

**Unge mellem  
projekter og  
reality**

**Selvværd og selvtillid**

- **A. Du skal selv vælge ....**
- **Selvstændighed og egne valg som omdrejningspunkt i opdragelse**
- **B. Unge opsøger kanter – del af identitet. Udødelighed – og selvstændighed**
- **Udfordrer ‘det normale’**
- **C. Reaktion: Gør som de andre – du bliver måske marginaliseret**

# Paradokser

- **Selvstændighed – du skal selv vælge**
- **Mødes med (skjulte) forventninger: Hvorfor gør du ikke som de andre / det rigtige**
- **Mange valgmuligheder**
- **Mødes med (skjult) disciplinering – højere karakterer, kortere SU, mm**
- **Udødelige unge**
- **Selvdisciplin – mindre druk, hash, kriminalitet, mm**

# **Det serielle liv**

- **Dyrker den individualiserede selvforståelse – skal selv give ting betydning uafhængigt af autoriteter og repræsentanter**
- **Lever en del med serier, f.eks. Kultur i serier: TV-serier, festuger osv.**
- **Rigdom og civilisation demonstreres via serier: butikskæder, designervarer, logo-genkendelser, brand-logikker, konsulentord**

# Det serielle liv – det hippe

- **Selvstændigheden får mening i dyrkelse af det 'hippe' mellem serier**
- **Ved at lægge afstand til det 'hippe' – og dermed ved at spejle det**
- **Eller ved det ekstreme der ikke kan styres – drukturen ..... - nydelses og forbrugskultur**

## **Den hippe**

**Opsøger scener (opmærksomhed) og fremviser det nye – det hippe**

**Målrettet og strategisk**

**Fokus på den 'rigtige' skole, uddannelse, arbejde og projekter – og den flade mave**

## **Den 'rigtige' hippe**

**Demonstrativ anderledes – man er på ved at ligne og være anderledes. No logo.**

**Målrettet - med udsving**

**Fokus på netværk, kultur, kreativitet, uddannelse – og om at spise rigtigt**

# Tilværelsen som fortælling

- **‘Du er dine valg’**
- **Tilværelsen opfattes som en formet / iscenesat fortælling**
- **Viden om det serielle nødvendigt**
- **Det ‘hippe’ som omdrejningspunkt**
- **Medier som adgang til det hippe, det offentlige og det private**
- **Mulige strategier: Projekter eller reality**

# **‘Projektet’ som virkelighed**

- **‘Projekter’ – formet liv**
- **Identificerer spændende opgaver**
- **Har to sider: udadvendt profilering og intern kvalificering / udvikling**
- **Innovative, kreative, udadvendte og netværksorienterede unge**
- **Hvis der er noget at hente .....**

# Mister måske sig selv

- **Projektet skal lykkes**
- **Uddannelse er ofte indgangen**
- **Skal have 10 – som udgangspunkt er man god .....**
- **Omgivelser bekræfter positionen**
- **Den urealistiske tilgang**
- ***Jeg er vist nok en stjerne..***



# **‘Reality’ som virkelighed**

- **‘Reality’ - iscenesat virkelighed**
- **Spidsformulerer det ekstreme direkte**
- **Spejler sig i vindere (heltene med held) og lægger afstand til taberne (egen skyld)**
- **Ved godt, at man selv er en taber**
- **Dyrker sit eget tab – beklager sig ikke**
- **Og håber på den store gevinst**

# Mister måske sig selv

- **(Selv)iscenesættelse fører nemt til overdrivelse.....**
- **Som kæreste – iscenesat middag / frieri / bryllup / bolig / fritid .....**
- **Som forældre – mangler fornemmelse for normer, hjælp, pleje**
- **Som elev – minimalisten med ‘store armbevægelser’**
- ***Hvordan bliver jeg en stjerne?***

# Udfarende og påholdende

- **Paradoks: aktive og passive**
- **Udfarende – har gang i mange ting**
- **Påholdende – skal sikre sig at man har nået det optimale**
- **Facebook – venskab som kontakt under overvågning og afvejning**
- **Rastløs – digitalt nærvær og behov for hurtig afklaring**

# Sårbarhed

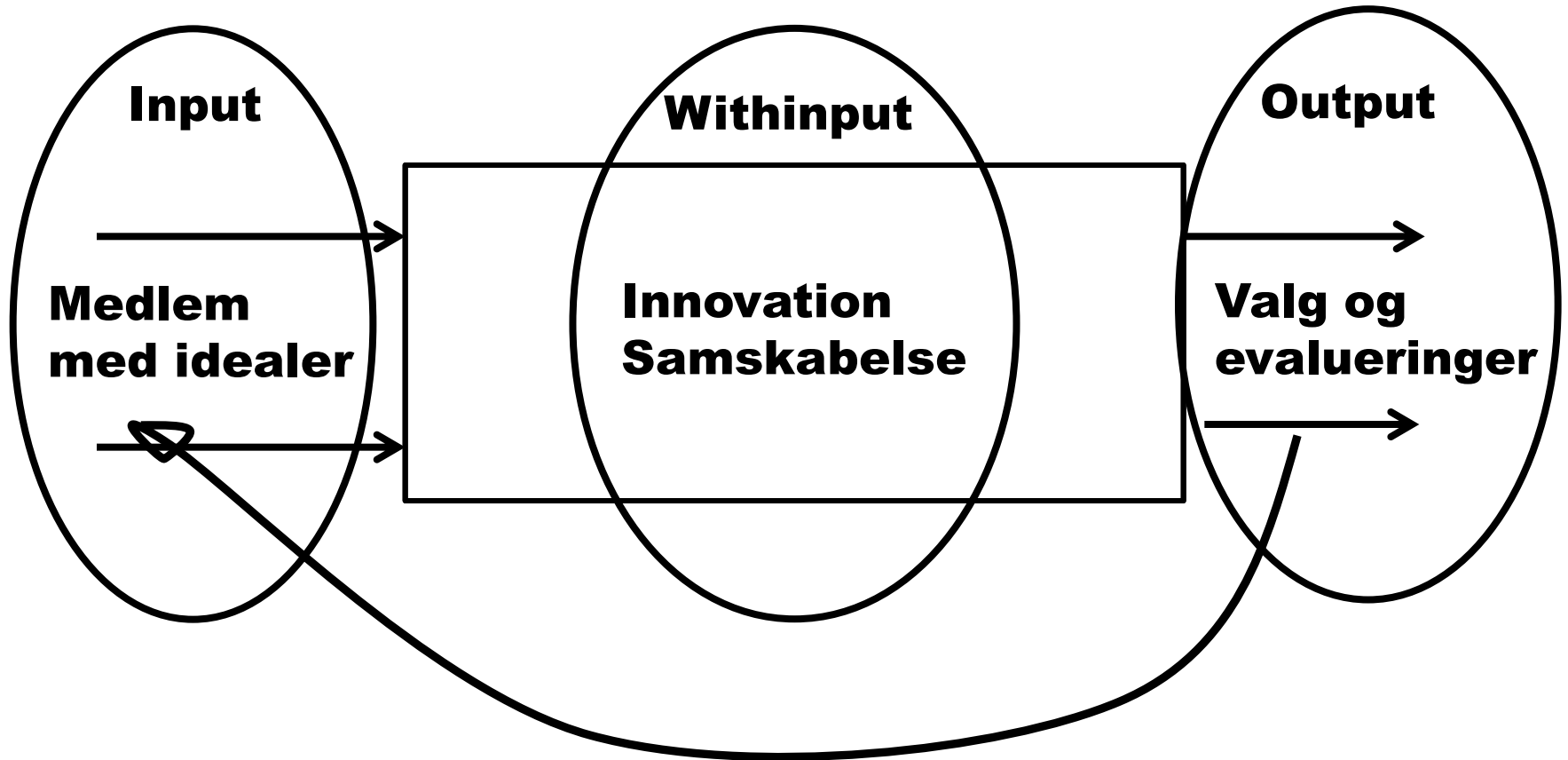
- **Samtidig et blik på sig selv – selvvurderingen (*selvoptagethed*)**
- **Sårbarheden breder sig – er jeg ‘rigtig selvstændig’**
- **Symptom: nervøsitet, stress, mavepine, søvnproblemer, lav livstilfredshed osv.**

# Unge fornemmelse af virkelighed

- **Det iscenesatte og formbare**
- **Muligheder og valget**
- **Det hippe som pejlemærke**
- **Mangel på sikkerhed.....har jeg valgt rigtigt**
- ***Udfarende og aktiv***
- ***Med sårbar skrøbelighed***
- ***Og en del afventende passivitet i det skjulte***  
***.....***

# Borgerroller

## Socialisering til medborgerskab



# **Den traditionelle, den forbrugeristiske og den innovative medborger**

- **Den traditionelle velfærdsstøtte**
- **Betaler sin skat med glæde**
- **Vægter omsorg og pleje**
- **Fokus på tryghed**
- **Aktivitet som fælles pligt**

- **Forbrugeren**
- **Stiller krav**
- **Og vælger nye institutioner**
- **Uforudsigelig adfærd**
- **Fokus på at medarbejderne opper sig**
- **Aktiv gennem til- og fravalg**

- **Den innovative**
- **Kan være medproducent**
- **Frivillighed – svær at stoppe**
- **Fokus på udvikling og modernisering**
- **Aktiv når det betaler sig**

# Unge som medborgere

- **Fra generelle forpligtelser til individuelle valg og interaktiv deltagelse**
- **Inviteres til at vælge ud fra egne prioriteter og behov**
- **Generalisere om det fælles ud fra sig selv**
- **Kæmper for *mit eget fælles bedste***
- **Det fælles – de aktive bidrag i netværk**
- **Tror ikke på repræsentanter men søger inspiration og muligheder**



# Unges 'hverdag'

- **Det eksistentielle og kulturelle paradoks: Du skal vælge selv – men nogle valg er bedre end andre**
- **Kulturel og identitetsmæssig polarisering – projektdyrkelse og reality-perspektiver**
- **Nye medborgeres brugerorienterede involvering, understøttet af livsform**
- ***Fra den generaliserende anden til det generaliserende selv***

# Et mønster – og en balance

