argumenterer for hvordan solskinnshistoriene er de som får mest plass på Facebook, Instagram og Snapchat, fordi vi mennesker har behov for å føle oss akseptert og inkludert. Folk flest er ikke falske eller narsissistiske, og prøver heller ikke å være bedre enn andre når vi kommuniserer digitalt, hevder hun (Aalen, 2015, s. 55). Vi forsøker bare å framstå som litt bedre versjoner av oss selv, fordi vi vil at andre skal like oss.

Samtidig skjønner vi ikke oss selv uten begrensninger ettersom vi vet at det vil være vanskelig å komme unna med overdrivelser. Dette er fordi det føles bedre, hevder Aalen, at noen får vite at vi innehar negative egenskaper enn det føles å bli tatt i løgn. På den måten er det ikke rene oppdiktninger som preger selvframstillingen i sosiale nettverkstjenester (Aalen, 2015, s. 56). Jeg mener det samtidig er interessant at Aalen (2015) argumenterer for hvordan det er umulig å delta i de sosiale nettverkstjenestene uten å ta valg om hvordan man vil framstå. Vi sier ikke rett ut hvem vi er, men viser det gjennom det vi velger å dele, hvem vi følger eller omgås, hva vi er opptatt av eller hva vi gjør (s. 63).

5.4.1 Utlevering uten tillit

Den danske filosofen K.E. Løgstrup er i boka *Den Etske Fordring* (2010) opptatt av menneskets naturlige utlevering. Kan denne utleveringen sammenlignes med hvordan selvframstillingen drives i den digitale kommunikasjonen? Løgstrup skriver om utlevering i forbindelse med tillit, som er blant de han benevner som suverene livsytringer:

Eet er at udlevere og blotte sig selv i betydningen at krænge sit eget indre ud overfor den anden. Dertil behøver der ikke at være den bitterste tillid med i spillet, og det er sikkert yderst sjældent, at der er det. Der forlanges nemlig som regel ikke noget af den anden, han skal blot give rollen som tilskuer. (Løgstrup, 2010, s. 26)

Dette argumentet vil jeg drøfte i lys av kommunikasjonen i det digitale rom. Med offentlige innlegg i sosiale nettverkstjenester eller i blogger der mennesker deler av seg selv, kreves altså ingen tillit, siden leserne kun er å anse som tilskuere. Kanskje får blogginnlegget eller Twitter-meldingen likerklipp eller kommentarer fra disse tilskuerne, men det forventes ingen reaksjon

fra dem. Derfor vil jeg argumentere for at denne måten å kommunisere på ikke har noe med tillit å gjøre. Det er kanskje heller en forventning hos den som faktisk skal blottstille seg og formulerer innlegget, om at han eller hun skal prestere, være åpen, vittig eller intelligent, få mange visninger, likerklikk og kommentarer som respons fra tilskuerne. Løgstrup (2010) argumenterer videre for at:

Noget andet er at udlevere sig selv i den tillid, man viser den anden, hvorved der altid forlanges noget af ham, forsåvidt der stilles en forventning til ham. I forventningen til den anden foretager man sig noget, og deri består udleveringen. Men hvad man foretager sig og hvori ens selvudlevering består, behøver ikke absolut at være en betroelse ... men kan være alle mulige andre ting, f.eks. den selvudlevering, der består i at stole på, at den anden taler sandt, eller at anslå en bestemt tone i samtalen med ham. (Løgstrup, 2010, s. 26)

Her vil jeg hevde at Løgstrups argumenter kan fortelle oss noe om hva selvframstilling kan sies å være i det digitale rom, dersom vi tar utgangspunkt i fraværet av den suverene livsytringen tillit. Selvframstillingen kan sies å være en form for utlevering som ikke innebærer krav om tillit hos den andre, den som er tilskuer. Digital kommunikasjon har i tillegg lagt til rette for at det potensielt er mange tilskuere i denne sammenhengen.

Jeg vil argumentere for at en tilgjort selvframstilling er mer framtrødende i den digitale kommunikasjonen enn i kommunikasjonen som foregår i det umiddelbare fysiske rom, fordi vi har flere muligheter til å korrigere utleveringen og ta mer kontroll over hvordan andre skal oppfatte oss, når vi kommuniserer digitalt. Dermed blir sporet av tillit, som hos Løgstrup er en grunnleggende betingelse for alt menneskelig samliv, mindre framtrødende i den digitale kommunikasjonen. Slik sett vil jeg argumentere for at digital kommunikasjon kan skape barrierer i relasjonene våre, ettersom tillit ikke er like tilstedeværende i selvframstillingen. Likevel er det samtidig sånn at digital kommunikasjon også kan legge til rette for personlig kommunikasjon mellom mennesker. Denne måten å kommunisere på vil kreve tillit, ettersom det kreves en respons fra den eller de andre. Derimot preges ofte den digitale kommunikasjonen i stor grad av selvframstillingen, den utleveringen som ikke krever tillit.

Jeg vil derfor argumentere for at Løgstrups tanker om utlevering uten den suverene livsytringen tillit på denne måten kan fortelle oss hvordan i hvert fall store deler av den digitale kommunikasjonen har begrensninger sammenlignet med kommunikasjonen som foregår i det

umiddelbare fysiske møtet. I forrige del av masteroppgaven ble det argumentert for at Emmanuel Lévinas' etikk ikke kunne benyttes i argumenter for at nærhet er tilstedeværende og kan erfares i det digitale rom. Derimot anser jeg hans perspektiv og tenkning omkring 'sporet av den andre' som betydningsfullt i drøftingen av hvordan digital kommunikasjon kan påvirke våre mellommenneskelige relasjoner.

5.5 Sporet av den andre

Jon Magne Vestøls artikkel *I Ansiktets fravær?* (2006) er tidligere i masteroppgaven benyttet i tolkningen av Lévinas' etikk, i forbindelse med drøftingen av nærhetens tilstedeværelse og erfaringsgrunnlag i det digitale rom. Artikkelen vil også benyttes i spørsmålet om hvordan digital kommunikasjon kan påvirke våre mellommenneskelige relasjoner. Vestøl argumenterer for at utfordringen ved digital kommunikasjon omhandler at det ligger en usikkerhet om simuleringsgraden ved 'sporet av den andre'²³. Han hevder at det å:

... lete etter spor av den Andre, å gjenkjenne skyggen av Ansiktet i språket, blir krevende når man må leve med en kontinuerlig uvisshet om simuleringsgraden i det sagte eller skrevne. I et samliv mellom mennesker er dette i lengden ganske utholdelig. (Vestøl, 2006, s. 177)

I Lévinas' etiske tenkning vil all kommunikasjon som ikke foregår ansikt til ansikt, som for eksempel tekst, innebære en reduksjon av det etiske. Når teksten i tillegg er hentet fra det digitale rom, skaper dette et ytterligere problem hevder Vestøl, ettersom muligheten for å finne autentiske spor av den andre også vil reduseres i remedieringen av teksten. Formulert på en annen måte: Det kan være krevende for oss mennesker å kunne vite hva andres intensjoner er, og særlig kan det være krevende når vi også må leve med en uvisshet om simuleringsgraden. Når vi kommuniserer digitalt har vi som oftest ingen ansikt å knytte den andre til. Dermed kan det altså sies bare å være sporet av den andre som kommer til syne.

Jeg har tidligere i masteroppgaven argumentert for at nærhet kan erfares i det digitale rom, særlig med tanke på at nærhet er et dypt menneskelig fenomen som knytter oss sammen, og

²³ Sporet av den andre formidler forholdet mellom språket og den andre, redegjort for i delkapittel '4.1.1. En etikk uten ansiktet?'.

ligger forut for skillet mellom det fysiske og det digitale rom. I tillegg har vi mennesker en forestillingsevne vi bør ta i bruk for å danne oss et bilde av menneskene på den andre siden av skjermen. Likevel vil jeg argumentere for at denne nærheten ikke kan erfares som like autentisk eller pålitelig som i det umiddelbare fysiske møtet, nettopp på grunn av uvissheten om simuleringsgraden. Vi kan ikke vite om den andre lyver selv når vi står ansikt til ansikt med han eller henne, men vi kan kanskje tolke mer i kroppsspråket eller ansiktsuttrykkene enn når den andre er ansiktsløs i det digitale rom.

Samtidig vil jeg argumentere for at det ikke kun er uvisshet om simuleringsgraden i det sagte eller skrevne som kan anses å skape kun skyggen av ansiktet. Ulike former for smilefjes og animerte GIFer²⁴ brukes i den digitale kommunikasjonen som erstatning for våre ansiktsuttrykk, men disse 'reaksjonene' vil nødvendigvis være nøye valgt ut for å framstå akkurat slik vi selv ønsker at vår respons skal. Jeg vil hevde at smilefjes og GIFer aldri kan erstatte ansiktsuttrykk, der man for eksempel egentlig er trist, men forsøker å framstå glad. Der man kan sette inn et smilefjes som en reaksjon i tekstlig digital kommunikasjon, vil det altså ikke tydelig komme fram at man egentlig er trist. Det kan tydeligere komme fram dersom man ser hverandre ansikt til ansikt, der øynene kan formidle fortvilelse selv om man ønsker å framstå glad.

En remediering av den tradisjonelle ansikt til ansikt-kommunikasjonen viser kun sporet av den andre, dersom vi tar utgangspunkt i Lévinas' argumenter. Med dette utgangspunktet vil jeg understreke at Lévinas kan sies å ha et essensielt argument i drøftingen om hvordan digital kommunikasjon kan påvirke relasjonene våre. Med Lévinas' og Vestøls påstander kan man argumentere for at den digitale kommunikasjonen altså skaper barrierer i det mellommenneskelige møtet. Jo svakere sporet av den andre er, desto vanskeligere er det å vite om kommunikasjonen er autentisk, at den andre faktisk mener det han eller hun skriver. I det digitale rom kan man faktisk ikke være sikker på at det mennesket man kommuniserer med er det mennesket det utgir seg for å være. Jeg vil argumentere for dette med et eksempel i det følgende.

²⁴ Forkortelse for Graphics Interchange Format: En grafisk filtype som kombinerer flere bilder for å lage en repeterende animasjon.

5.5.1 Minnesmarkering for Maya

Jeg har tidligere argumentert for hvordan digital teknologi legger til rette for at vi har mulighet til å ta kontakt med andre mennesker med samme interesser som oss selv. I august 2007 dukket det opp en helt spesiell sak fra det norske fotballmiljøet. Saken omhandlet supportergruppen til Lillestrøm Sportsklubb, kalt 'Kanarifansen'. Ei som kalte seg for Maya var blant de aktive deltakerne i nettforumet til supportergruppen.

Den 14. april i 2007 ble det publisert et innlegg i dette nettforumet om at Maya hadde vært i en trafikkulykke, at hun hadde blitt påkjørt og lå i koma på et sykehus i Manchester i England. Den 10. august samme år kom beskjeden om at hun var død. Dette var en sørgelig hendelse som preget supportergruppen, og de bestemte seg derfor for å hedre henne ved neste kamp. Kanarifansen brakte med seg et stort banner til tribunen, og på dette banneret stod det skrevet: «I kveld synger vi for deg Maya» (Haraldsen, 2007, avsn. 1). Det viste seg imidlertid at Maya egentlig aldri hadde eksistert. Etter hvert som flere av de aktive nettforumdeltakerne ble mistenksomme, klarte de å spore IP-adressene som Maya hadde brukt. Disse IP-adressene tilhørte Bodø-området, ikke Skedsmo eller Aker Brygge, der Maya påsto at hun hadde bodd.

Dette blir beskrevet som en helt forkastelig spøk i Dagbladet-artikkelen om saken (Haraldsen, 2007). Under intervjuet i artikkelen vil jeg argumentere for at daværende Lillestrøm-spiller Bjørn Helge Riise påpeker en sentral utfordring ved usikkerheten om autensiteten i den digitale kommunikasjonen:

Det er jo positivt at Kanarifansen gjennomførte markeringen siden de trodde at en av sine egne var gått bort. Men så viste det seg at de ble lurt. Hva om det virkelig skjer noe sånt seinere, da blir det nesten vanskelig å ha en slik markering ... (Riise, sitert i Haraldsen, 2007, avsn. 4)

Dette eksempelet viser altså tydelig at det alltid vil finnes en usikkerhet ved autensiteten i sporet av den andre når man kommuniserer på andre måter enn i det umiddelbare fysiske rom. Tillitsbruddet som flere av de aktive deltakerne i forumet til Kanarifansen erfarte i dette tilfellet, vil kanskje gjøre det mer krevende for dem å kunne stole på andre i dette nettfellesskapet senere.

En slik sak kunne teoretisk også hendt med utgangspunkt i andre kommunikasjonsformer enn den digitale kommunikasjonen, gjennom for eksempel brevveksling eller lignende. Imidlertid

vil jeg argumentere for at dette sannsynligvis foregikk digitalt ettersom den digitale kommunikasjonen altså legger til rette for muligheten til å komme i kontakt med andre som har samme interesser som en selv. Jeg vil hevde at Lévinas tanker om reduksjonen av autensiteten i det skrevne viser seg tydelig her som et eksempel på hvordan den digitale kommunikasjonen har visse begrensninger sammenlignet med kommunikasjonen i det umiddelbare fysiske rom.

Særlig kan saker som denne, der noen utgir seg for å være noen andre enn de egentlig er i det digitale rom, være skremmende og skadelig for sårbare unge mennesker. At barna deres blir utsatt for overgrep, er de fleste foreldres verste mareritt. Likevel har ni av ti barn mellom 9-10 år tilgang på egen smarttelefon (Medietilsynet, 2020, s. 6), et digitalt kommunikasjonsverktøy som gjør det enkelt for mennesker å komme i kontakt med fremmede, og dermed også for overgripere å komme i kontakt med sine ofre. Hendelser liknende denne med Kanarifansen og Maya som aldri eksisterte, kan gjøre oss oppmerksomme på hvordan det vil kunne være mulig å erfare en tilknytning til et ikke-eksisterende menneske. Dette er en usedvanlig god grunn for foreldre å følge nøye med på hva barna deres holder på med og hvem de kommuniserer med i det digitale rom.

5.6 Barrierer i den digitale kommunikasjonen

Gjennomgående i dette kapittelet har jeg drøftet hvordan den digitale kommunikasjonen kan påvirke våre mellommenneskelige relasjoner. En av utfordringene ved den digitale kommunikasjonen kan oppstå med utgangspunkt i hvordan vi samtaler digitalt, og hvordan digitale verktøy gjør at vi ikke lenger samtaler med oss selv. Sherry Turkle (2017) argumenterer for at vi begynner å kommunisere med hverandre som om vi kommuniserer med sosiale roboter i det digitale rom. Dette er problematisk, ettersom relasjoner mellom mennesket og robot er risiko- og ansvarsfritt. Jeg argumenterer for at det ikke bør være slik i den mellommenneskelige relasjonen, der vi må stille krav til, og stå til ansvar for den andre, noe også Løgstrup (2010) argumenterer for med hans etiske fordring.

Turkle hevder i tillegg at måten vi kommuniserer med hverandre på i digital kommunikasjon mangler substans. Svarene vi gir til hverandre blir kortere, oppfølgingsspørsmålene blir færre, og fordi vi konstant har tilgang på hverandre og annen ekstern stimuli fra smarttelefonen, velger vi å nedprioritere vår samtale med oss selv. Den indre samtalen, vår alenehet kan

dermed sies å være truet, og det kan også true utvikling selvbildet, selvtilliten og empatien hos oss mennesker.

Etiske perspektiver fra både Løgstrup (2010) og Lévinas (1996) vil i tillegg være sentrale i problemstillingens spørsmål om hvordan digital kommunikasjon kan påvirke våre mellommenneskelige relasjoner. Digital kommunikasjon preges, som jeg har argumentert for, ofte av en form for selvframstilling. Aalen (2015) argumenterer for at dette ikke er unaturlig, og at det handler om noe så menneskelig som at vi vil at andre skal like oss, føle oss akseptert og inkludert.

Likevel vil jeg altså argumentere for at den formen for utlevering som ofte foregår i digital kommunikasjon, ikke er en utlevering som krever tillit i relasjonen til den andre. Den andre, eller de potensielt mange andre, er kun tilskuere i denne utleveringen. Selvframstillingen blir en form for utlevering uten tillit, og derfor hevder jeg at den digitale kommunikasjonen ikke kan legge til rette for den samme dype og autentiske relasjonen mellom mennesker som det kommunikasjonen som foregår i det umiddelbare fysiske rom kan.

Et essensielt argument hos Lévinas i denne sammenhengen, er at all kommunikasjon som ikke foregår ansikt til ansikt, som det sagte eller skrevne, innebærer en reduksjon av det etiske. Dette framhever Vestøl (2006), der han også argumenterer for at remedieringen av tekst i det fysiske rom til tekst i det digitale rom, ytterligere skaper en reduksjon av det etiske. Vi vil altså i det digitale rom alltid kunne være usikre på autensiteten ved sporet av den andre, fordi det ligger en usikkerhet i simuleringsgraden når vi kommuniserer digitalt.

Vi kan ikke, slik jeg benyttet eksempelet om Maya og Kanarifansen i argumenter for, vite at de vi kommuniserer med i det digitale rom er mennesker de utgir seg for å være. Vi kan ikke engang vite at det faktisk er andre mennesker vi kommuniserer med i det digitale rom, ettersom det kan være en mulighet for at teksten som forekommer digitalt er skrevet av avanserte algoritmebaserte roboter. Dermed vil jeg hevde at det er flere aspekter ved den digitale kommunikasjonen som skaper barrierer i det mellommenneskelige møtet.

Samtidig vil en innvending mot dette kunne være at det finnes ulike måter å kommunisere på i det digitale rom. En remediering av ansikt til ansikt-kommunikasjonen, som ved videosamtaler med webkamera og mikrofon, vil sannsynligvis skape mindre usikkerhet i autensiteten av den andre enn det remediering av tekst vil gjøre. Det er i tillegg viktig å ta i betraktning den relasjonen mennesker har til hverandre før det kommuniseres digitalt. Det at

man kjenner mennesket i det fysiske rom fra før, har sannsynligvis en betydning for usikkerheten om simuleringsgraden, ettersom det kan gjøre oss mer sikre på dette mennesket faktisk er det mennesket det utgir seg for å være. Dersom jeg kommuniserer med noen jeg har en relasjon til fra det fysiske rom, vil jeg altså argumentere for at usikkerheten vil være mindre enn dersom jeg kommuniserer med et menneske jeg kun har truffet digitalt, når jeg kommuniserer i det digitale rom.

5.7 Fra 'bedre enn ingenting' til 'bedre enn alt'

I boka *Alone Together* beskriver Sherry Turkle (2017) et intervju med ei 11 år gammel jente som ønsket seg en hund. Problemet var at faren hennes var allergisk, og derfor ville hun heller ønske seg en robohund. Videre forklarte jenta hvordan robohunden ville være bedre enn en ekte hund fordi faren ikke ville få allergiske reaksjoner av den, og den kom heller aldri til å dø. I tillegg ville robohunden alltid forbli en søt hundevalp (s. 59-60).

Jenta beskrev altså først hvordan robohunden potensielt ville kunne være en erstatning for en levende hund, ettersom det ville være bedre enn ikke å få hund i det hele tatt. Imidlertid stoppet ikke argumentasjonen hennes der. Jenta bygde videre på denne tankegangen fra at robohunden var bedre enn ingenting, til at den faktisk var bedre enn noen alternativer, ettersom en robohund er allergivennlig. Etter hvert begynner jenta å tenke at robohunden ville være bedre enn alle alternativer, for ingen vil vel at hunden deres skal bli gammel og dø?

Jeg vil argumentere for at denne fortellingen kan ha en overføringsverdi som kan anses å være relevant for masteroppgavens problemstilling. Vi er sannsynligvis de fleste av oss uenige påstanden om at digital kommunikasjon kan være en egnet erstatning for kommunikasjonen i det umiddelbare fysiske rom. Jeg vil imidlertid argumentere for at det kan finnes tegn til at vår måte å tenke på kan endre seg, fra at digital kommunikasjon er bedre enn ingenting til at den kan være en erstatning som tilsynelatende virker bedre enn alle alternativer. Slik som jenta tenkte at robohunden ville være en egnet erstatning, kan flere begynne å tenke at digital kommunikasjon er god nok til å erstatte noen av våre fysiske umiddelbare møter.

Nå som koronakrisen har skapt fysiske restriksjoner for oss, ser vi at flere samfunnsinstitusjoner har måttet kaste seg inn i en digital omveltning. For eksempel har lærere måttet lage digitale undervisningsopplegg for elevene, og kulturarrangementer som konserter

og forestillinger har blitt strømmet over internett. Dette gjelder også for flere religiøse seremonier som for eksempel bryllup og begravelser i ulike trossamfunn. Ved bruk av den digitale kommunikasjonsteknologien har man samtidig kunnet nå ut til flere mennesker, som over hele verden har kunnet følge konserten, forestillingen, bryllupet eller begravelsen fra sitt eget hjem. Man kan tenke seg at noen har vært inne på tanken om at dette virket svært lettvtint og effektivt, og dermed har kunnet komme inn på det samme tankesporet som jenta med robothunden. Veien fra å tenke at noe er bedre enn ingenting til at noe er bedre enn alt synes dermed ikke å være så lang.

Derimot vil jeg være tydelig i mine argumenter for at det er ingenting som kan erstatte det umiddelbare fysiske møtet mellom mennesker. Ingen kommunikasjonsform kan erstatte blikket, stemmen, håndtrykket eller klemmen. I sitt kapittel om mellommenneskelig kommunikasjon i boka *Skole og Media* argumenterer Gudmund Gjeldsten og Asbjørn Simonnes for hvordan ansikt til ansikt-kommunikasjonen og fysisk kontakt står i en særklasse når det gjelder kommunikasjonsformer:

Stemme, øyekontakt, ansiktsuttrykk, kroppsspråk og berøring er et kommunikasjonsmessig velklingende «symfoniorkester» av lyder, varme stemninger, intimitet og trygg trivsel. I konfliktsituasjoner kan ansikt-til-ansikt-kommunikasjonen knuse en harmonisk relasjon, og på et øyeblikk endre en frodig og trygg mellommenneskelig relasjon til et tomt og ufruktbart ørkenlandskap. (Gjeldsten & Simonnes, 2007, s. 26)

Kommunikasjonen som foregår i det umiddelbare fysiske rom kan imidlertid også, som jeg har argumentert for gjennomgående i masteroppgaven, gjøre at vi kommer nærmere hverandre og forstår hverandre på et dypere nivå. Ved å rette oppmerksomheten mot dette, vil jeg argumentere for at vi kan bevisstgjøres og beholde det umiddelbare fysiske møtet som en kommunikasjonsform i særstilling.

Imidlertid vil jeg også argumentere for at det er av betydning at vi ikke glemmer hvor verdifull den digitale kommunikasjonen kan være for mange mennesker. Jeg vil i det følgende forsøke å tydeliggjøre nyansene i spørsmålet om hvordan digital kommunikasjon kan påvirke våre mellommenneskelige relasjoner, ved å drøfte verdien av digital kommunikasjon i tilfeller som hos Mats Steen.

5.8 Når den digitale kommunikasjonen er verdifull

I sin kritikk av utilitarismen, som hevder at etikken må skaffe mest mulig lykke for flest mulig, samt det kantianske prinsippet om å begrunne handling utfra en allmenn lov, hevder Peter Kemp at hovedproblemet med disse perspektivene er at man da ikke tar hensyn til unntaket, avvikerer, det lille mindretall (Kemp, 1996, s. 39). Med Kemps kritikk av utilitarismen og det kantianske prinsippet argumenterer han altså for hvorfor det er verdifullt at vi tar hensyn til det lille mindretall. Jeg argumenterer derfor for at historien om Mats Steen bør bli tatt i betraktning når vi drøfter tilstedeværelsen og erfaringsgrunnlaget for nærhet og fellesskap i det digitale rom, men også i drøftingen av hvordan digital kommunikasjon kan påvirke våre mellommenneskelige relasjoner.

Jeg har i dette kapittelet argumentert for at den digitale kommunikasjonen har begrensninger. Den kan skape barrierer i de mellommenneskelige møtene som gjør at man sannsynligvis ikke føler en like sterk tilknytning i relasjon til andre enn i kommunikasjonen som foregår i det umiddelbare fysiske møtet. Kan den likevel i Steen sitt tilfelle sies å ha vært tilstrekkelig, nettopp fordi den var bedre enn ingenting? Turkle skriver i boka *Alone Together* (2017) om internettrollespill, og hevder at disse spillene spør oss om å konstruere og utøve et 'selv'. Men til tross for at den avataren vi konstruerer kun er skapt av oss, kan vi finne deler av oss selv i den. Turkle argumenterer for at:

When we perform a life through our avatars, we express our hopes, strengths and vulnerabilities ... We have an opportunity to see what we wish for and what we might be missing. But more than this, we may work through blocks and address insecurities. People can use an avatar as "practice" for real life ... Our lives on the screen may be play, but they are serious play. (Turkle, 2017, s. 212)

At Mats Steens avatar i *World of Warcraft*, Lord Ibelin Redmoore, elsket å løpe (Schaubert, 2019), vil jeg framheve som et godt eksempel på denne typen utøvelse. Steen logget seg kanskje ikke inn i spillet med intensjonen om å bedrive potensielle terapeutiske øvelser. Likevel kan det vise seg at det ikke var tilfeldig at det var akkurat i internettrollespillet *World of Warcraft*, og ikke en sosial nettverkstjeneste som for eksempel Instagram, at Steen fant flokken sin. Med et behov for å utøve sider av seg selv han hadde begrensinger med i det fysiske rom, kan Steen ha skapt et mindre begrensende liv i *World of Warcraft*. Sånn sett kan han også ha åpnet seg for andre mennesker i en liknende situasjon som han selv, for eksempel

mennesker som synes det er vanskelig å treffe andre i det fysiske rom på grunn av sosial angst eller andre fysiske eller psykiske utfordringer.

Steen hadde få mennesker i livet han var i fysisk kontakt med på grunn av sine kroppslige begrensninger. De han fysisk omgikk i hverdagen var gjerne familie eller hjelpepleiere, ikke jevnaldrende mennesker med samme interesser som han selv. Var det derfor lettere for ham å ta kontakt med venner og pleie disse vennskapene med de han spilte sammen med? Det kan tolkes dit at Steen bedrev det Aristoteles (1999) omtalte som vennskapsvirksomhet (s. 160) på tvers av fysisk tid og rom. På denne måten kan hans historie benyttes i argumenter for hvordan emosjonell, psykisk og følelsesmessig nærhet kan erfares i det digitale rom.

Peter Kemp argumenterer for at digital kommunikasjonsteknologi, framfor noe annet, gjør oss isolerte fra hverandre (Kemp, 1996, s. 248). Jeg vil derimot argumentere for at dette blir en forenkling av den digitale virkeligheten, sett i lys av saken om Mats Steen og liknende historier. På akkurat dette punktet vil jeg argumentere for at Kemp havner i samme fallgrube som det han selv kritiserer utilitarismen og det kantianske prinsippet for, nettopp ikke å ta hensyn til unntaket, avvikerer, det lille mindretall (Kemp, 1996, s. 39). Steen sin avatar, Ibelin, var ikke utelukkende en figur på en skjerm, men en representasjon og simulasjon av identiteten hans, der han kunne utfolde seg på andre måter enn i hans fysiske liv, som altså var begrenset av sykdom.

5.8.1 Mats Steens digitale identitet

Innledningsvis i kapitlet skrev jeg at Ole Jacob Madsen (2019, s. 72) argumenterer for at vår digitale identitet ikke kan skilles fra vår identitet i det fysiske rom, ettersom skillet mellom 'meg' og 'mitt' er vanskelig å trekke. I minnetalen i bisettelsen av Mats Steen fortalte Kai Simon Fredriksen at han:

... møtte Mats i en verden der det ikke spiller noen rolle hvem du er, hva slags kropp du har eller hvordan du ser ut i virkeligheten, bak tastaturet. Det som betyr noe er hvem du velger å være, hvordan du opptrer overfor andre. (Fredriksen, sitert i Schaubert, 2019, Hvordan måler man vennskap?, avsn. 10-11)

Jeg vil ikke begi meg ut på en drøfting av identitet, men mener dette er interessant med tanke på hvordan digital kommunikasjon kan påvirke våre relasjoner fordi den også påvirker vår selvforståelse, identitet og hvordan andre ser oss. Steen sin karakter, Ibelin, var både noe han kunne anse som 'sin', men også som en del av ham. Dette var noe Fredriksen i minnetalen

formidlet at han oppfattet og innså. Kanskje gjorde flere av medlemmene i guildet Starlight det samme, og det kan ha hatt en innvirkning på den relasjonen de hadde til hverandre. Jeg vil argumentere for at det derfor var mulig at Mats Steen og hans digitale venner forstod hverandre på et dypere nivå enn dersom de hadde kommunisert på en annen måte enn i rollespillet World of Warcraft.

Hvis vi som mennesker kan velge hvem vi vil være, noe Fredriksen i sin tale i bisettelsen av Mats Steen argumenterte for, er kanskje internettrollespill som World of Warcraft en møteplass der man kan utøve denne identiteten. Særlig vil dette kunne gjelde for mennesker som Mats Steen, som følte at det fysiske rom begrenset hvem han var som menneske. Så betydningsfull var Steens digitale identitet, at det på en gravstein ved Vestre gravlund nye kapell står skrevet: Mats "Ibelin" Steen (Schaubert, 2019). Om sitt liv i det digitale rom, skrev Steen på sin blogg, *Musings of Life*:

... there are so many things I want to do, but my chains always pull me back. Luckily, I have found my escape, and it's not too uncommon today. My great escape is gaming. I boot up the computer, get into position and then I leave this world. It's not a screen, it's a gateway to wherever your heart desires. (Redmoore, 2013a, avsn. 2)

Sett fra Steens perspektiv, er det åpenbart hvordan den digitale kommunikasjonen hadde en betydelig verdi. I det digitale rom får mange mulighet til å utfolde seg fritt i en simulering av livet. I tillegg kan man møte likesinnede som søker etter tilhørighet og følelsesmessig nærhet, det å kunne danne fellesskap og knytte vennsksapsrelasjoner i denne simulerte verdenen.

Den digitale kommunikasjonen har altså begrensninger, og vil kunne skape barrierer for våre mellommenneskelige relasjoner, slik jeg har argumentert for i dette kapittelet. Imidlertid vil den også kunne ha en stor verdi for unntaket, avvikerer, det lille mindretall (Kemp, 1996, s. 39). Historien om Mats Steen vil for meg alltid stå som et symbol på akkurat dette. Den kan være en øyeåpner i flere sammenhenger når det gjelder mellommenneskelige relasjoner i det digitale rom. Om hvordan dataspill gir følelsen av mestring, stilte Steen spørsmålet på sin blogg: «Maybe we can learn things from gaming after all?» (Redmoore, 2013b, avsn. 2). Vi kan mest sannsynlig lære litt av hvert av hvordan spilling kan gi oss mestring, men også hvordan dataspill fungerer som en sosialiserende, identitets- og relasjonsbyggende simuleringsform. Likevel vil jeg avslutningsvis få argumentere for at vi kan lære enda mer av den måten Mats Steen tok i bruk mulighetene internettrollespilling og det digitale rom ga ham til å leve et mindre begrensende liv.

6. Avslutning

Jeg har vokst opp med digital teknologi. Alt jeg har opplevd, har jeg opplevd i den digitale tidsalder, men jeg har aldri lært så mye om den som det jeg har i arbeidet med masteroppgaven. Jeg har i tillegg lært mye om meg selv i skriveprosessen. Jeg mener Ingerid S. Straume formulerer grunnen til dette på en treffende måte:

For den som skaper noe *unikt* gjennom sin skrift, kan neppe forbli uberørt. Jo mer en tekst er uttrykk for et unikt ... standpunkt, jo mer sannsynlig er det at verket virker tilbake på opphavspersonens identitet og selvforståelse ... Når vi får vår egen argumentasjon på trykk, blir vi i en viss forstand stilt til ansvar for, og forpliktet til, det vi har skrevet – ikke bare i andres øyne, men også i våre egne. (Straume, 2020, s. 23)

Jeg vil i dette avsluttende kapittelet oppsummere refleksjoner og svare sammenfattet på de to spørsmålene i problemstillingen. I tillegg vil jeg rette blikket utover, og forsøke å svare på noen av de følgende spørsmålene: Kan vi bryte ned barrierene som den digitale kommunikasjonen skaper i våre mellommenneskelige relasjoner? Hvilke grep kan vi i så fall ta for å kunne bryte ned disse barrierene? Hvorfor er det av betydning å anerkjenne verdien av den digitale kommunikasjonen? Først følger imidlertid en oppsummering og sammenfatning av masteroppgaven.

6.1 Oppsummerende refleksjoner

Peter Kemp (1996) og C.P Snow (2012) argumenterer begge for hvordan det har oppstått en kløft mellom to kulturer, mellom teknologien og etikken, og jeg har med masteroppgaven forsøkt å bidra i brobyggingen over denne kløften. Jeg har i tillegg ønsket å posisjonere meg i mellomsjiktet av den stadig mer polariserende diskusjonen mellom teknologiutopistene og teknologipessimistene, ved å anerkjenne den digitale teknologiens verdi, samtidig som jeg stiller kritiske spørsmål ved den.

Mats Steen, som med utfordringer i det fysiske rom på grunn av sykdom, skapte seg en mindre begrensende verden i det digitale rom da han begynte å spille World of Warcraft. Han erfarte nærhet og tilhørighet, og fikk oppleve å være i et fellesskap i guildet Starlight. Saken om Steen, samt liknende historier som lot seg inspirere av den, er tydelige beretninger om at nærhet kan

erfares også på avstand, i det digitale rom. Nærhetsbegrepet rommer ikke kun den bokstavelige, fysiske nærheten, slik Vetlesen (1996) argumenterer for, men også en emosjonell, psykisk og identitetsmessig nærhet. Det kan disse historiene kan bidra i å vise oss.

Jeg tar altså utgangspunkt i at fellesskap og nærhet kan erfares i det digitale rom. Derfor har det vært mitt mål å drøfte og nå en dypere forståelse av hva som ligger til grunn for at fellesskapet og nærheten kan erfares også digitalt. Jeg gikk etisk og filosofisk til verks, og formulerte det første spørsmålet i problemstillingen for masteroppgaven.

6.1.1 Hvordan kan fellesskap og nærhet erfares i det digitale rom?

Vår forståelse av fellesskapsbegrepet har, med den kommunikasjonsteknologiske utviklingen, måttet tilpasses nye betingelser. Den tradisjonelle måten å forstå fellesskap på, med utgangspunkt i at vi har en felles lokalitet, kan ikke lenger gjelde når vi har mulighet til å ha umiddelbar kontakt med andre mennesker på avstand i tid og rom. Zygmunt Bauman (2000) hevder at fellesskapet er et ikke-eksisterende ideal i vår samtid, og at vi mennesker leter etter veiene som kan føre oss til fellesskapet. Jeg argumenterer dermed for at det digitale rom kan for mange være et naturlig sted å lete. Baumans fellesskapsbegrep har imidlertid det jeg anser som en snever definisjon, og jeg ville derfor også redegjøre for den måten å forstå fellesskapet på som gjerne kalles for 'uenighetsfellesskapet'.

Dette fellesskapsbegrepet drøftes av blant andre Lars Laird Iversen (2014), som hevder at det i et uenighetsfellesskap eksisterer en gruppe mennesker med ulike meninger og verdisyn, som er i en felles prosess for å løse utfordringer. Jeg argumenterer for at det finnes mange slike uenighetsfellesskap i det digitale rom, ettersom vi med kommunikasjonsteknologien har mulighet til å ta kontakt med mennesker som ikke deler fysisk lokalitet med oss, men som vi for eksempel deler interesser med.

Et godt eksempel på et slikt fellesskap er guildet Starlight, som Mats Steen var medlem av. Blant kriteriene for at man skal kunne kalle fellesskapet for et uenighetsfellesskap, hevder Iversen at det må inneha medlemmer med ulike verdisyn. Dermed må det også finnes fellesskap som ikke innehar dette. Jeg argumenterer for at det motsatte av uenighetsfellesskapet i det digitale rom er ekkokammeret, der medlemmene ikke møter meningsmotstand, men fyrer opp under hverandres holdninger. Terror- og drapssiktede Philip

Manshaus var medlem av et slikt nettfellesskap, og han gjorde alvor av sine samtaler i ekkokammeret.

Savnet av fellesskap, trygghet og tilhørighet kan likevel sies å være grunnene til at både Steen og Manshaus lette etter sine flokker i det digitale rom, og fant det de lette etter. De er dermed tydelige eksempler på hvordan fellesskap kan erfares i det digitale rom, med grunnlag i at de føler tilhørighet, får anerkjennelse for sine evner og bidrar i problemløsningsprosessen innad i guildet eller diskusjonsforumet. Jeg vil likevel påpeke at fellesskapene de to guttene var medlemmer av, er å anse som vidt forskjellige på de fleste andre områder, blant annet når det kommer til hva som ble diskutert og hvilke verdier og holdninger medlemmene hadde.

Med utgangspunkt i perspektiver fra Emmanuel Lévinas (1996), K.E. Løgstrup (1993;2010) og Hans Jonas (1984), samt tolkere av deres ideer, ville jeg tilnærme meg et grunnlag for å argumentere for hvordan nærhet kan erfares i det digitale rom. Lévinas' tekning og appellen fra ansiktet var en formålstjenlig begynnelse for å kunne forklare hvordan etikkens utspring er i det mellommenneskelige møtet, men viste seg begrenset i argumenter for hvordan nærhet kan være tilstede og erfares i det ansiktsløse digitale rom. Løgstrups etiske tekning, der livsytringer er grunnleggende for alt menneskelig samliv kunne gi en videre forståelse, der jeg argumenterer for at nærhet er en slik suveren livsytring. Nærhet kan derfor erfares digitalt, ettersom den kan sies å ligge forut for skillet mellom det fysiske og det digitale rom.

Likevel ville heller ikke Løgstrups etiske innfallsvinkel kunne anses å være helhetlig dekkende i drøftingen av møtet mellom mennesker i det digitale rom. Jeg ville derfor legge til perspektiver fra den tysk-amerikanske filosofen Hans Jonas, som med sin etiske tekning forsøker å utvide den tradisjonelle etikkens gyldighetssfare, fra å ta utgangspunkt i et 'her og nå' til å innlemme hele verden nå og i framtida. Med grunnlag i perspektiver fra alle disse tre filosofene argumenterer jeg for å ha et godt bilde av hvordan mellommenneskelige møter i det digitale rom også kan inneholde fenomenet nærhet, ved at nærhet kan anses som et grunnleggende fenomen som knytter oss mennesker sammen, og dermed ligger forut for skillet mellom det fysiske og det digitale rom. Mennesket har samtidig en forestillingsevne, slik Hans Jonas argumenterer for, som vi bør ta i bruk for å kunne forestille oss menneskene som finnes på den andre siden av skjermen.

Historien om Mats Steen har et potensiale til bli et symbol i argumenter for hvordan fellesskap og nærhet kan være tilstede og erfares i det digitale rom. Ved sin forestilling av menneskene

bak avatarene i World of Warcraft fant Steen tilhørighet. Han valgte å ta del i et fellesskap, klarte å knytte vennsksapsrelasjoner, og erfarte og uttrykte nærhet i det digitale rom. Ettersom det i oppgaven ble argumentert for at fellesskap og nærhet er tilstedeværende og kan erfares i det digitale rom, ville jeg videre drøfte hvordan den digitale kommunikasjonen kan påvirke våre mellommenneskelige relasjoner. Dette utgjorde dermed det andre spørsmålet i problemstillingen.

6.1.2 Hvordan kan digital kommunikasjon påvirke våre mellommenneskelige relasjoner?

Sosiolog Sherry Turkle (2015;2017) har med innsikt i måten digital kommunikasjonsteknologi påvirker oss mennesker, argumentert for hvordan teknologien gjør våre samtaler mer overfladisk og innholdsfattig. Våre samtaler med andre blir generelt sett kortere og oppfølgingsspørsmålene blir færre i den digitale kommunikasjonen, hevder hun. Samtidig argumenterer hun for at måten vi bruker kommunikasjonsverktøyene, især smarttelefonen, gjør at vi nekter oss selv vår indre samtale. Aleneheten kan på den måten sies å være truet, og dermed kan utviklingen av selvbildet, selvtilliten og empatien hos individet også være truet.

Kanskje begynner vi til og med å behandle hverandre som sosiale roboter når i kommuniserer digitalt? Jeg argumenterer for at dette kan gjøre det utfordrende for mennesker å kunne erfare nærhet og dype vennsksapsrelasjoner, fordi den mellommenneskelige relasjonen innebærer risiko, krav og ansvar, i motsetning til relasjonen mellom mennesket og robot som egentlig kun kan sies å skape illusjonen av en relasjon.

Perspektiver fra filosofene Løgstrup og Lévinas ble trukket inn i spørsmålet om hvordan digital kommunikasjon kan påvirke våre mellommenneskelige relasjoner, ettersom perspektivene deres er å anses å være relevante også i denne drøftingen. Jeg argumenterer for at selvframstillingen som bedrives i ulike sosiale nettverkstjenester er en form for utlevering uten tillit i relasjonen til den andre, ettersom den andre kun er å anse som en tilskuer i utleveringen. Den suverene livsytringen tillit er hos Løgstrup grunnleggende for å kunne skape autentiske og helhjertede relasjoner. Dermed argumenterer jeg for at den utleveringen som i størst grad bedrives i den digitale kommunikasjonen vil kunne vise seg å være begrenset sammenlignet med den utleveringen som naturlig bedrives når vi kommuniserer i det umiddelbare fysiske rom.

Lévinas' appell fra ansiktet ble også drøftet i sammenheng med problemstillingens andre spørsmål. I dette perspektivet kan man antyde at all kommunikasjon som ikke foregår ansikt til ansikt, eksempelvis det sagte eller skrevne, innebærer en reduksjon av det etiske. Lévinas-tolker Jon Magne Vestøl (2006) argumenterer for at remedieringen fra tekst i det fysiske rom til tekst i det digitale rom, ytterligere skaper en slik reduksjon. Sporet av den andre kan skape utfordringer for oss mennesker når vi kommuniserer digitalt, fordi det ligger en usikkerhet i simuleringsgraden.

Vi vet ikke, slik jeg argumenterer for med eksempelet om Maya og Kanarifansen, om de vi kommuniserer med digitalt er de menneskene de utgir seg for å være. Vi kan ikke engang vite at det er virkelige mennesker vi kommuniserer med, ettersom digitale tekster kan være formulert av avanserte algoritmebaserte roboter. Særlig vil jeg hevde at dette argumentet gjelder dersom den digitale kommunikasjonen i stor grad baseres på tekst og dersom man først kom i kontakt med dette mennesket i det digitale rom, uten å ha en relasjon til det fra det fysiske rom.

Jeg har gjennomgående i masteroppgaven argumentert for at den digitale kommunikasjonen har begrensninger, at det er flere aspekter som skaper barrierer for våre mellommenneskelige relasjoner når vi kommuniserer digitalt. Likevel vil jeg argumentere for at barrierene som den digitale kommunikasjonen skaper kan brytes ned, særlig dersom vi retter oppmerksomheten mot de utfordringene som digital teknologi stiller oss overfor. Bare når vi er klar over disse utfordringene, kan vi vurdere å endre praksis.

Det finnes imidlertid også noen unntak der det kan argumenteres for at digital kommunikasjon kan påvirke mellommenneskelige relasjoner i en positiv retning, og historien om Mats Steen er et godt eksempel på dette. Den digitale kommunikasjonen hadde en betydningsfull verdi for ham, som altså hadde kroppslige begrensninger i det fysiske rom på grunn av sykdom. At Steen fikk bedrive terapeutiske øvelser i en simulasjon av livet i World of Warcraft, kan ha påvirket hans selvforståelse og identitet, hvordan han forholdt seg til andre mennesker og hvordan de forholdt seg til ham. Det kan ha gjort at han lettere kunne erfare nærhet, fellesskap og en dypere relasjon med de menneskene han kommuniserte med i det digitale rom. Jeg vil avslutningsvis i denne masteroppgaven rette blikket utover, og reflektere over hva det jeg har drøftet gjennomgående i masteroppgaven kan ha å si for oss mennesker nå og videre inn i framtida.

6.2 Et utblikk

Jeg har altså argumentert for at det er flere aspekter ved den digitale kommunikasjonen som skaper barrierer for våre mellommenneskelige relasjoner. Imidlertid betyr ikke dette at vi bør forkaste den digitale kommunikasjonen. Vi må være klar over at den har visse begrensninger som kommunikasjonsform, men den kan likevel ha en betydningsfull verdi for mange mennesker. Det er ikke alltid vi har mulighet til å treffes i det fysiske rom, og da kan digital kommunikasjon være et hensiktsmessig supplement. Jeg vil hevde at dette ikke nødvendigvis kun gjelder for unntakene, men altså for alle mennesker. Jeg vil samtidig argumentere for at det er flere grep vi kan ta for at den digitale kommunikasjonen kan bli et mer hensiktsmessig supplement å benytte enn det er i dag. Når jeg nå retter blikket utover, vil jeg med noen avsluttende refleksjoner forsøke å bidra i brobyggingen over kløften mellom de to kulturene, mellom teknologien og etikken.

Et grep vi kan ta for å gjøre den digitale kommunikasjonen til et mer hensiktsmessig kommunikasjonsverktøy, er å ta tilbake samtalen. Samtalen kan, som jeg har argumentert for i oppgaven, sies å være truet av den måten vi kommuniserer på i det digitale rom i dag. Å ta tilbake samtalen begynner med å ta tilbake aleneheten, hevder Turkle (2015, s. 77). Når vi tar tak i smarttelefonen for å sjekke hva som foregår i sosiale nettverkstjenester, må vi begynne å spørre oss selv hvorfor vi gjør det.

Gjemmer vi oss for engstelsen av våre egne tanker? Gjemmer vi oss fra gode ideer som vil kreve hardt arbeid å gjennomføre i praksis? Gjemmer vi oss fra spørsmål om livet eller om oss selv vil kreve tid og mye tankevirksomhet å tenke gjennom? Livet er ikke uten friksjon. Noen ganger bør vi kanskje la oss tenke slike tanker, uansett hvor kjedelige eller krevende de er. Tanker er der av en grunn, og jeg vil argumentere for at det å gjemme seg fra dem, eller forsøke å skyve dem til side, sannsynligvis bare vil skape større utfordringer i den store sammenhengen.

Jeg vil argumentere for at vi må gi oss selv, og særlig barn og unge i den kritiske utviklingsfasen, mer fri fra smarttelefonen andre digitale kommunikasjonsverktøy, og dermed mer tid til å bedrive den terapeutiske tankevirksomheten som aleneheten legger til rette for. Vi kan ikke utvikle selvbildet dersom vi tar fram smarttelefonen hver gang vi kjeder oss eller har et ledig øyeblikk. Det er samtidig ikke sann at vi må flytte til en hytte uten dekning for å få til dette. En god begynnelse kan for eksempel være å slutte og ta med smarttelefonen til

soverommet når vi skal legge oss om kvelden. Det er ikke sikkert vi trenger mange eller lange stunder fri fra smarttelefonen for å høre våre egne tanker. Og kanskje er det først når vi hører egne tanker og lar dem vandre fritt at vi kan skape rom for selvrefleksjon.

Samtidig vil jeg argumentere for at vi må ta innover oss hva mellommenneskelige relasjoner innebærer, også når vi kommuniserer digitalt. Det å være et menneske, innebærer å være et menneske blant mennesker. Måten det i dag kommuniseres på i det digitale rom, kan true våre relasjoner ved at vi begynner å anse hverandre som roboter. Relasjonen mellom menneske og robot er risiko- og ansvarsfritt, men det kan ikke, slik jeg har argumentert for i masteroppgaven, den mellommenneskelige relasjonen være. Vi er kanskje, slik Løgstrup (2010) hevder, hverandres skjebner. Vi våger oss fram for å bli imøtekommet, vi stiller krav og står til ansvar overfor den andre. Jeg vil argumentere for at det må være slik for at vi skal kunne knytte dype, ekte vennskapsbånd og erfare nærhet. Dette gjelder ikke bare i det umiddelbare fysiske rom, men også i det digitale rom.

Vi mennesker kan sies å være flokkdyr. Jeg argumenterer gjennomgående i masteroppgaven for at vi alle streber etter å finne tilhørighet, fellesskap, vennskap og nærhet, og at det digitale rom kan være et sted der disse tilstandene er tilstede og kan erfares. For noen mennesker kan det faktisk kun være i det digitale rom at de får muligheten til å erfare disse tilstandene. Derfor er det viktig å anerkjenne hvor verdifull den digitale kommunikasjonen vil være for disse menneskene. Å sitte fysisk alene foran skjermen er ikke nødvendigvis det samme som å sitte isolert og ensom. Nærhet, fellesskap, tilhørighet og vennskap kan erfares selv om det er en skjerm imellom oss, dersom vi klarer å forestille oss og behandle menneskene på den andre siden av skjermen som mennesker.

Jeg vil argumentere for at historien om Mats Steen har vist oss verdien av det digitale rom som en sosialiserende møteplass. Ved å trekke fram og minnes denne historien, kan vi forme hvordan vi som samfunn og individer skal kunne se på det digitale rom som en betydningsfull del av mange menneskers sosiale liv. Mats Steen vil for meg personlig, og forhåpentligvis også for mange andre, for alltid stå som et symbol på fellesskapets og nærhetens tilstedeværelse i det digitale rom.

Særlig har jeg merket meg hvor verdifull den digitale kommunikasjonen har vært som et supplement for mennesker i de to siste månedene i arbeidet med masteroppgaven. Koronaviruset skapte en plutselig og stor omveltning i samfunnet fordi vi ikke har kunnet være

fysisk sammen. Jeg har de siste månedene sett tydelige eksempler på hva den digitale teknologien kan være og hva den gjøre for oss mennesker i krisesituasjoner som den vi befinner oss i, når disse siste ordene i masteroppgaven formuleres. Den digitale kommunikasjonen kan sies å ha vært helt essensiell for mange under disse omstendighetene, der flere av oss ikke har hatt annet valg enn å benytte digitale kommunikasjonsverktøy for å kunne holde kontakten med hverandre.

Vi har iaktatt dyktige lærere som har kastet seg ut i en digital omveltning for at barna skal kunne ha mulighet til å lære mens de sitter hjemme og ikke er fysisk sammen på skolene. Vi har bevitnet hjelpegrupper som har blitt opprettet i sosiale nettverkstjenester, der engasjerte mennesker tilbyr seg å kjøre og hente matvarer, gir bort bøker, ved eller andre nødvendige ting til dem som sitter i karantene eller befinner seg i risikogrupper. Vi har hørt rørende historier om bestemødre og bestefedre som for første gang lærer seg å ta i bruk digitale kommunikasjonsverktøy som smarttelefonen eller nettbrettet til videosamtaler, sånn at de har fått muligheten til å kunne se og snakke med barnebarna sine. Samtidig lengter de fleste av oss etter den dagen vi får muligheten til å gi hverandre en klem igjen. Likevel har mange av oss i denne perioden for første gang erfart nærhet på avstand.

Litteraturliste

- Aalen, I. (2015). *Sosiale medier*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Anti-Defamation League. (2019). Free to Play?: Hate, Harassment and Positive Social Experiences in Online Games. *Center for Technology & Society*. Hentet fra <https://www.adl.org/media/13139/download>
- Aristoteles. (1999). *Den nikomakiske etikk* (Ø. Rabbås & A. Stigen, Overs.). Oslo: Bokklubben dagens bøker.
- Asheim, I. (1991). *Øyet og horisonten: Grunnproblemer i aktuell etikkdebatt*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Bauman, Z. (2000). *Savnet fellesskap*. Oslo: Cappelen akademisk forlag.
- Bauman, Z. (2001). *Community: Seeking safety in an insecure world*. Cambridge: Polity Press.
- Bergsjø, L. O. & Bergsjø, H. (2019). *Digital etikk: Big data, algoritmer og kunstig intelligens*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Bexell, G. (1992). *Kyrkan och etiken*. Stockholm: Verbum.
- Bolter, J. D. & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding new media*. Cambridge: MIT Press.
- Dawkins, R. (1976). *The selfish gene*. Oxford: Oxford University Press.
- Ess, C. (2014). *Digital media ethics* (2. utg.). Cambridge: Polity Press.
- Fidjestøl, A. (2004). *Hans Jonas: Ein introduksjon*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Gjelsten, G. & Simonnes, A. (2007). *Skole og media: Kommunikasjon og pedagogikk*. Bergen: Fagbokforlaget.
- God Morgen Norge. (2019). *Faren til gamer Mats "Ibelin" Steen: - Får meldinger om at Mats har endret livene til folk* [Videoklipp]. Hentet fra <https://www.tv2.no/v/1421831/>
- Haraldsen, S. (2007, 21. august). - En helt forkastelig spøk. *Dagbladet*. Hentet 16. februar 2020 fra <https://www.dagbladet.no/sport/en-helt-forkastelig-spok/66372477>
- Hellesnes, J. (1988). *Hermeneutikk og kultur: Filosofiske stubbar*. Oslo: Samlaget.
- Helskog, G. H. (2019). Om Askeladdens metode: Eller essayet som erkjennelsesvei og visdomsdannende skrivepraksis. I I. B. Jørgensen & N. Askeland (Red.), *Kreativ akademisk skriving* (s. 227-248). Oslo: Universitetsforlaget.
- Henriksen, J.-O. & Vetlesen, A. J. (2006). *Nærhet og distanse: Grunnlag, verdier og etiske teorier i arbeid med mennesker* (3. utg.). Oslo: Gyldendal akademisk.

-
- Hylland Eriksen, T. (2001). *Øyeblikkets tyranni: Rask og langsom tid i informasjonssamfunnet*. Oslo: Aschehoug.
- Hylland Eriksen, T. (2012). *Det som står på spill*. Oslo: Aschehoug.
- Høiland, C. G. (2019). "Hi, can I help?": *An exploratory study of designing a chatbot to complement school nurses in supporting youths' mental health* (Mastergradsavhandling, Universitetet i Oslo). Hentet fra <http://urn.nb.no/URN:NBN:no-72205>
- Iversen, L. L. (2014). *Uenighetsfellesskap: Blikk på demokratisk samhandling*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Jonas, H. (1984). *The imperative of responsibility: In search of an ethics for the technological age*. Chicago: University of Chicago Press.
- Jørgensen, I. B. & Askeland, N. (2019). Hva er kreativ akademisk skriving? I I. B. Jørgensen & N. Askeland (Red.), *Kreativ akademisk skriving* (s. 11-34). Oslo: Universitetsforlaget.
- Jørgensen, K. K. (2019, 5. august). Snart kan roboter avlaste hjemmesykepleien. *NRK*. Hentet 5. desember 2019 fra <https://www.nrk.no/livsstil/snart-kan-roboter-avlaste-hjemmesykepleien-1.14646634>
- Kemp, P. (1996). *Det uerstattelige: En teknologi-etikk* (M. Svagård, Overs.). Oslo: Gyldendal.
- Kleivan, N. M., Lunde, A. F. & Indregard, S. (2019, 16. august). Et varslet drap. *Morgenbladet*. Hentet 19. november 2019 fra <https://morgenbladet.no/aktuelt/2019/08/et-varslet-drap-0>
- Lévinas, E. (1996). *Totalitet og uendelighet: Et essay om exterioriteten*. København: Hans Reitzel.
- Løgstrup, K. E. (1993). *Norm og spontaneitet: Etik og politik mellem teknokrati og dilettantokrati*. Copenhagen: Gyldendal.
- Løgstrup, K. E. (2010). *Den etiske fordring* (4. utg.). Århus: Klim.
- Madsen, O. J. (2019). Det digitale jeget. *Samtiden*, 127(02), 70-75. Hentet fra https://www-idunn-no.ezproxy.inn.no/file/ci/67128289/Det_digitale_jeget.pdf
- Medietilsynet. (2020). Barn og Medier 2020: Om sosiale medier og skadelig innhold på nett, Delrapport 1. Hentet fra <https://medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2020/200211-barn-og-medier-2020-delrapport-1-februar.pdf>
- NAOB. (u.å.-a). erfare. I *Det norske akademis ordbok*. Hentet 17. Mars 2020 fra <https://www.naob.no/ordbok/erfare>

-
- NAOB. (u.å.-b). Ekkokammer. I *Det norske akademis ordbok*. Hentet 4. november 2019 fra <https://www.naob.no/ordbok/ekkokammer>
- NRK. (2019). *Ekko 1. november* [Podcast]. Hentet fra <https://radio.nrk.no/serie/ekko/MDSP25021819/01-11-2019>
- Platon. (1946). *Staten: 2*. Oslo: Dreyers forlag.
- Redmoore. (2013a, 19. juli). My escape [Blogginnlegg]. Hentet fra <https://musingslif.blogspot.com/2013/07/my-escape.html>
- Redmoore. (2013b, 23. juli). Home [Blogginnlegg]. Hentet fra <https://musingslif.blogspot.com/2013/07/home.html>
- Redmoore. (2014, 19. november). The Journey has Come to an End [Blogginnlegg]. Hentet fra <http://musingslif.blogspot.com/2014/11/the-journey-has-come-to-end-our-beloved.html>
- Schaubert, V. (2019). Først da Mats var død, forsto foreldrene verdien av gamingen hans. NRK. Hentet 5. august 2019 fra <https://www.nrk.no/dokumentar/xl/forst-da-mats-var-dod-forsto-foreldrene-verdien-av-gamingen-hans-1.14197198#authors--expand>
- Schofield, D. & Franzen, V. (2019, 1. mars). Vi kan lære av historien om gameren Mats (25). *Adresseavisen*. Hentet 14. januar 2020 fra <https://www.adressa.no/meninger/kronikker/2019/03/01/Vi-kan-l%C3%A6re-av-historien-om-gameren-Mats-25-18561155.ece>
- Sire, E. Å. (2019). Jeg var aldri ensom bak skjermen. NRK. Hentet 28. mars 2020 fra <https://www.nrk.no/ytring/jeg-var-aldri-ensom-bak-skjermen-1.14410643>
- Slotten, A. & Røysamb, O. G. (2019, 14. august). Terrorsaken i Bærum: Dette er nettforumene Manshaus oppsøkte. NRK. Hentet 19. november 2019 fra <https://www.nrk.no/norge/tersaksaken-i-baerum-dette-er-nettforumene-manshaus-oppsokte-1.14657810>
- Snow, C. P. (2012). *The Two Cultures: The Rede Lecture (1959)*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Straume, I. S. (2020). *Skriveren og teksten: Fortellinger om identitet og faglig skriving*. Oslo: Cappelen Damm Akademisk.
- Talks at Google. (2011). *Sherry Turkle: "Alone Together" | Talks at Google* [Videoklipp]. Hentet fra <https://youtu.be/Us1t4f0PKCc>
- Turkle, S. (1995). *Life on the screen: Identity in the age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.

- Turkle, S. (2005). *The second self: Computers and the human spirit* (2. utg.). Cambridge: MIT Press.
- Turkle, S. (2015). *Reclaiming conversation: The power of talk in a digital age*. New York: Penguin Press.
- Turkle, S. (2017). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other* (3. utg.). New York: Basic Books.
- Vestøl, J. M. (2006). I Ansiktets fravær?: Etikdidaktiske refleksjoner på terskelen til cyberspace. *Nordic Studies in Education*, 26(02), 166-177. Hentet fra https://www.idunn.no/np/2006/02/i_ansiktets_fraver_-_etikdidaktiske_refleksjoner_pa_terskelentilcyberspace
- Vetlesen, A. J. (1996). Innledning. I A. J. Vetlesen (Red), *Nærhetsetikk* (s. 7-14). Oslo: Ad Notam Gyldendal.
- Vetlesen, A. J. & Nortvedt, P. (1996). *Følelser og moral* (2. utg.). Oslo: Ad Notam Gyldendal.