

RIKKE ALBERG PETERS

Post.doc. ved Institut for Æstetik og Kommunikation, Aarhus Universitet

INTERAKTIVITET OG HISTORIEBEVIDSTHED

DEN DIGITALE HISTORIEFORMIDLINGS DIDAKTISKE POTENTIALER

INTERACTIVITY AND HISTORICAL CONSCIOUSNESS. THE DIDACTIC POTENTIALS OF DIGITAL HISTORY RESOURCES | *This article examines the interactive and participatory potentials of digital web resources such as the free online encyclopedia Wikipedia and the Danish history web pages www.danmarkshistorien.dk and www.kulturhistorier.dk, which are both designed as didactic tools for grammar and high school teaching. I argue that digital web resources can be used to engage students and users in authentic collaborative learning activities and facilitate an interactive engagement with the past. Our sense of the past has – at least since Gutenberg – been dependent on mediated symbolic forms: Books, Radio, TV, Newspapers and, recently, the Internet. The question is if different media shape our appropriation of history in different ways. My argument is that new digital Internet based history platforms can play an important role in sharpening our sense of historical consciousness since they require an active and creative contribution from the interpreter when creating a historical narrative. An interactive engagement with the past facilitated through digital and online resources focuses on history as a lived experience. It is linked to an increased awareness of historicity and identity and thereby challenges traditional historiographical views of history as a reconstruction of the past.*

KEYWORDS | *digital history resources, participation, interactivity, historiography, historical consciousness.*

I dag er viden om fortiden kun et enkelt klik væk. Gennem web-encyklopædien Wikipedias historieportal kan vi på ganske kort tid opnå viden om historiske personer, vigtige begivenheder i fortiden, berømte historiske slag samt diverse årstal, -ismer og ideer, der har spillet en rolle i historien. Ønsker vi mere tilbundsående viden formidlet af professionelle faghistorikere kan vi klikke os ind på hjemmesiderne historienet.dk, danmarkshistorien.dk, 1864.dk (Besøgscenter Dybbøl Bankes hjemmeside) eller engelske BBC's populære interaktive hjemmeside, hvor historien bliver levendegjort og formidlet gennem multimediale narrativer.

Gennem den moderne informationsteknologi er vores tilgang til fortiden blevet medieret, ligesom vores opfattelse af fortiden generelt er præget af de billeder og fremstillinger, som medierne formidler – hvad enten der er tale om bøger, aviser,

radio, TV eller andre former for tekstlig og billedlig fremstilling. Medieringen af fortiden kan fremstilles som noget fænomenalt nyt – men er det næppe. Fortiden har altid kun været til stede gennem et medie, som udgør selve mulighedsbetingelsen for formidlingen og fortolkningen af de fortidige hændelser. Før medieindustriens udvikling i det 19. århundrede og før Gutenbergs opfindelse af bogtrykkerkunsten i anden halvdel af det 15. århundrede blev fortiden formidlet gennem historier udvekslet ansigt-til-ansigt med stemmen som medie (Bruhn Jensen 1999; 2013; Bryld og Thompson).

Alligevel synes de nye fremstillinger af fortidens begivenheder muliggjort af internettet at være kvalitativt forskellige fra, hvad vi i mangel af en bedre betegnelse kan kalde for en traditionel historiefremstilling, som primært er foregået gennem skriftmediet og gennem museernes historiefremstillende arbejde. Og de synes ligeledes at være forskellige fra TV-mediets underholdningsorienterede historiefremstilling, som har domineret den populære historiefremstilling fra 1960erne og frem. De *buzzwords* der for indeværende knytter sig til digital historiefremstilling- og brug er begreber som interaktion og deltagelse samt metaforer såsom ‘at få historien ind under huden’ og ‘at vække historien til live’. Metaforerne peger i retning af et langt mere omfattende fænomen, der går under navnet *living history*, og som også omfatter eksempelvis de populære historiske *reenactments* (Agnew; McCalman). Denne tendens er båret af den tanke, at såvel den almene historieinteresse som historietilegnelsen i uddannelsessystemet skal være båret af lidenskab og engagement samt skal afstedkommes gennem brugernes aktive deltagelse knyttet til hverdags erfaringer. Den ligger således godt i tråd med den deltagelseskultur, der præger de nye, digitale medier i øvrigt (Bruns; Cover; Jenkins; Jenkins et al.).

Jeg vil i denne artikel analysere de deltagelsesprocesser, som den digitale vej til historien muliggør og give et bud på den digitale historiefremstillings didaktiske og formidlingsmæssige potentialer på baggrund af interaktivitetsbegrebet. Undervejs vil jeg diskutere de kildekritiske problematikker, der knytter sig til den digitale historiefremstilling. Jeg beskæftiger mig i analysen dels med Wikipedias sociale interaktionsmuligheder, dels to danske historiewebsites: danmarkshistorien.dk samt kulturhistorier.dk, som begge er udviklet med didaktiske mål for øje.

I sidste del af artiklen vil jeg arbejde ud fra den tese, at den interaktivitet, som kendetegner den digitale historiefremstilling, lader sig koble med en bestemt forståelse af det historiske som knytter sig til historiebevidsthedsbegrebet og dermed til en forståelse af historie som *historiebrug* og *levet* historie. Denne idé er i en dansk sammenhæng blevet udviklet af historiedidaktikeren Bernard Eric Jensen, der ud fra en begrebshistorisk funderet teori om menneskets historiske situerethed, beskriver historiebevidsthed som det eksistensvilkår, at vi som historiske væsener er placeret i en levet nutid, hvor fortiden er til stede som erindring og fortidsfortolkning og fremtiden som et sæt af forventninger og forestillinger (Jensen 1996; 2003; 2004). Det er dermed tydeligt, at en undersøgelse af den digitale historiefremstillings fagdidaktiske potentialer kan bidrage til mere omfattende historiografiske diskussioner og afsøgninger af, hvad historie er.

Wikipedia som tilegnelses- og læringsressource

En af de mest populære og lettest tilgængelige digitale veje til fortiden går gennem webportalen Wikipedia. Den engelske udgave af Wikipedia blev påbegyndt i 2001, og den danske udgave fulgte snart efter i 2002. Wikipedia er en åben og gratis encyklopædi, dvs. den kan læses, skrives og redigeres frit af alle, dog har såkaldte administratorer særlige rettigheder, idet de kan slette, blokere og beskytte artikler. Administratorerne er valgt blandt erfarne wikibrugere, som til gengæld, i henhold til Wikimediafondens erklærede demokratiske principper, kan få frataget deres rettigheder ved magtmisbrug.¹ Ud over at fungere som opslagsværk rummer portalen diskussionsfora knyttet til de enkelte opslag, hvor brugere kan diskutere og debattere indhold, samt en historik, hvor samtlige versioner og redigeringer arkiveres, således at man kan gå tilbage og sammenligne et aktuelt opslag med tidligere versioner. Wikipedias succes skyldes i høj grad principperne om kollaboration og deltagelse, der er knyttet til ideen om, at alle har noget positivt at bidrage med og at alle bidrag, små som store, er vigtige, uanset om det er oprettelsen af nye artikler, sprog- og småkorrektur af eksisterende artikler, vigtige tilføjelser og nuanceringer eller blot smårettelser af unøjagtigheder (Bruns 105). Der er tale om en deltagelsesbaseret tilgang til viden, som står i kontrast til den encyklopædiske tradition, hvor alt indhold er baseret på ekspertviden – ikke helt ulig fænomenet *citizen journalism*, hvor almindelige mennesker via blogs eller tweets bliver vigtige nyhedsformidlere uden om den institutionelt og professionelt forankrede nyhedsproduktion (Bruns 74-75, 101).

Deltagelsesprincippet gør det samtidig vanskeligt at stille nogen til ansvar for indholdet, som kan være forfattet af alt lige fra eksperter, skoleelever, interesserede brugere, fagnørder- og amatører eller useriøse *trolls*, hvis hovedærinde består i at sabotere portalens indhold. Som den norske medie- og kommunikationsforsker, Mona K. Solvoll har påpeget, består en af Wikipedias styrker imidlertid i at gøre opmærksom på egne svagheder. I modsætning til andre skriftlige kilder støder man på Wikipedia ofte på advarsler om manglende objektivitet, hvilket er et direkte hint til læseren om at være kildekritisk bevidst og krydstjekke referencer (Solvoll 224). Overordnet set må artiklerne dog karakteriseres som yderst svingende, hvad angår informativt indhold og kildehåndtering; rækkende fra udførlige, informationsmættede artikler med et hav af kildehenvisninger, til kursoriske beskrivelser af et emne, det være sig en begivenhed eller en person, uden nogen form for rygdækning eller kildemæssig håndtering af indholdet.

Brugen af Wikipedia som en troværdig og saglig kilde til historisk viden deler vandene både herhjemme og i udlandet og har i mange år været omdiskuteret, især i undervisnings- og studiesammenhænge (Brandt; Bruns; Davidson; Konieczny; Lund og Solvoll). Ikke kun kritikken er omfattende – også positive vurderinger af læringsmulighederne findes der efterhånden mange af. Teknologihistoriker Cathy

¹ Se: <http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Administrators>

Davidsons lovprisning af Wikipedia som et globalt vidensfællesskab taler for sig selv:

“Wikipedia is not just an encyclopedia. It is a knowledge community, uniting anonymous readers all over the world who edit and correct grammar, style, interpretations, and facts. It is a community devoted to a common good – the life of the intellect. Isn’t that what we educators want to model for our students?” (16)

Davidsons beskrivelse nærmer sig den utopiske forestilling om, at fri adgang til information og viden i sig selv rummer forløsende kræfter – en idé, der kan spores tilbage til tænkere såsom Henri Saint-Simon og H. G. Wells, som har fået en renaissance med internettet og web 2.0 teknologiernes opkomst.² Davidson advarer dog samtidig om, at Wikipedia – hverken i forsknings- eller i undervisningssammenhænge – bør opfattes som en autoritativ primærkilde, og at fordelene snarere består i at være en lettilgængelig informationsressource, der baner vejen for en mere tilbundsående informationssøgning.

Potentiale ved brug af Wikipedia i historieundervisningen

Inspireret af Davidsons karakteristik af Wikipedia som et interaktivt vidensfællesskab peger Solvoll på i alt tre væsentlige funktioner, som Wikipedia kan have i en læringssammenhæng: som informationsressource i et kildekritisk perspektiv, som personlig publiceringskanal, samt som interaktivt samarbejdsredskab (223). Disse funktioner bidrager ifølge Solvoll til portalens potentiale som aktiv læringsplatform i undervisningssammenhænge. At anvende Wikipedia som en informationsressource i historieundervisningen er selvsagt ikke problemfrit. Dertil er informationerne ofte for mangelfulde, for upræcise og for dårligt verificerede. Man kan med andre ord ikke være sikker på, at det er en troværdig og saglig kilde, med mindre der er tale om en artikel med en lang referenceliste og historik, hvorigennem opslaget har opnået en vis pålidelighed (Wilkinson og Huberman).

Solvolls pointe er, at Wikipedias mangelfuldhed, hvad angår præcision og validitet, kan vendes til noget positivt, idet de kan bruges til at skærpe elevernes eller de studerendes bevidsthed om nødvendigheden af at udøve kildekritik. I et undervisningsperspektiv kan denne bevidsthed således udnyttes til at opøve informationssøgningsfærdigheder og kildekritisk forståelse, hvilket på ingen måde er begrænset til brugen af online ressourcer, men gælder kilder generelt, der altid bør krydstjekkes og forsøgt verificeret inden brug.

Selve kildekritikken stammer som bekendt fra den historiske disciplin og blev udviklet i løbet af 1800-tallet, da historievidenskaberne inspireret af positivismen

2 Der findes inden for det pædagogiske felt en række andre, empirisk funderede undersøgelser af Wikipedias muligheder i undervisningssammenhænge. Se fx Forte and Bruckman; Groom og Brockhaus; Konieczny og Lund. Se også Veletsianos (2013) nylige undersøgelse af sociale medier i undervisningen.

etableredes som professionelt videnskabsfag. I en dansk sammenhæng betragtes historikeren Kristian Erslev (1852-1930) som den tydeligste repræsentant for opfattelsen af historien som fortidslevn – altså den opfattelse, at historikerens rolle er at afdække eller rekonstruere fortidens begivenheder.³ Erslevs kildesyn var både materielt og funktionelt, og han havde et godt blik for, at kilderne altid (re)konstrueres og fortolkes på både historikerens og modtagerens præmisser. Overordnet set må Erslevs positivistiske og fortidsfikserede historiesyn dog siges at være kendetegnet ved den antagelse, at kilderne har et objektivi indhold, som kan rekonstrueres og udtømmes gennem historikerens kildekritiske arbejde (Jensen 2004: 186). Ifølge Bernard Eric Jensen har denne historieopfattelse været – og er stadig – den dominerende blandt faghistorikere, primært fordi den historisk set har været så tæt knyttet til historiefagets metodiske selvlegitimering og bestræbelse på at opnå videnskabelig status (Jensen 2004: 206).

Hvor den positivistisk indstillede historiker formentlig vil forholde sig yderst skeptisk til en sekundærkilde som Wikipedia, forholder det sig anderledes inden for historiedidaktikken, hvor mange har fået øjnene op for Wikipedias fordele. Der ligger potentielt set et stort læringsudbytte i brugen af Wikipedia, hvis der vel at mærke arbejdes aktivt med de refleksive elementer og træningen af elevernes kritisk sans i forhold til kilderne (Carvin; Konieczny 2007). Mulighederne for at skabe autentiske læringsmiljøer er talrige, hvis opgaven stilles således, at eleverne ikke blot skal søge information, men tværtimod skal krydstjekke og verificere oplysninger for derefter selv at korrigere sidernes indhold.

Denne pointe bringer os videre til formidlings- og publiceringsfunktionen, som ifølge Solvoll er det helt centrale aspekt i brugen af Wikipedia som pædagogisk ressource. Hvor informationssøgningsaspektet angår en passiv – men dog reflektiv – videnstilegnelse, består Wikipedias egentlige force i didaktisk øjemed i at gøre elevernes materialefrembringelse til det centrale, idet de selv aktivt producerer indhold, enten i form af nye opslag eller korrektioner af eksisterende opslag. En undervisningsorganisering, der minder om andre former for problemorienteret læring, såsom eksempelvis projekt- og portfolioopgaver, men som her tilføjes en yderligere dimension, fordi man som bruger får mulighed for at blive aktiv deltager i et vidensfællesskab, der potentielt set indbefatter hele verden. Denne form for deltagelse og interaktivitet – som internetforskeren Axel Bruns (2008) karakteriserer ved hjælp af begrebet *produsage* – betegner den proces, karakteristisk for sociale onlinenetværk, hvor man går fra at være læser/informationssøgende til at være aktivt producerende og medvirkende til at skabe, redigere eller kommentere indhold i en uafsluttet proces. Det forekommer umiddelbart selvindlysende, at motivationsfaktoren er høj, når indholdet, der produceres, ikke blot er for en enkelt modtager (læreren) eller en mindre gruppe (klassen), men potentielt set

3 Jf. indledningen til Erslevs Grundsætninger for historisk kildekritik (1892) hvor det hedder: "Den historiske Granskning stræber gennem Studium af Kilderne at rekonstruere et Billede af Fortidens menneskeliv" (5). (Min kursivering)

mange læsere. Brugen af Wikipedia som aktiv deltagelsesressource skaber en ny type autentiske læringsmiljøer (Carvin), hvor eleverne producerer et materiale til gavn for andre, løser autentiske opgaver og således får et ejerskabsforhold til den viden, der produceres (Se også Bruns; Forte og Bruckman; Groom og Brockhaus; Konieczny).

Den sidste funktion, samarbejdsfunktionen, forklarer Solvoll ud fra begrebet vidensfællesskab, hvor de sociale interaktionselementer i arbejdsprocessen er i centrum. Grundtanken bag denne form for interaktion er, at såvel de studerendes individuelle som fælles faglige forståelse øges, når udviklingen af viden sker i et samarbejde med andre – både i klasseværelset og virtuelt på sitet. Denne form for samarbejde fremmer ifølge Solvoll en forståelse for demokratiske processer, idet alle bidrager på lige fod, uanset hvem man er og hvilken baggrund man har. Dette er ikke ensbetydende med, at der ikke udøves social kontrol i klasseværelset eller på sitet, når eleverne i fællesskab diskuterer kilder eller producerer indhold, men at traditionelle afsender-modtager magtforhold bliver erstattet af en mere kompleks social interaktion i et vidensnetværk, hvor brugernes evner, kompetencer og bidrag gensidigt sættes i spil og udfordres i deltagelsesprocessen (Brunns og Schmidt 4).

Historiefremstilling på danmarkshistorien.dk og kulturhistorier.dk

Eksempler på internetbaseret historiefremstilling er mange, ligesom kvaliteten af de forskellige sites er svingende. I det følgende skal det handle om to historiehjemmesider, som begge har et historiedidaktisk sigte. Det drejer sig om det virtuelle historiewebsted www.kulturhistorier.dk,⁴ der har eksisteret siden 2006 og som er udviklet af medarbejdere ved Historiens Hus, Ringsted Museum og Arkiv, samt historiehjemmesiden www.danmarkshistorien.dk, udarbejdet af historikere, arkæologer og andre forskere med tilknytning til Aarhus Universitet.⁵ Hvor danmarkshistorien primært er udviklet til historieundervisningen i gymnasieskolen og opefter og fungerer som et avanceret opslagsværk og en vidensbank, er kulturhistorie-portalen tænkt som et virtuelt undervisningsmateriale først og fremmest rettet mod skolebørn i Ringsted og omegn, dvs. som et alternativt læremateriale, der helt eller delvist kan erstatte traditionelle lærebøger. Historiefremstillingen er på begge portaler kendetegnet ved at være velkvalificeret og let tilgængelig – og altså i høj grad styret af brugerens interesse og aspirationer.

Udover det historiedidaktiske sigte er det kendetegnende for materialet på begge webportaler, at det er udarbejdet og redigeret af faghistorikere, i modsætning til indholdet på Wikipedias historieportal, som udelukkende er skabt af sitets bru-

4 Se <http://kulturhistorier.dk/teachers.php>, samt Bente V. Pedersen og Anette Månssons artikel "Kulturhistorier på nettet".

5 www.danmarkshistorien.dk blev lanceret den 14. maj 2009 (<http://danmarkshistorien.dk/om-danmarkshistoriendk/>). Se også artiklen af Anne Sørensen: "www.danmarkshistorien.dk : Ny historiehjemmeside fra Aarhus Universitet".

gere. Selvom det altså ikke er et brugergenereret indhold, der dominerer på disse to historieportaler, så er det tydeligt, at de interaktive elementer, som faciliteres gennem internettets multimediale og multikommunikative funktioner, stadig spiller den afgørende rolle i formidlingen. Overordnet set er den énvejskommunikation, der præger de 'gamle' medier – bøger, radio, aviser og TV – her erstattet af en kommunikation, som gennem udnyttelsen af webmediets interaktive potentiale indbyder til en mere aktiv reception og forståelsesproces (Bruhn Jensen 1999; 2013). I modsætning til de teknisk reproducerede (masse)medier, der er uafhængige af, om publikum eller brugerne er fysisk til stede, er de digitale medier, som inkorporerer en række tidligere medier i én teknologi, kendetegnede ved, at det er brugerens handlinger, der rykker i centrum, snarere end det er tekstens eller programmets iboende struktur eller repræsentation af virkeligheden, der dominerer receptionen (Bruhn Jensen 2013: 19-20). Denne rykken ved traditionelle afsender-modtager forhold og dens betydning både for historieformidlingen og historietilegnelsen skal der her gives nogle eksempler på.

Som allerede nævnt er kulturhistorie-sitet tænkt som et virtuelt museum eleverne selv kan gå på opdagelse i. Selve indholdet på sitet omhandler overgangen fra landbosamfund til moderne industrisamfund fortalt på baggrund af lokalhistoriske kilder. På samme måde som i et fysisk museum, hvor den besøgende har flere navigationsmuligheder og selv må bane sig vej gennem informationsstrømmen, fungerer hyperlinks som indgangsportaler til forskellige emner, der bryder med en lineær og kronologisk fortælleform, idet det ikke er afgørende, i hvilken rækkefølge og prioritering de enkelte emner tilgås. Pointen er, at informationerne kun fremkommer gennem elevens aktive valg af forskellige temaendgange og virtuelle besøg i museets forskellige afdelinger.

Hjemmesiden danmarkshistorien.dk er kendetegnet ved en mere omfattende multimedialitet og rummer bl.a. leksikonartikler, kilder, film- og lydclip, quiz og spil samt forskellige temaendgange, der skal skabe forståelsesmæssige sammenhænge i større og mere komplekse emner. Internet-mediet fungerer her primært som et meta-medie, der indeholder og kombinerer en række andre medier ved hjælp af én teknologi (Bruhn Jensen 20). En af indgangene består af en interaktiv tidslinje, som ganske vist er kronologisk opbygget og derved kan fungere som et pædagogisk redskab til at skabe kronologisk forståelse, men som i kraft af det interaktive princip giver brugeren mulighed for at udforske historien gennem individuelle nedslag, der bryder kronologien. Historiefremstillingen er således betinget af og fuldstændig afhængig af elevens eller den studerendes egen navigeren rundt i informationerne, men uden at den indeholder nogen publiceringsfunktion, dvs. den mulighed for at redigere, ændre eller producere indhold, som kendetegner Wikipedias interaktionsform.

Både på kulturhistorier.dk og danmarkshistorien.dk er narrativiteten det bærende element ud fra en forestilling om, at historietilegnelsen bedst sker gennem identifikation med datidens personer og indlevelse i deres livsvilkår, muligheder, valg, håb og forventninger til livet. Skaberne af kulturhistorier.dk, Bente Vinge

Pedersen og Anette Månsson, identificerer i alt tre trin, hvorigennem elevernes udvikling af historiebevidsthed udvikles og styrkes: indlevelse og identifikation, analyse og fordybelse samt interaktivt og kreativt engagement. Det sidste trin, nemlig det kreative og interaktive element, tilgodeses først og fremmest i det modul på siden, hvor eleverne i fællesskab kan arbejde med at skabe virtuelle museale udstillingsrum ved at plukke af sitets database med billeder fra museets genstande samt fotografier fra lokalarkivet og selv formidle deres historiske viden på baggrund af den research, de har foretaget. Elevernes udstillinger kan efterfølgende blive offentliggjort på hjemmesiden og indgå som en del af den samlede formidling (Pedersen og Månsson 19). Vigtigt er det at lægge mærke til, at historiebevidsthed er indtænkt i og spiller en central rolle for udformningen af de tre trin. Historiebevidsthedsbegrebets relation til interaktivitets- og deltagelsesprincipperne vender jeg tilbage til. Inden da skal der kastes et kritisk blik på selve interaktivitetsbegrebet og dets operationalitet i forhold til at kunne beskrive de lærings- og forståelsesprocesser, som den digitale historieformidling muliggør.

Interaktivitet og nye digitale medier

Det, som overordnet set kendetegner historietilegnelsen på digitale historiewebsites/online ressourcer, er således deltagelse og interaktivitet og i kraft deraf motivation, som kommer af, at eleven eller brugeren ikke blot er passiv modtager af viden og information, men selv aktivt bestemmer, hvordan indholdet skal tilgås, eller ligefrem er med til at producere viden. Men spørgsmålet er, om det er den samme form for interaktivitet og deltagelse, der er tale om på de forskellige platforme og via de forskellige multimediale funktioner.⁶ Der er jo, som det fremgår af ovenstående, stor forskel på den type interaktivitet, der knytter sig til at være med til at styre receptionsprocessen eller indholdets udformning, som tilfældet eksempelvis er med de virtuelle spil på danmarkshistorien.dk, og den form for deltagelse og interaktivitet, der ligger i selv at være med til at producere viden på Wikipedia eller i skabelsen af virtuelle udstillingsrum. Giver det strengt taget kun mening at anvende begrebet interaktivitet, når der aktivt ændres i indholdet eller produceres nyt indhold på websiderne – den form for deltagelse, som Bruns har karakteriseret som *produsage*, eller er interaktivitet også at klikke sig gennem den interaktive tidslinje på danmarkshistorien.dk? Endvidere er det relevant at overveje, om interaktivitet som kulturel deltagelsesform kun er knyttet til de nye, digitale medier, eller snarere er en mere grundlæggende kulturelt funderet evne og trang til at deltage i et kulturelt kommunikationsfællesskab, hvad enten det er hverdagsligt eller institutionelt funderet, sådan som kulturteoretikeren Raymond Williams har foreslået det (Williams 10). Medie- og kommunikationsforskeren Rob Cover definerer interaktivitet som de former, hvorunder en tekst eller et indhold “is

6 For en generel diskussion af interaktivitetsbegrebet i relation til kommunikation kan henvises til Kiouisis; McMillan.

affected, resequenced, altered, customized or re-narrated in the interactive process of audiencehood” (140). Det vil sige kommunikationsformer, hvor der er tale om brugerens kontrol over et narrativt indhold på et medie eller i en tekst. Det drejer sig med andre ord om kommunikationsformer, der i grundlæggende forstand rykker ved en traditionel forståelse af afsender-indhold-modtager forholdet, hvor afsenderen i kraft af sin rolle som ophavsmand traditionelt har været opfattet som den part, der har den autoritative magt over indholdet.

Cover medgiver, at denne forholdsvis brede definition af interaktivitet, hvor graden af deltagelse synes underordnet, kan være problematisk, idet deltagelse kan betyde næsten alt lige fra modtagerens påvirkning af receptionsprocessen (hvor indholdet ikke substantielt ændres) til en decideret forandring eller remediering af indholdet. Et bredt interaktivitetsbegreb kan altså på den ene side forekomme analytisk upræcist, men har på den anden side ifølge Cover den fordel, at man undgår teknologisk determinisme og i stedet har fokus på det procesrelaterede og dialogiske ved al kommunikation (143). At være aktivt medskabende i vidensprocesser indbefatter således meget andet end at producere nyt indhold, idet enhver aktiv betydningskabelse kan tilføje alternative og nye perspektiver til eksisterende facts og viden og dermed får en afgørende betydning for tilegnelsesprocessen.

Selvom kommunikationens procesrelaterede og interaktive elementer er styret af et dybere behov for kommunikativ deltagelse (Williams), og ikke determineret af et bestemt medie, så synes det klart, at de nye digitale, internetbaserede medier i særlig grad understøtter deltagelse og social interaktion og bidrager til nye former for vidensfrembringelse, fordi teknologien for det første gør det langt nemmere at transformere og skabe nyt indhold (Bruhn Jensen 2013; Cover; Jenkins), og for det andet fordi digitale mediemiljøer både i skolesammenhænge og blandt folk generelt har skabt en langt større interesse for at deltage, transformere og skabe nyt indhold, som cirkuleres på nettet (Cover 140). Det synes dog altafgørende for tilegnelsesprocessernes kvalitet, at interaktiviteten og deltagelsen ikke blot bliver en meningsløs øvelse, der praktiseres gennem de nye medier, blot fordi man *kan*; men at det igangsætter egentlige videns- og refleksionsprocesser, som også giver mening i en historiefaglig sammenhæng.

Historiebevidsthed og kommunikative videnstilegnelsesprocesser

Overført til et historiografisk perspektiv vil en proces- og deltagelsesrelateret forståelse af kommunikationen implicere, at fortiden ikke blot skal rekonstrueres, men tilskrives betydning og aktiveres i kommunikative processer. Ud fra en sådan konstruktivistisk tilgang må de historiske kilder betragtes som noget, der indgår i en medieret, kommunikativ proces, dvs. er afhængig af en fortolkers etablering af en betydningsssammenhæng mellem det fortidige og det nutidige – sådan som også et funktionelt kildebegreb lægger op til. Denne opfattelse af historie som uadskillelig

fra den brug, vi gør af det fortidige, gør det vanskeligt at opretholde en traditionel fortidsfikseret historieforståelse, fordi den kommer i konflikt med ideen om, at den rette historietilegnelse består i af finde frem til én sand rekonstruktion af fortiden og at selve formålet med at beskæftige sig med historien – hvad enten det drejer sig om forskning eller undervisning – består i at opnå eller formidle (sand) viden om fortidige forløb og blive en ‘fortidsspecialist’ (Jensen 2004: 188). I stedet er det nærliggende, at beskæftigelsen med fortiden bliver flettet ind i en større betydnings-skabende aktivitet, som ikke nødvendigvis længere tildeler fortidsdimensionen forrang i forståelsesprocessen, og hvor fokus snarere er på til hvad og hvordan historie *bruges* i en nutidig sammenhæng, fx identitetspolitisk (Warring 12). Opgøret med en fortidsfikseret historieforståelse muliggør, at der i historiefrembringelsen og -tilegnelsen kan lægges vægt på, hvordan vore historiefrembringende aktiviteter ikke kan forstås uden vor kommunikative kompetence som socialt interagerende væsener med forskellige behov og interesser – interesser som kommer til syne, når historien aktiveres i forskellige kommunikative processer.

Historiebevidsthed handler om at komme til klarhed over det forhold, at “mennesker på samme tid er historieskabte og historieskabende” (Jensen 1996: 5). Med dette menes, at historie er et grundlæggende menneskeligt eksistensvilkår, dvs. at historie er noget, der udfolder sig i levede processer, når mennesker handler og kommunikerer. Jensens historiesyn ligger dermed tæt op ad et eksistensfilosofisk og narrativt historiebegreb, hvor historie ikke primært skal opfattes som det at erkende og vide noget om fortidige begivenheder, dvs. at rekonstruere det fortidige, men snarere handler om “at tilskrive det fortidige betydning i en nutidig sammenhæng” (Warring 13).⁷ Der er med andre ord tale om en konstruktivistisk forståelse af historie, som grundlæggende går ud fra, at historisk viden aktiveres og bliver til i kommunikative processer, snarere end er noget, der besidder en objektiv sandhedsværdi, sådan som den positivistiske forestilling om historievidenskabelig objektivitet implicerer (Warring 30). Dermed er det også givet, at professionelle faghistorikere ikke har patent på historien, i og med at historie er tæt knyttet til vor livsverden i form af erindring, i form af forståelser af vores nutidige sociokulturelle vilkår og i form af vore forventninger til fremtiden. En konstruktivistisk anlagt historieforståelse gør det muligt at anskue eksempelvis Wikipedia som en demokratiserende produktion og brug af historie, idet den brugergenererede tilgang kan være med til at legitimere eller delegitimere bestemte opfattelser af fortiden og således åbne op for andre fortolkninger end de hegemoniske og ekspertbaserede. Desuden fungerer Wikipedia som en form for samtidskrønike, der tydeliggør, at historie udfolder sig som levede processer, der løbende må udsættes for en forståelsesmæssig revision (Bruns 104).

7 Jensen lægger ikke skjul på, at han står i gæld til den tyske begrebshistoriker Reinhart Koselleck og hans forsøg på ved hjælp af begrebssparret erfaringsrum og forventningshorisont at beskrive hvad der kendetegner menneskets historiefrembringende aktivitet (Jensen 2003: 59), samt den amerikanske filosof David Carr, der teoretisk har udfoldet et narrativt historiebegreb (Jensen 2004: 205)

Tilbage til den historiefaglige diskussion, så er det en vigtig pointe hos Jensen, at historievidenskaben og historiefaget ikke blot kan nøjes med at beskæftige sig med fortiden, men må bruge historiebevidsthedsbegrebet aktivt i en forståelse af *både* hvordan fortidige mennesker har levet og “hvordan det fortidige, det nutidige og det fremtidige gjorde sig gældende og blev brugt i deres levede historier” (Jensen 2004: 205). Herunder i særdeleshed også hvordan det fortidige liv knytter an til – og adskiller sig fra nutidens historicitet, dvs. de måder hvorpå vi selv er historieskabte og historieskabende. En af Jensens centrale påstande er, at historieundervisningen i skolen kommer til at fremstå mere meningsfuld, motiverende og engagerende, når der netop arbejdes aktivt og kreativt med historiebevidsthed som identitet og som mødet med det fremmede, fordi eleverne får mulighed for at bruge sig selv og deres egen livsverden i forståelsen af fortidens begivenheder (Jensen 1996: 14).

Ikke desto mindre ligger der en latent konflikt mellem det historievidenskabelige autenticitets- og korrekthedsideal på den ene side og et didaktisk interaktivitetsideal på den anden, hvis primære mål er at skabe motiverende og autentiske læringsmiljøer. Historikeren Claus Bryld har i en analyse af historiefremstillingen i TV- og filmmediet udpeget hvilke didaktiske muligheder og faldgruber, der ligger i en formidling, som ikke kun betjener sig af skriftmediets rationelle vidensmeddelelse, men snarere af den oplevelse og fascination, der opstår i kraft af indlevelse i fiktive og personbårne skildringer. Bryld argumenterer for, at TV og de nye interaktive medier rummer fantastiske muligheder for at skabe historiebevidsthed, fordi de interaktivt kan iscenesætte historiske fortællinger og narrative handlingsforløb, som fascinerer og berører modtageren såvel kognitivt som emotionelt (Bryld 61). Basalt set minder de os om, at der bag ved de historiske forløb har levet mennesker, hvis fortidsforståelse og forventning om fremtiden har ligget til grund for deres handlinger og de valg, de har truffet. Men han advarer samtidig: Når de narrative elementer bliver styrende for fremstillingen, sker det potentielt set på bekostning af præcision og korrekthed i formidlingen, som for faghistorikeren er vigtigt i forhold til at sikre skildringens troværdighed (Bryld 62). Afgørende er det derfor, at indlevelselsesprocesserne igangsætter egentlige videnstilegnelsesprocesser, der kan basere sig på kilde- og faktamateriale og derved imødegå kravet om korrekthed og troværdighed (Bryld 61).

Samme problemstilling har Davidson blik for, når hun hævder, at Wikipedia i historieundervisningen bør betragtes som en lettilgængelig førstehåndskilde, der danner baggrund for “more scholarly depths” (Davidson 17). Der behøver ikke nødvendigvis i praksis at være et modsætningsforhold mellem det historiefaglige autenticitets- og sandhedsideal på den ene side og et didaktisk autenticitets- og motivationsideal på den anden, hvis der vel at mærke arbejdes kreativt med de kildekritiske aspekter, sådan som Solvoll og Carvin foreslår det, eller der arbejdes mere bevidst med en tretrins-proces (indlevelse, analyse, kreativitet) i tråd med Pedersen og Månssons forslag. En undervisningsstrukturering, der skiftevis anvender aktualisering og distancering som ledetråd, synes ligeledes at kunne imødegå udfordringen, fordi eleverne bruger sig selv som referencepunkt, samtidig med

at de indkredser, hvori forskellen mellem den behandlede tid og deres egen tid består (Jensen 1996: 13). Det er vigtigt, at der ikke foretages en generel afvisning af fagvidenskabelig indsigt, men at den kontinuerligt tænkes med ind i de mere sociokulturelle og dannelsesmæssige læringsprocesser knyttet til historiebevidsthedsforestillingen (Jensen 1996: 11-13).

Interaktivitet og historiebevidsthed som didaktiske redskaber

Som Annette Warring påpeger, har historiebevidsthedsbegrebet, der historisk set er opstået i et opgør med en fortidsfikseret historieforståelse, været et nøglebegreb i historieundervisningen herhjemme siden 1990erne (Warring 11, Jensen 1996: 5). Derfor er det ikke så underligt, at begrebet ofte dukker op i en fagdidaktisk sammenhæng.⁸ Det, der i indeværende analyse gør Kulturhistorie-projektet særligt interessant, er, at den digitale formidlings muligheder her er tænkt direkte sammen med en historiedidaktisk funderet forestilling om historiebevidsthed, hvor begrebsparret historieskabte / historieskabende danner den overordnede ramme. Pedersen og Månsson skriver:

“Gennem billederne og de mange fortællinger om menneskers liv og livsvilkår før i tiden, skal eleverne gerne opleve, at fortidens mennesker var historieskabte såvel som historieskabende – og at de også selv er det. Derfor gør vi meget ud af fortællinger om kontinuitet og forandring, altså fortid - nutid - fremtidsaspektet. [...] Vi forsøger at give eleverne en fornemmelse af ligheder og forskelle mellem dengang og nu og beder dem forestille sig, hvor den udvikling kan bringe os hen i fremtiden.” (18)

Af lærervejledningen på sitet fremgår det tilsvarende, at historiebevidsthed danner baggrund for sociokulturelle læreprocesser, og at det centrale er, at eleverne opfordres til “at inddrage deres egen nutidsforståelse og deres forventninger til fremtiden i fortolkningen af fortiden”, fordi det styrker deres historiebevidsthed og identitet og “formidler den antagelse, at mennesker er historieskabte såvel som historieskabende.”⁹

Historieteoretiske og fagdidaktiske overvejelser er ikke i sammen grad at finde på danmarkshistorien.dk, og der lader ikke til at være eksplicite refleksioner over, hvilke historieforestillinger- og begreber der ligger til grund for projektet. Nok er der en klar bevidsthed om det digitale medies betydning for den aktive historietileg-

8 I Folkeskolens fagmål for historieundervisningen, faghæfte 4, stk. 3, hedder det blandt andet: “Undervisningen skal styrke elevernes historiske bevidsthed og identitet og give dem indsigt i, hvordan de selv, deres livsvilkår og samfund er historieskabte, og give dem forudsætninger for at forstå deres samtid og reflektere over deres handlemuligheder.” Se (<http://www.uvm.dk/Service/Publikationer/Publikationer/Folkeskolen/2009/Faelles-Maal-2009-Historie/Formaal-for-fagets-historie>).

9 Se (<http://kulturhistorier.dk/teachers.php>).

nelse, men ingen egentlige refleksioner over hvilke historieforståelser den digitale historieformidling præget af interaktivitet kan knytte an til og understøtte. Navnlig tre indgange på hjemmesiden, der består af såvel fiktive som faktuelle elementer, synes dog i særlig tydelig grad at understøtte en forestilling om, at refleksionen over kontinuitet og forandring i levede processer, som man selv er indfældet i, er vigtig. For det første kildematerialet fra nyere tid bestående af lydclip, hvor man bl.a. kan høre politiske taler, historiske dialekter og radiomeddelelser samt et gribende radiointerview med en arbejdsløs mand i 1930ernes København. For det andet computerspillet *Magtens sejl*, der handler om nutidspigen Bea, som ved en fejl er blevet sendt tilbage til en middelalderby i år 1458. For at kunne hjælpe Bea med at finde Magtens sejl og komme tilbage til nutiden, er man nødt til at sætte sig ind i indbyggernes tænkemåde og levevis. Spillet er selvfølgelig fiktion, men er tænkt som en didaktisk appetitvækker til at kaste sig over det faglige tema om middelalderen og dets kildebaserede baggrundsmateriale. Og endelig bør nævnes hjemmesidens centrale portal, nemlig den interaktive tidslinje, der rummer årstal helt frem til 2020. At tidslinjen er ført frem til år 2020 kan selvfølgelig skyldes rent pragmatiske eller tekniske årsager, men ikke desto mindre inddrages derved fremtidsdimensionen, som ifølge Jensen er lige så vigtigt for historietilegnelsesprocessen som fortidsdimensionen.

Hjemmesidens formål er “at give offentligheden og undervisningssektoren mulighed for at få kvalificeret, verificeret og tilgængelig viden om danmarkshistorien” (Sørensen 25) – dvs. at formidle historisk viden på historiefagligt korrekt grundlag, som via det digitale medie gøres lettilgængelig. På baggrund af ovenstående analyse kan man argumentere for, at også de sociokulturelle og dannelsesmæssige aspekter knyttet til historiebevidsthedsforestillingen tilgodeses i kraft af det virtuelle læringsrumms muligheder, hvor man selv aktivt styrer tilgangen til informationerne. Den digitale historieformidling giver elever og studerende mulighed for at gå på opdagelse i historien i en interaktiv og kreativ proces, der potentielt kan bruges til at fremme forståelsen af, at historie er noget, der udspiller sig i levede processer.

Konklusion

Den digitale historieformidling har et stort didaktisk potentiale og kan bruges som en væsentlig læringsressource i historieundervisningen, idet den både udgør en ekstra informationsressource, der inddrager narrative og multimediale elementer, samt fungerer som et publicerings- og samarbejdsredskab, der skaber motiverende læringsmiljøer, fordi eleverne får mulighed for at indgå aktivt i og bidrage med viden til et større vidensfællesskab. De kommunikations- og læringsprocesser, som den digitale vej til historien igangsætter, kan karakteriseres ved hjælp af begreberne interaktivitet, deltagelse og kreativitet. Den interaktive måde at arbejde med historien på adskiller sig fra en traditionel historietilegnelse, hvor det trykte skriftmedies énvejskommunikation har domineret. I modsætning til skriftmediets og bogens meddelelsesform, hvor afsenderen – i rolle som eksperten – traditionelt

har haft en særlig autoritativ status, åbner de nye medier op for at betragte viden dels som havende en processuel karakter, dels som noget der også kan være funderet i narrative og emotionelle processer.

Det betyder ikke, at der ikke er visse faldgruber forbundet med at anvende denne type historieformidling aktivt i undervisningen. For det første er det vigtigt, at den kreative og narrative historietilegnelse ikke sker på bekostning af de fagdidaktiske normer og krav om kildekritisk korrekthed. Men som diskussionen har forsøgt at vise, er der ikke nødvendigvis nogen modsætning mellem kildekritisk refleksion og praksis og en kreativ brug af nye digitale, internetbaserede ressourcer i undervisningen, hvis der vel at mærke arbejdes bevidst med dette forhold i undervisningen. Måske kan brugen af webressourcer såsom Wikipedia ligefrem skærpe opmærksomheden omkring det forhold, at alle kilder, uafhængigt af hvilket medie de måtte optræde i og uanset afsenderens status, skal tilgås med kritisk sans. For det andet skal en deltagelsesbaseret undervisningspraksis ikke blot praktiseres som en meningsløs øvelse – blot fordi man kan. Brugen af de digitale, internetbaserede ressourcer skal, som al andet undervisningsmateriale, anvendes med omtanke og knyttes sammen med didaktiske overvejelser.

Den digitale historieformidling og -tilegnelse knytter an til et eksistentialistisk og narrativt historiebegreb funderet i historiebevidsthed snarere end til et fortidsfikseret historiebegreb, hvor historietilegnelsen primært består i modtagerens passive tilegnelse af et indhold eller rekonstruktion af et fortidslevn. Den interaktive omgang med historien skærper således vores opmærksomhed omkring det forhold, at fortiden konstant forandrer sig, fordi vores fortolkninger tilføjer alternative og nye perspektiver til eksisterende facts og viden. Fagdidaktisk ligger den således godt i tråd med historiebevidsthedsforståelsen, hvor formålet med at beskæftige sig med historien ikke primært er en rekonstruktion af fortidens begivenheder, men snarere er at forstå hvilke betydninger det fortidige har i en nutidig, *levet* og *levende* sammenhæng.

LITTERATURLISTE

- Agnew, Vanessa. "History's affective turn: Historical reenactment and its work in the present". *Rethinking History*, Vol. 11, No. 3, 2007: 299-312.
- Brandt, Pernille. *Wikipedia: Artiklernes troværdighed og pålidelighed*. Danmarks Biblioteksskole, bachelorprojekt, 29. maj 2008. Web. 7. januar 2014. <http://pure.iva.dk/files/30773165/Bachelorprojekt_-_Wikipedia._Artiklernes_trov_rdighed_og_p_lidelighed.pdf>.
- Bruns, Axel. *Blogs, Wikipedia, Second Life and Beyond: From Production to Producersage*. New York: Peter Lang, 2008.
- Bruns, Axel & Schmidt, Jan-Hinrik. "Producersage: a closer look at continuing developments". *New Review of Hypermedia and Multimedia*, Vol. 17, No. 1, April 2011: 3-7.

- Bryld, Claus. "Historie og massemedier. Mediet som den moderne historiefortæller". *Historieskabte såvel som historieskabende. 7 historiedidaktiske essays*. Red. Henning Brinckmann og Lene Rasmussen. Gesten: OP-forlag, 1996.
- Carvin, Andy. Turning Wikipedia into an Asset for Schools, 11. juni 2005. Web. 3. september 2013. <<http://www.andycarvin.com/?p=738>>.
- Cover, Rob. "Audience inter/active: Interactive media, narrative control and reconceiving audience history". *New Media Society*, 8, 2006: 139-158.
- Davidson, Cathy. "We can't Ignore the Influence of Digital Technologies". *The Education Digest*, 73,1 Sept. 2007: 15-18.
- Erslev, Kristian. *Grundsætninger for historisk kildekritik*. København: Nielsen og Lydiche, 1892.
- Forte, Andrea og Amy Bruckman. "From Wikipedia to the Classroom: Exploring Online Publication and Learning". Paper præsenteret ved *The International Conference of Learning Sciences*, Bloomington IN, juni 2006. Web. 29. august 2013. <<http://www.cc.gatech.edu/~asb/papers/conference/forte-bruckman-icls06.pdf>>.
- Groom, Martha og Andreas Brockhaus. Using Wikipedia to Re-Envision the Term Paper. Paper præsenteret på EDUCAUSE 2007. Web. 30. januar 2014. <www.educause.edu/ir/library/.../EDU07287.pps>.
- Jenkins, Henry. *Convergence culture: Where Old and New Media Collide*. Fredericksburg: New York University Press, 2008.
- Jenkins, H. et al. *Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st century*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2009.
- Jensen, Bernard Eric. "Historiebevidsthed og historie - hvad er det?" *Historieskabte såvel som historieskabende. 7 historiedidaktiske essays*. Red. Henning Brinckmann og Lene Rasmussen. Gesten: OP-forlag, 1996.
- Jensen, Bernard Eric. *Historie - livsverden og fag*. København: Gyldendal, 2003.
- Jensen, Bernard Eric. "Faghistorikerens historiebegreb. Baggrund, kendetegn og virkninger". *Historisk tidsskrift* 104, 1 (2004): 179-207.
- Jensen, Klaus Bruhn. "Medier af tredje grad". *Kosmorama*, Årg. 45, nr. 224, (1999): 5-13.
- Jensen, Klaus Bruhn. *Medier og samfund. En introduktion*. 2. udgave. Frederiksberg: Samfundslitteratur, 2013.
- Kiousis, Spiro. "Interactivity: a concept explication". *New Media Society*, Vol. 4, 2002: 355-383.
- Konieczny, Piotr. "Wikis and Wikipedia as a Teaching Tool". *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, Vol. 4, 2007.
- Konieczny, Piotr. "Teaching with Wikipedia and other Wikimedia Foundation Wikis". *Proceedings of the 6th International Symposium on wikis and open collaboration*, 2010. Web. 30. januar 2014. <<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1832810>>.
- Lund, Andreas. "WIKI i klasserommet: Individuelle og kollektive praksisser". *Norsk pedagogisk tidsskrift*, nr. 4, 2006: 274-286.
- McCalman, Iain & Pickering, Paul A. (red.): *Historical reenactment: from realism to the affective turn*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2010
- McMillan, Sally. "Exploring Models of Interactivity from Multiple Research Traditions: Users, Documents and Systems". *Handbook of New Media: Social Shaping and Consequences of ICTs*. Red. L. Lievrouw og S. Livingstone. London: Sage, 2002.

- Pedersen, Bente & Månsson, Anette. "Kulturhistorier på nettet". *Historie og samfundsfag*, nr. 3 (2006): 16-19.
- Solvoll, Mona K. "Pedagogisk bruk v Wikipedia". *Nordic Journal of Digital Literacy*, Vol. 03, 2008: 220-230.
- Sørensen, Anne. "www.danmarkshistorien.dk: Ny historiehjemmeside fra Aarhus Universitet". *Historie og samfundsfag*, nr. 3 (2009): 25-28.
- Thompson, John B. *Medierne og moderniteten. En samfundsteori om medierne*. København: Hans Reitzels Forlag, 2001.
- Veletsianos, George. "Open practices and identity: Evidence from researchers and educators' social media participation". *British Journal of Educational Technology*, Vol 44, No 4, 2013: 639-651.
- Warring, Anette. "Erindring og historiebrug. Introduktion til et forskningsfelt." *Temp - tidsskrift for historie*, nr. 2, 2011: 6-35.
- Wilkinson, Dennis og Bernardo Huberman. "Assessing the value of cooperation in Wikipedia". *First Monday*, Vol. 12, nummer 4, 2. april 2007. Web. 2. januar 2014. <<http://firstmonday.org/article/view/1763/1643>>.
- Williams, Raymond. *Culture*. Glasgow: Fontana, 1981..