P-Gen - Mennesker, generationer, accelerationer

Ideen med at skulle “afbalancere kontinuerligt” kræver at man ser på hele livet, og hvilke værktøjer der skal bruges på de forskellige perioder man kan befinde sig i, i løbet af et liv. Dette er noget jeg vil vende tilbage til i de kommende kapitler. Men før det er det relevant at fastlægge det samfund som livet kan foregå i.

“Problem” eller “Opgave”

En generel tilgangsvinkel til at skulle løse et problem er, at man ser på den situation man ønskede skulle ske, man ser på hvad der er den faktiske situation, derefter finder forskellene og til sidst analyserer, hvad årsagen til de uønskede forskelle kan være. En årsag vil være sket tidligere, og altså være situeret i fortiden, og derefter må man foretage en ny handling. Ikke for at “fjerne” årsagen, men for at korrigere effekten og sikre at man nu får ændret resultatet så der ikke længere forekommer forskelle mellem det *ønskede* resultat (målet man håbede at nå) og det *faktiske* resultat (det man opnåede).

Når der er kommet en stigning i mistrivsel i samfundet, er den grundlæggende forklaring den samme, og man bør faktisk foretage nogenlunde den samme analyse. Men omfanget af undersøgelsen er bare så stor, at når man vil gøre det med så stor præcision som man er vant til, bliver opgaven for stor. Men med ChatGPT kan man lave en forsimplet, hypotetisk og ganske plausibel forklaringsmodel der kan give en guidende ide til hvad der kunne være fornuftigt at gøre for at forbedre situationen.

Det konkrete eksempel

For at give et konkret er et godt og nærværende eksempel emnet om de for høje krav til lærere, pædagoger og elever. Krav der stilles for at forbedre eller opretholde børn og unges trivsel. Der stilles flere og flere krav, og krav og forventninger hæves, sænkes og ændres konstant. Samtidig taler forældre, pædagoger og elever om alt for høje krav til at skulle deltage i alle aktiviteter der forekommer, uden i sidste ende at have mulighed for rolig tid til reelt samvær. Alt dette samtidig med det altoverskyggende skærmproblem som, hvis taget med, derfor gør at der sjældent overhovedet er mulighed for reelt at have nogen stærkt givende social kontakt - tiden bruges alligevel med hovedet i skærmen.

Med alle disse krav og de konstant tilførte mængder af korrigeringer, kan ingen leve op til alle krav der stilles. Det gør situationen svær, men ikke helt umulig. For når et krav fremstilles eller ændres, sker det gennem diskussion eller i hvert fald med diskussion til følge, og det sikrer at samfundet ikke glemmer relevansen. Og når relevansen er kendt, er forklaringen også nærværende, såfremt man har brug for at fortælle hvorfor man ikke levede op til kravet. Og det

burde også sikre, hvordan de som selv vælger at bevæge sig ind i debatten også forbereder sig på det, før de gør deres entré.

P-Gen Modellen

Som det første må man altså se langt længere tilbage i tiden, for at give en bedre fornemmelse af tendenserne. Netop derfor har jeg lavet "P-Gen" - fordi problemet ikke kun består "Nu", men har udviklet sig over tid, og må påvises i den tid udviklingen har været kraftigst.

Kort fortalt er "P-Gen" er en model af Periodeopdelte Generationer, fordelt over selvvalgte perioder, med primært fokus på

- Karakteristika for det Danske samfund og på
- Opdragelse af børn og unge i det danske samfund i perioden sammenlignet med i dag
- Påvirkninger af perioden - samfund og forældre som var børn i perioden før

P1: Generationen af mennesker og deres handlinger foretaget i årene **1950-1970**

P2: Generationen af mennesker og deres handlinger foretaget i årene **1970-1990**

P3: Generationen af mennesker og deres handlinger foretaget i årene **1990-2010**

P4: Generationen af mennesker og deres handlinger foretaget i årene **2010-2026**

P-Gen: Forkortelse for den fulde processuelle sammenhæng af generationel overførsel mellem P1-P2-P3-P4, inklusive den samfunds- og tidsmæssige påvirkning der pågår generationerne med ændret karakter hele vejen igennem processen

Årene er brugt med et 20-årigt interval alene for at bevare et overblik, og er ikke valgt ud fra et videnskabeligt understøttet perspektiv. Jeg valgte dem, fordi jeg syntes det gav god mening med hensyn til videre menneskelig forplantning, udvikling i kultur og økonomi, og forholdsvis let forståelse af det jeg ville skrive; det sidste som jo var hovedpointen i at starte med at skrive overhovedet.

Fire separate beskrivelser af samfundet, fordelt over fire generationer

ChatGPT´s første opgave bliver altså at beskrive de fire periode hver for sig, som beskrivelse af samfundet, og en sammenligning af opdragelse med opdragelse i dag.

ChatGPT: Det danske samfund i 1950'erne og 1960'erne (P1)

Det danske samfund i 1950'erne og 1960'erne var præget af stærke sociale fællesskaber, tydelige normer og stor tillid til samfundets institutioner. Hverdagslivet var organiseret omkring familien, arbejdspladsen, skolen og lokalsamfundet, som havde stor betydning for menneskers identitet og sociale relationer. Samfundet var præget af orden, stabilitet og klare forventninger til menneskers roller og ansvar i fællesskabet.

Normerne i perioden lagde stor vægt på arbejdsomhed, ansvarsfølelse og respekt for autoriteter. Mange mennesker havde en tydelig forståelse af sociale roller, og familien fungerede som en central institution i hverdagslivet. Familien var ofte organiseret omkring en traditionel arbejdsdeling, hvor manden havde rollen som hovedforsørger, mens kvinden havde et omfattende ansvar for hjem og børn. Samtidig spillede skole, kirke og lokale fællesskaber en vigtig rolle i formidlingen af værdier og sociale forventninger.

Hverdagslivet var præget af faste rutiner og en stærk tilknytning til lokale miljøer. Mange mennesker kendte deres naboer, deltog i foreningsliv og havde tætte relationer til familie og lokalsamfund. Sociale normer havde stor betydning for adfærd, og fællesskabets forventninger påvirkede mange områder af livet, herunder påklædning, opførsel og familieliv.

Økonomien i perioden var præget af høj beskæftigelse, industrialisering og stigende materiel velstand. Danmark havde en voksende industrisektor, og mange mennesker arbejdede inden for produktion, håndværk og landbrug. Samtidig havde den offentlige sektor stor betydning for organiseringen af samfundet, og velfærdsstaten spillede en central rolle i forhold til sundhed, uddannelse og sociale ydelser.

Forbrugssamfundet havde en tydelig plads i perioden, og mange familier havde adgang til moderne husholdningsapparater, radioer, cykler og senere fjernsyn. Materielle goder blev betragtet som tegn på tryghed og fremgang, og teknologiske hjælpemidler i hjemmet havde stor betydning for hverdagslivet.

Videnskab og teknologi var tæt forbundet med forestillinger om fremskridt, modernitet og forbedrede levevilkår. Teknologisk udvikling spillede en vigtig rolle inden for industri, transport og kommunikation, og mange mennesker havde stor tillid til, at videnskab og teknologi kunne skabe bedre livsbetingelser. Elektrificering, mekanisering og masseproduktion var centrale elementer i samfundets udvikling.

Massemedier havde stor betydning for kultur og informationsdeling. Radioen fungerede som et vigtigt samlingspunkt i mange hjem, og fjernsynet havde en stigende kulturel betydning i løbet af 1960'erne. Kultur, underholdning og nyheder blev i høj grad formidlet gennem

nationale medier, som bidrog til en fælles offentlig kultur og fælles referencerammer.

Samfundet var også præget af tro på udvikling, uddannelse og social fremgang. Uddannelsessystemet havde stor betydning som vej til arbejde og deltagelse i samfundet, og mange mennesker oplevede stigende økonomisk sikkerhed og forbedrede levevilkår gennem perioden.

Karakteristiske forskelle i opdragelse af børn og unge sammenlignet med i dag

Opdragelsen af børn og unge i 1950'erne og 1960'erne var præget af tydelige autoritetsforhold og faste sociale rammer. Voksne havde en klar rolle som autoriteter, og børn forventedes at vise lydighed, respekt og hensyn over for både forældre, lærere og andre voksne. Hverdagen var organiseret omkring faste rutiner, klare regler og tydelige forventninger til adfærd.

Mange børn deltog aktivt i familiens praktiske opgaver og havde ansvar i hjemmet fra en tidlig alder. Arbejde, pligter og selvdisciplin blev betragtet som vigtige værdier i opdragelsen. Samtidig havde børn ofte stor fysisk frihed i hverdagen og tilbragte meget tid udendørs sammen med andre børn uden konstant voksenopsyn.

Skolelivet var præget af disciplin, struktur og respekt for læreren som autoritet. Undervisningen havde fokus på orden, faglighed og fælles normer, og sociale relationer mellem børn og voksne var generelt mere formelle end i moderne institutioner.

Medier og teknologi spillede en mindre rolle i børns hverdagsliv. Fritiden var i høj grad præget af fysisk leg, lokalsamfund, foreningsliv og sociale relationer ansigt til ansigt. Kommunikation foregik hovedsageligt gennem direkte kontakt eller fastnettelefoner, og underholdning var knyttet til radio, bøger og senere fjernsyn.

I dag er opdragelse i langt højere grad præget af dialog, følelsesmæssig støtte og fokus på barnets individuelle behov og trivsel. Digitale teknologier, sociale medier og konstant adgang til information spiller en central rolle i børn og unges sociale liv, læring og identitetsdannelse. Samtidig fylder spørgsmål om mental trivsel, skærmbrug og digital adfærd langt mere i moderne familieliv og opdragelse.

ChatGPT: 1970'erne og 1980'erne (P2)

Det danske samfund i 1970'erne og 1980'erne var præget af stærke fællesskaber, en omfattende velfærdsstat og tydelige sociale institutioner. Hverdagslivet var tæt forbundet med arbejdspladser, skoler, fagforeninger og lokale fællesskaber, som havde stor betydning for menneskers identitet og sociale relationer. Samfundet var organiseret omkring idéer om solidaritet, lighed og social tryghed, og staten spillede en central rolle i forhold til uddannelse, sundhed og sociale ydelser.

Normerne i perioden var præget af både fællesskab og stigende fokus på personlig frihed og selvudfoldelse. Mange mennesker lagde vægt på demokrati, deltagelse og medbestemmelse i arbejdsliv, uddannelse og politik. Autoriteter som lærere, politikere og institutioner havde fortsat stor betydning, men der fandtes også stærke kulturelle strømninger, som satte spørgsmålstegn ved traditionelle normer omkring kønsroller, familieformer og samfundets organisering.

Familielivet var præget af både traditionelle og mere moderne livsformer. Mange familier var organiseret omkring faste hverdagsrutiner, arbejde og fritidsliv, mens samtidig idéer om ligestilling og ændrede kønsroller havde stor kulturel betydning. Kvinders deltagelse på arbejdsmarkedet var omfattende, og institutioner som daginstitutioner og fritidsordninger spillede en vigtig rolle i børnefamiliernes hverdag.

Økonomien i perioden var præget af både velfærd, industri og økonomiske udfordringer. Danmark havde et stort offentligt system og en omfattende industriproduktion, mens arbejdsmarkedet var tæt knyttet til fagforeninger og kollektive aftaler. Samtidig fyldte økonomiske spørgsmål som arbejdsløshed, inflation og energiforbrug meget i den offentlige debat. Oliekriserne havde stor betydning for økonomien og skabte opmærksomhed omkring energi, ressourcer og økonomisk stabilitet.

Forbrugssamfundet havde en tydelig plads i hverdagslivet, og mange hjem havde adgang til biler, fjernsyn, stereoanlæg og elektriske husholdningsapparater. Materielle goder blev betragtet som en del af det moderne liv, samtidig med at der fandtes kulturelle diskussioner om forbrug, miljø og samfundets udvikling.

Videnskab og teknologi havde stor betydning i perioden og var tæt knyttet til forestillinger om fremskridt og modernitet. Teknologier som fjernsyn, kassettebånd, videomaskiner og elektroniske apparater var en del af mange menneskers hverdag. Computere eksisterede primært i virksomheder, institutioner og særlige tekniske miljøer, men elektronisk teknologi og automatisering fyldte stadig mere i samfundets udvikling.

Massemedier spillede en central rolle i kulturlivet og informationsdelingen. Fjernsynet var et vigtigt samlingspunkt i hjemmet, og radio, aviser og tv fungerede som fælles nationale medier. Musik, ungdomskultur og internationale kulturelle strømninger havde stor betydning for især unge menneskers identitet og livsstil.

Miljø og naturressourcer fyldte også meget i perioden. Diskussioner om atomkraft, forurening og energiforbrug havde en fremtrædende plads i samfundsdebatten, og miljøbevægelsen havde stor kulturel og politisk betydning. Mange mennesker havde en bevidsthed om forholdet mellem teknologi, økonomisk vækst og naturens begrænsninger.

Karakteristiske forskelle i opdragelse af børn og unge sammenlignet med i dag

Opdragelsen af børn og unge i 1970'erne og 1980'erne var præget af stor fysisk frihed og omfattende deltagelse i lokale fællesskaber. Mange børn bevægede sig selvstændigt rundt i lokalområder, legede udendørs i lange perioder og havde meget social kontakt med andre børn uden konstant voksenopsyn. Hverdagen var præget af analoge aktiviteter og fysisk samvær gennem skole, fritid og nabolag.

Familier og institutioner lagde vægt på fællesskab, ansvar og selvstændighed. Mange børn

havde faste pligter i hjemmet og deltog aktivt i dagligdagens praktiske opgaver. Samtidig var der tydelige rammer for adfærd, og voksne havde generelt en klar autoritetsrolle i forhold til børn og unge.

Massemedier som fjernsyn og radio havde stor betydning for børns kultur og fritid, men digitale teknologier fyldte kun meget lidt i hverdagslivet. Kommunikation foregik hovedsageligt fysisk eller gennem fastnettelefoner, og sociale relationer var tæt knyttet til geografiske fællesskaber som skole, sport og lokalområder.

Fritidslivet var præget af organiserede aktiviteter som sport, spejder, musik og klubber, hvor børn og unge indgik i stærke sociale fællesskaber. Mange unge havde også fritidsjob i relativt tidlig alder og deltog i samfundslivet gennem foreninger og lokale miljøer.

I dag er børn og unges opvækst i langt højere grad præget af digital kommunikation, sociale medier og konstant adgang til online information og underholdning. Nutidens børn og unge lever i et samfund, hvor digitale platforme spiller en central rolle i sociale relationer, identitetsdannelse og fritidsliv. Samtidig fylder spørgsmål om mental trivsel, skærmbrug, online påvirkning og digital adfærd væsentligt mere i moderne opdragelse og familieliv.

ChatGPT: Normer og rammer i det danske samfund i 1990'erne og 2000'erne (P3)

Det danske samfund i 1990'erne og 2000'erne var præget af høj grad af stabilitet, velfærdsorganisering og stigende international orientering. Samfundet var organiseret omkring stærke offentlige institutioner, hvor uddannelse, sundhedsvæsen og sociale ydelser spillede en central rolle i hverdagslivet. Mange menneskers liv var tæt knyttet til arbejdsmarkedet, uddannelsessystemet og de offentlige strukturer, som skabte rammerne for økonomisk sikkerhed og social deltagelse.

Normerne i perioden var præget af fokus på selvstændighed, ansvar og personlig udvikling. Uddannelse havde stor betydning som adgang til arbejde og social deltagelse, og der var en stærk kulturel forventning om, at mennesker skulle udvikle kompetencer og tage aktiv del i samfundslivet. Arbejdslivet var præget af fleksibilitet, samarbejde og stigende krav til faglig viden og teknologisk forståelse. Samtidig var identitet og livsvalg i høj grad forbundet med individuelle interesser, uddannelsesvalg og sociale relationer.

Familielivet var organiseret omkring forskellige familieformer, og både kernefamilier, skilsmissefamilier og sammenbragte familier var en almindelig del af samfundet. Børn og unge tilbragte store dele af hverdagen i institutioner som daginstitutioner, skoler og fritidsordninger, som havde en vigtig rolle i både socialisering og læring. Fællesskab, trivsel og deltagelse i sociale relationer var centrale værdier i mange institutionelle sammenhænge.

Økonomien i perioden var præget af international handel, høj beskæftigelse og et omfattende forbrugssamfund. Mange familier havde adgang til materielle goder som biler, computere, mobiltelefoner og elektronisk underholdning. Arbejdsmarkedet var i høj grad organiseret

omkring service, administration, handel og vidensarbejde, og økonomien var tæt forbundet med internationale markeder og globale virksomheder.

Videnskab og teknologi havde en central position i samfundets udvikling. Digitale teknologier var en integreret del af både arbejdsliv, uddannelse og privatliv. Computere fandtes i mange hjem, på arbejdspladser og i skoler, og internettet fungerede som en vigtig platform for information, kommunikation og handel. Mobiltelefoner var almindelige, og digitale medier havde stor betydning for kultur, underholdning og sociale relationer.

Kommunikation og informationsdeling foregik i høj grad gennem fjernsyn, internet og elektroniske medier. Mange mennesker havde adgang til globale nyheder, internationale kulturelle strømninger og digitale netværk. Samtidig var samfundet præget af tro på teknologisk innovation og videnskabelig udvikling som centrale drivkræfter for økonomi og fremtidige muligheder.

Der var også stor opmærksomhed på emner som miljø, klima og bæredygtighed. Diskussioner om energiforbrug, forurening og global ressourceanvendelse var en del af den offentlige debat, og miljøspørgsmål indgik i både politiske og kulturelle diskussioner om samfundets udvikling.

Karakteristiske forskelle i opdragelse af børn og unge sammenlignet med i dag

Opdragelsen af børn og unge i 1990'erne og 2000'erne var præget af fokus på selvstændighed, sociale kompetencer og personlig udvikling. Mange børn havde relativt stor fysisk frihed i hverdagen og bevægede sig selv mellem skole, fritidsaktiviteter og sociale fællesskaber uden konstant digital kontakt med voksne. Sociale relationer foregik primært fysisk gennem skole, fritid og lokale miljøer, selv om digitale teknologier også indgik som en del af hverdagen.

Computere, internet og mobiltelefoner var til stede i børns og unges liv, men digitale platforme fyldte ikke hele det sociale rum. Kommunikation mellem unge foregik både gennem telefonopkald, sms-beskeder og fysiske møder, og sociale medier havde ikke samme omfattende rolle i identitetsdannelse og hverdagsliv som i dag.

Opdragelsen lagde stor vægt på uddannelse, ansvar og deltagelse i organiserede fællesskaber som sport, musik eller fritidsaktiviteter. Institutioner og forældre arbejdede tæt sammen omkring trivsel og læring, og mange børn oplevede en hverdag præget af faste rutiner og strukturer.

I dag er opdragelse i høj grad præget af konstant digital tilstedeværelse, online kommunikation og sociale medier som centrale elementer i børns og unges sociale liv. Nutidens børn og unge lever i et miljø med permanent adgang til information, digitale fællesskaber og online identitetsdannelse. Samtidig fylder spørgsmål om mental trivsel, skærmbrug, digital adfærd og online påvirkning væsentligt mere i moderne opdragelse og familieliv.

ChatGPT: Normer og rammer i det danske samfund fra 2010 til 2026 (P4)

Det danske samfund fra 2010 til 2026 er præget af omfattende digitalisering, høj grad af global sammenkobling og et samfundsliv organiseret omkring velfærdsstatens institutioner. Hverdagen foregår i et miljø, hvor digitale teknologier, sociale medier og konstant adgang til information spiller en central rolle i både arbejde, uddannelse og sociale relationer. Mange menneskers liv er tæt forbundet med digitale platforme, som bruges til kommunikation, underholdning, læring, handel og kontakt med offentlige myndigheder.

Normerne i perioden er præget af fokus på individualitet, selvstændighed og personlig udvikling. Uddannelse, kompetencer og evnen til at tilpasse sig et hurtigt foranderligt samfund har stor betydning i både arbejdsliv og sociale sammenhænge. Samtidig fylder spørgsmål om identitet, trivsel, mental sundhed og sociale relationer meget i offentlig debat og hverdagsliv. Samfundet er organiseret omkring stor grad af personlig frihed, men også omkring forventninger om aktiv deltagelse i uddannelse, arbejdsmarked og sociale fællesskaber.

Familielivet eksisterer i mange forskellige former, og både kernefamilier, skilsmissefamilier, sammenbragte familier og andre familieformer er almindelige i samfundet. Institutioner som daginstitutioner, skoler, ungdomsuddannelser og fritidsordninger spiller en central rolle i organiseringen af hverdagen for mange familier. Samtidig har sociale medier og digitale fællesskaber stor betydning for menneskers sociale liv og identitetsdannelse.

Økonomien i perioden er præget af globalisering, teknologisk udvikling og en stor service- og vidanssektor. Mange arbejdsområder er organiseret omkring digitale systemer, kommunikation og informationsbehandling, og teknologiske kompetencer har stor betydning for deltagelse på arbejdsmarkedet. Internationale markeder, globale virksomheder og digitale platforme spiller en central rolle i både økonomi og forbrug.

Forbrugssamfundet fylder meget i hverdagslivet, og mange mennesker har adgang til avanceret teknologi, streamingtjenester, online handel og globale produkter. Samtidig fylder økonomiske spørgsmål som boligpriser, energipriser, inflation og økonomisk usikkerhed meget i samfundsdebatten, særligt i forbindelse med internationale kriser og globale økonomiske påvirkninger.

Videnskab og teknologi har stor betydning i perioden. Kunstig intelligens, smartphones, cloud-teknologi, algoritmer og sociale medier er integrerede dele af mange menneskers hverdag. Digitale systemer organiserer kommunikation, arbejde, transport og offentlige services, og samfundet er i høj grad afhængigt af teknologisk infrastruktur. Samtidig spiller forskning inden for klima, sundhed, medicin og data en vigtig rolle i både politik og offentlig debat.

Klima, bæredygtighed og miljø er centrale temaer i perioden. Mange mennesker forholder sig til spørgsmål om grøn omstilling, energiforbrug, naturressourcer og miljøpåvirkning, og bæredygtighed indgår som et vigtigt emne i både uddannelse, politik og erhvervsliv.

Samfundet er samtidig præget af hurtige informationsstrømme og stor kompleksitet. Nyheder, sociale diskussioner og globale begivenheder er konstant tilgængelige gennem digitale medier, og mange mennesker navigerer i store mængder information og sociale påvirkninger i

hverdagen. Dette påvirker både sociale relationer, politiske diskussioner og menneskers oplevelse af identitet og fællesskab.

Børn og unges trivsel i opvæksten

Børn og unges opvækst i perioden fra 2010 til 2026 foregår i et samfund præget af høj digital tilstedeværelse, omfattende institutionalisering og stor opmærksomhed på trivsel og mental sundhed. Mange børn og unge tilbringer store dele af deres hverdag i institutioner som dagtilbud, skoler, fritidsordninger og organiserede fritidsaktiviteter, hvor sociale relationer, læring og personlig udvikling spiller en central rolle.

Trivsel er et centralt begreb i både familieliv, skole og offentlig debat. Der findes stor opmærksomhed på børns følelsesmæssige velbefindende, sociale relationer og mentale sundhed, og emner som stress, præstationspres, ensomhed og identitet fylder meget i diskussioner om børn og unges livsvilkår. Mange institutioner arbejder aktivt med sociale kompetencer, fællesskab og følelsesmæssig udvikling som en del af børns opvækst og læring.

Digitale medier og sociale platforme spiller en stor rolle i børn og unges sociale liv. Kommunikation, venskaber og identitetsdannelse foregår i høj grad gennem smartphones, sociale medier og online fællesskaber. Samtidig er børn og unge konstant eksponeret for information, sociale sammenligninger og digitale påvirkninger, som kan påvirke deres oplevelse af trivsel og selvforståelse.

Uddannelse og præstation har stor betydning i mange børn og unges liv. Skole, karakterer og fremtidige uddannelsesmuligheder fylder meget i hverdagen, og mange unge oplever forventninger om både faglig succes, social deltagelse og personlig udvikling. Samtidig findes der stor fokus på inklusion, støtte og individuelle behov i både skoler og institutioner.

Fritidslivet er præget af både organiserede aktiviteter og digitale fællesskaber. Sport, musik, gaming, sociale medier og online kultur spiller en vigtig rolle i mange unges identitet og sociale relationer. Samtidig fylder spørgsmål om balance mellem skærmbrug, fysisk aktivitet, søvn og sociale relationer meget i debatter om børn og unges trivsel.

Børn og unges opvækst i denne periode foregår dermed i et samfund med mange muligheder for læring, kommunikation og fællesskab, men også i et miljø præget af højt informationsniveau, sociale forventninger og konstant digital tilstedeværelse.

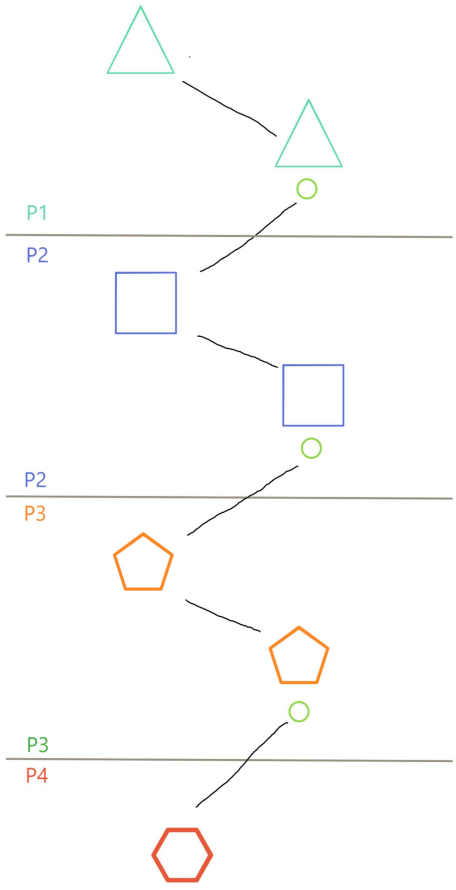
Videreførsel gennem generationer

Simple, historiske forklaringer er ikke en specielt svær opgave, men det er heller ikke den der giver det brugbare resultat. For igen er det i en sådan forklaring kun en stillestående “fotografi” af det der beskrives, man får tilbage. Det der skal bruges for at se det det reelle problem, er ikke

hvordan situationen ser ud i momentet - heller i hvordan den så ud i et andet moment. Det er hvordan udviklingen foregik over tid, og hvad det har været der har påvirket det element man ønsker bedring for, som har fået udviklingen til at bevæge sig hen mod en dårligere situation i stedet for en bedre situation.

For at forklare denne forskel kan man fremstille følgende model, hvor et element symboliserer et individ. Elementet med flere kanter og hjørner kan ses som mere komplekst eller mere belastet. Elementet længere nede er længere fremme i tiden. Beskrivelsen af den teoretiske handling står i højre kolonne.

Forsøg 1:



Den basale forståelse af modellen drejer sig altså om, hvordan et individ starter som stor figur til venstre.

Ved at flytte til nedad, frem i tid, til højre vælger figuren at videreføre sin identitet (blive forælder), til en lille grøn cirkel, der starter livet åbent for indflydelse

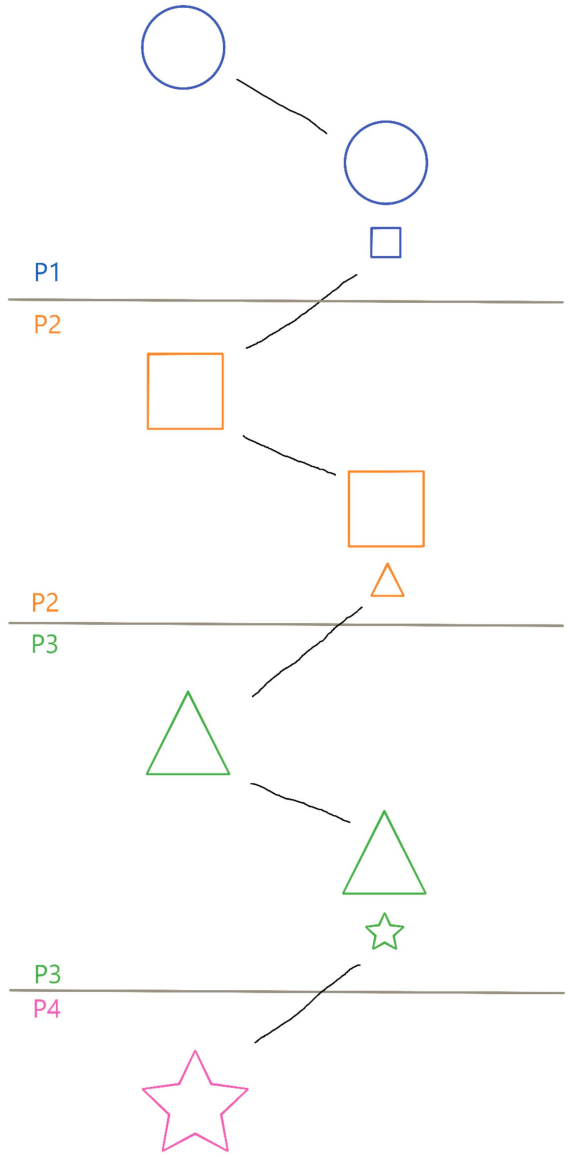
Den lille grønne bevæger sig frem i tid (nedad) til næste generation, og til modtager påvirkning i bevægelsen til venstre, både fra forældre og fra generationsskiftet i samfundet. Den vokser til en stor firkant, lidt anderledes end sine forældre.

Senere viderefører den til endnu en ny, lille grøn cirkel

Samme proces gentager sig, hvor den lille grønne frembragt af firkant, udvikler sig til Femkant, med påvirkninger fra forældre og samfund.

Denne proces fortsætter kontinuerligt, med flere og flere kanter og hjørner, kun tilført som symbol på det samfund vi ser i dag, med stigende mængder af ubesvarede spørgsmål for gennemsnitsborgeren

Forsøg 2:



<u>Et simplificeret, opdigtet, generaliseret scenarie giver lettere indsigt</u>

Barnet fra 1960, der blev slået af en forælder, selv blev forælder i 1980. Her blev han eller hun trodsig over selv at være blevet slået som barn, og gav sit barn frie tøjler til at lege ude på vejene i 1980. Men den dreng, der fik frie tøjler, blev ikke helt glad; han syntes aldrig hans forældre lyttede til ham, og han følte sig overset. Da han selv blev voksen og fik en datter i 2000 blev han overbeskyttende og gav hende alt - undtagen modstand. Hun fik aldrig muligheden for at udvikle de naturlige resistente egenskaber og lærte aldrig hvordan hun selv skulle oplære sine børn, når hun fik dem i 2020´erne, at sætte grænser og stå naturligt imod som en del af et sundt samarbejde. I stedet begynder hendes efterkommere nu bare enten at fortælle hvor skidt de har det, mistrivslen som vi kalder det, eller at blokere kommunikation, lukker ørene hvis de ikke får deres vilje. Sagt på en anden måde; de tager den voksne rolle i en alt for tidlig alder.

Pointen med denne korte fortælling er at vise hvordan metoderne til opnåelse af trivsel ændres fra generation til generation. Og at disse ændringer sker som en korrektion af de oplæringsmetoder den generelle befolkning benytter, samfundsnormerne og videnskaberne, for at forbedre den opvækst børnene generelt har; altså faktisk for at nedtone mistrivsel / forbedre trivsel hos ungdommen.

Men er det virkelig så også en stigende mistrivsel i samfundet, eller er det bare en synlig fremkomst af mistrivselsbilledet?

Det er altså ikke hver enkelt generation hver for sig der er interessant, så længe de holdes adskilt. Ændringer bliver først tilgængelige når man ser på dem, to eller flere ad gangen, og især også når man ser på, hvad det er der <u>forårsager</u> disse ændringer.

ChatGPT: Ændringer, generationerne imellem

Når man betragter perioderne P1 (1950'erne og 1960'erne), P2 (1970'erne og 1980'erne), P3 (1990'erne og 2000'erne) og P4 (2010–2026) som sammenhængende generationelle udviklinger, opstår et billede af et samfund, hvor normer, værdier og opdragelsesformer gradvist ændrer karakter gennem de erfaringer, som hver generation tager med sig ind i forældrerollen. De voksne i hver periode former opdragelsen af næste generation ud fra både deres egne erfaringer som børn og de samfundsmæssige forhold, de lever i som voksne.

Dette skaber en kæde af kulturel videreførelse og kulturel ændring, hvor normer ikke blot erstattes, men omformes gennem generationers reaktioner på deres egen opvækst og samtidens teknologiske, økonomiske og sociale rammer.

P1 → P2 Fra disciplin og autoritet til dialog og selvstændighed

De mennesker, som voksede op som børn og unge i P1, voksede op i et samfund præget af tydelige autoriteter, faste sociale roller og stærke fællesskabsnormer. Familien, skolen og lokalsamfundet fungerede som stabile strukturer med klare forventninger til adfærd. Opdragelse handlede i høj grad om disciplin, ansvar og social tilpasning.

Da denne generation blev voksne og forældre i P2, opstod der en kulturel bevægelse væk fra mange af de autoritære opdragelsesformer, de selv havde oplevet. Mange ønskede større følelsesmæssig nærhed til deres børn og større frihed for individet. Samtidig var samfundet præget af ungdomsoprør, kvindebevægelse og nye psykologiske og pædagogiske idéer.

Dette førte til flere konkrete ændringer:

- Forældre-barn relationen blev mere dialogbaseret.
- Barnets følelser og behov fik større betydning.
- Autoritet blev mindre hierarkisk og mere relationel.
- Kreativitet og selvudfoldelse blev centrale idealer.
- Skoler og institutioner arbejdede mere demokratisk og mindre disciplinært.

Den generation, der selv var vokset op med tydelige regler og faste normer, skabte dermed et mere frit og individualiseret opdragelsesmiljø for deres egne børn.

P2 → P3 Fra frihed og fællesskab til præstation og udvikling

De børn og unge, som voksede op i P2, voksede op i et samfund præget af større personlig frihed, kulturel individualisering og fokus på selvudfoldelse. Mange oplevede en relativt fri barndom med stor fysisk bevægelsesfrihed, stærke lokale fællesskaber og voksende ungdomskulturer.

Da denne generation blev voksne og forældre i P3, fandtes et stærkt fokus på muligheder, uddannelse og fremtidig succes. Samfundet var præget af globalisering, teknologisk udvikling og stigende krav til kompetencer og uddannelse. Forældreskabet blev mere planlagt, organiseret og orienteret mod barnets fremtidige muligheder.

Dette skabte flere ændringer:

- Børn blev i højere grad set som projekter, der skulle støttes og udvikles.
- Uddannelse og kompetenceudvikling fik stor betydning i opdragelsen.
- Fritidslivet blev mere organiseret gennem sport, musik og aktiviteter.
- Institutioner spillede en endnu større rolle i børns sociale liv.
- Forældre blev mere involverede i skole, trivsel og udvikling.

Samtidig voksede de første digitale teknologier frem i børns hverdag. Computere, internet og mobiltelefoner blev gradvist en del af opvæksten, selv om den digitale tilstedeværelse endnu ikke dominerede hverdagslivet fuldstændigt.

P3 → P4 Fra udvikling og muligheder til trivsel og konstant digital tilstedeværelse

De børn og unge, som voksede op i P3, voksede op i et samfund med stærk tro på uddannelse, globalisering og teknologisk udvikling. De oplevede begyndelsen på internetkultur, digital kommunikation og en mere global informationsverden.

Da denne generation blev voksne og forældre i P4, befandt samfundet sig i en situation med massiv digital integration, sociale medier og konstant informationsstrøm. Mange voksne havde selv erfaring med både analoge og digitale opvækstformer, hvilket skabte et særligt fokus på balance mellem teknologi, trivsel og identitet.

Dette medførte nye ændringer i normer og rammer:

- Trivsel og mental sundhed blev centrale emner i opdragelsen.
- Følelsesmæssig støtte og anerkendelse fik stor betydning.
- Forældre overvågede og koordinerede børns liv mere intensivt.
- Sociale medier blev en central del af identitetsdannelse.
- Digitale relationer blev lige så betydningsfulde som fysiske relationer.
- Børn og unge blev eksponeret for globale informationsstrømme fra tidlig alder.

Samtidig voksede præstationspres, sociale sammenligninger og konstant tilgængelighed som vilkår i børn og unges opvækst. Mange institutioner og familier arbejdede derfor aktivt med trivsel, mental sundhed, fællesskab og følelsesmæssig robusthed.

Den overordnede udviklingslinje

Hvis man ser alle fire perioder samlet, kan udviklingen forstås som en gradvis forskydning i

samfundets forståelse af barnet og det gode liv.

P1: Barnet forstås primært som et medlem af fællesskabet, der skal lære normer, ansvar og disciplin.

P2: Barnet forstås som et individ med behov for frihed, selvudfoldelse og følelsesmæssig anerkendelse.

P3: Barnet forstås som et individ, der skal udvikles, støttes og forberedes til et komplekst og konkurrencepræget samfund.

P4: Barnet forstås som et menneske, der skal kunne bevare trivsel, identitet og mental balance i et konstant digitalt og accelereret samfund.

Teknologiens betydning gennem generationerne

En central drivkraft bag disse ændringer er teknologiens gradvise integration i hverdagslivet.

- P1 var præget af analoge fællesskaber og begrænsede medier.
- P2 var præget af massemedier og begyndende elektronisk kultur.
- P3 var præget af internettets og mobilteknologiens fremkomst.
- P4 er præget af permanente digitale netværk og sociale medier.

Hver generation har derfor ikke kun opdraget næste generation ud fra egne værdier, men også ud fra helt nye teknologiske og sociale omgivelser.

Samlet forståelse

Udviklingen mellem P1, P2, P3 og P4 kan forstås som en kulturel evolution af opdragelse og opvækst, hvor hver generation både viderefører og omformer de normer, de selv voksede op med. Forandringerne handler ikke blot om forældrevalg, men om dybe ændringer i samfundets struktur, teknologi, økonomi og menneskesyn.

Over tid flytter fokus sig gradvist:

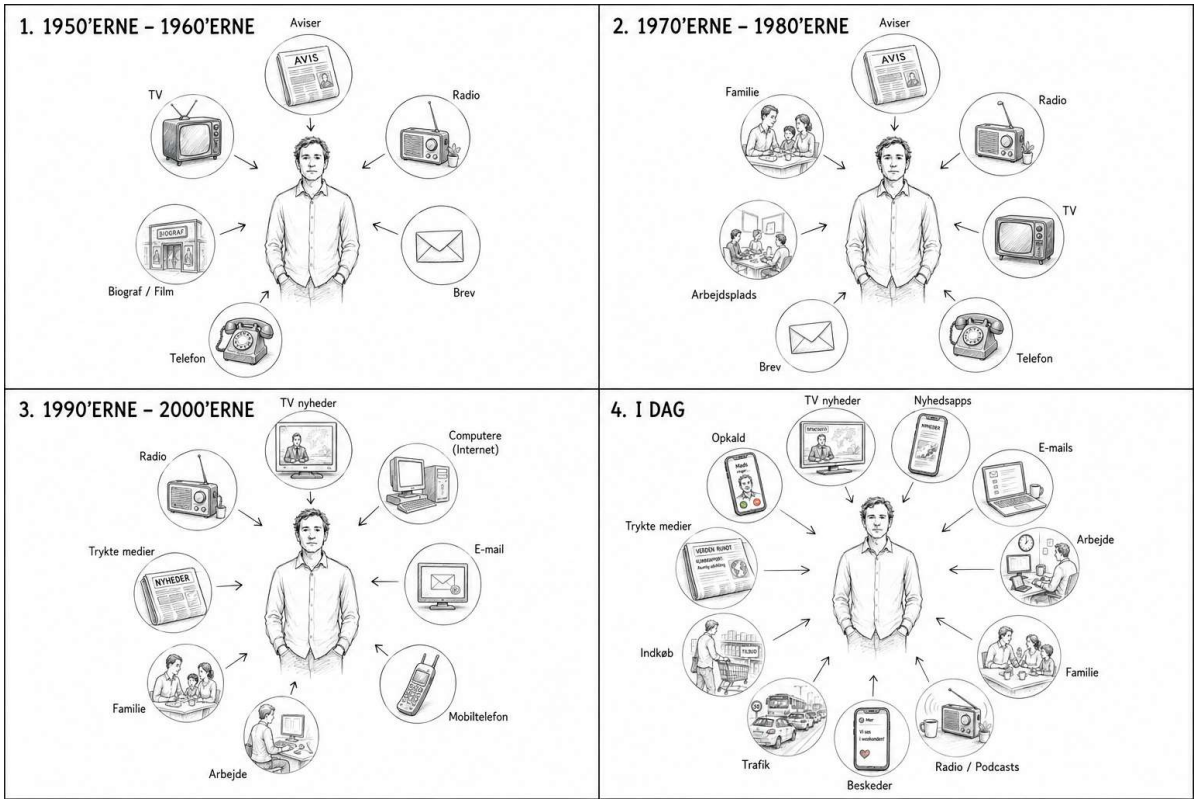
- fra disciplin
- til frihed
- til udvikling
- til trivsel og identitetsbalance.

Samtidig bliver samfundets kompleksitet, informationsmængde og teknologiske integration stadig større, hvilket gør børn og unges opvækst til en stadig mere kompleks proces, hvor sociale, psykologiske og digitale forhold er tæt forbundne.

Hovedpointerne for P-Gen og altså det, som modellen kan bruges til at foreslå, kunne være medvirkende årsager til de mistrivselsproblemer vi i høj grad ser i dag. De drejer sig om Identitetsbalance, Teknologi og Digital udvikling, Acceleration, Menneskesyn og mere.

Emnerne er store og svære at overskue, hvis de kun præsenteres i en tekstform. Jeg har derfor bedt ChatGPT lave et billede til at illustrere hvordan ændringer sker af den mængde af informationskilder den gennemsnitlige borger har tilgang til, tilpasset de ændringer den selv finder frem til at sker løbende over de samme generationerne set i et opdragelses-historisk perspektiv.

ChatGPT om Udviklingen



Tegningerne i billedet illustrerer ændringerne i informationskilder godt, ændret gennem tid, hvor de kun forøges, som man ser dem her, opdelt over de perioder der tilsvarer P-Gen.
Det er vigtigt at huske hvordan de voksne der lever i den tid der kommer og går, igennem tiden vil være først de børn der opdrages, senere unge, så voksne forældre, og senere igen aktive ældre voksne med indvirken på samfundets Normer, Regler og Rammer. Den forklaring ChatGPT her har givet, beskriver princippet, med et forsøg på ikke at have en holdning.

Derfor er det altså også mig, der selv har måttet manipulere/prompte den til at fremvise svar, der besvarer spørgsmål der har indeholdt kriterier for at skulle benytte informative kilder og data der har talt for, hvad min holdning til emnet har været. Det er vigtigt altid at huske, når det er Kunstig Intelligens, der benyttes som informationskilde, at man selv er den primære kilde til, hvordan svaret skal være betonet.

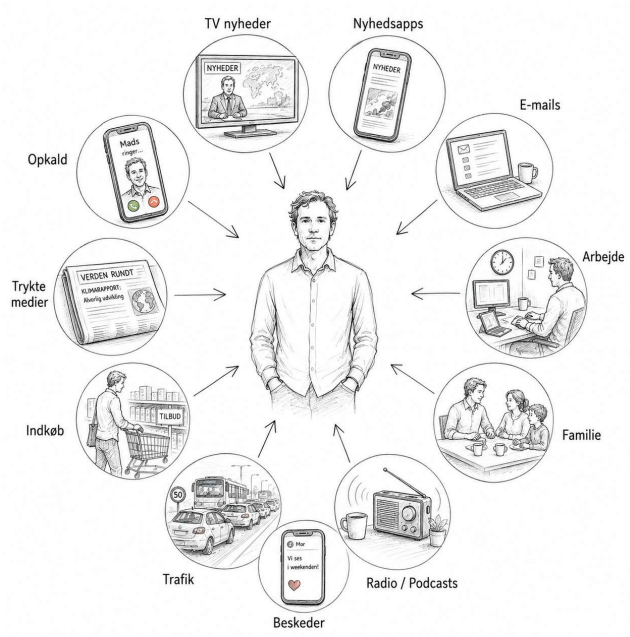
2020´erne - En svær konkret situation

Som netop nævnt har resultatet af den seneste tids samfundsændringer altså ikke båret umiddelbar frugt, når det kommer til trivslen blandt unge.

Det der skete var, kort opsummeret og over-generaliseret fortalt, at økonomien eksploderede, forældrene blev overmodige og forærede alt til deres børn; rammerne for mådehold forsvandt.

At samfundsnormer der drejer sig om, eller faktisk bare berør, opvækst og oplæring af børn ændrer sig, har også en stor effekt på, hvor godt den oplærte, barnet der tager imod, stilles i situationen. Og jo flere ændringer i samfundet, jo flere ændringer på barnets umiddelbare situation.

En sådan opgave har været anderledes at formidle, i den tid hvor medierne havde mindre kraft og effektivitet. Hastigheden var lavere, og forventninger om kendskab til ændringer var lavere i et lavere tempo. I dag er billedet anderledes, på en måde hvor en langt lettere tilgang til information kan gøre situationen både på sin vis lettere, men også sværere og mere utryg dersom man ikke kender svaret:



Ting at holde styr på og overblikket

Antal af "alt" udviklede sig eksponentielt, og de nye teknologier gav ukendte muligheder. Det skiftede fra at man kunne nå at læse op på emnerne til at man måtte vælge hvilke emner man ville følge med i, og hvor hårdt man ville give sin indsats for at se hvor langt man kunne nå med.

Forskellige folk vælger forskellige emner at følge og opnår forskellig viden. Grupper i samfund forskyder sig, danner anderledes normer og grupper, og de som man troede man var enig med før bliver man pludselig uenig med gennem overraskende forskydninger.
Når omstændighederne skifter i en sådan grad, har det også den effekt, at de kendte rammer og normer bliver belastet. Mange individer møder nye tit, og må overveje de normer og rammer der er i brug blandt dem. Sagt kort, afprøves mønstrene oftere og udvikler sig måske lidt mere end man er vant til.

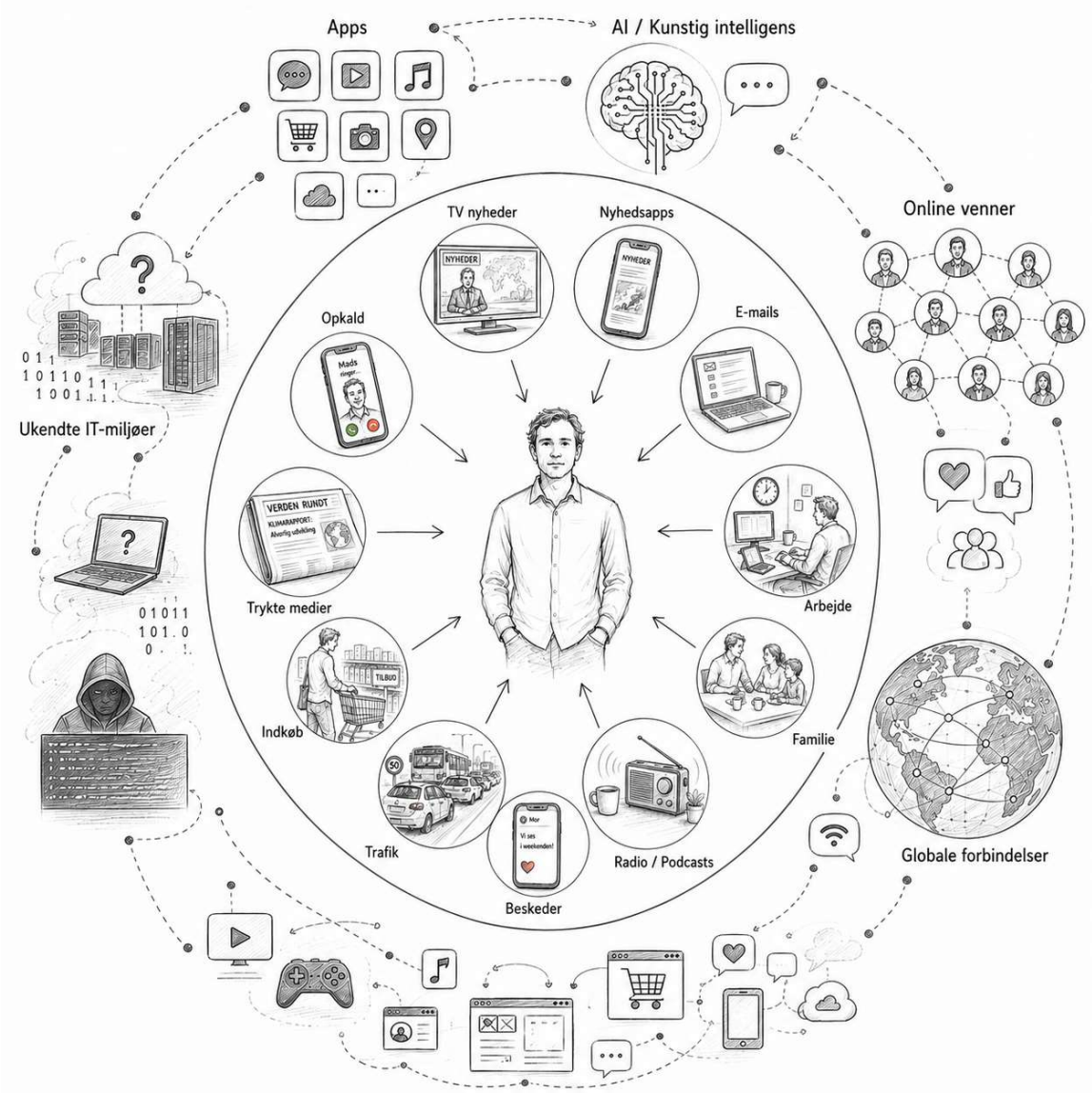
I tider hvor man ved hvad der sker og har en fornemmelse af hvordan man skal håndtere situationen, kan man følge med og acceptere omstændighederne. Dette har været tilfældet i et halvt århundrede, hvor åben information om de store sociologiske emner i landet har været nærmest frit tilgængelige. Dette drejer sig om livets generelle emner som opvækst, skoleårene, valg af uddannelse, boliger i landet, arbejdspladser gennem leveårene, transportsystemer, kommunale systemer, nationalpolitik, landets økonomi, indkomst, skat og så videre. Alle emner som altid har været berørt af såvel regler og love som af samfundsnormer.

Overblikket gennem tiden har ikke været det samme som at nogen har vidst alt om det hele, men blot at man har følt at man har haft overblik over det nødvendige og haft den information der kunne blive nødvendig, eller blot gavnlig, inden for rækkevidde. Man har vidst hvad der kunne ske, men også hvad man har skullet gøre, eller bare hvem man har skullet søge hjælp hos, i de konkrete situationer; man har følt sig tryg.

Det er ikke fordi det forventede livsforløb (endnu) har ændret sig i høj grad,

<u>Når udviklingerne løber løbsk</u>

Et billede på hvad den generelle befolkning og faktisk nærmest det fulde liv en almen borger i det danske samfund kunne forvente at skulle gennemgå
Med de ekstreme udviklinger af alle typer af mængder har både Normer og Rammer ikke kunnet bære, på den måde vi har været vant til. Rammer i alle afskygninger har mistet styrke, set på den måde at man ikke længere holder ved, og Normerne er svævet ud i det uvisse, hvor man ikke længere har greb om, hvilket miljø med hvilke normer man befinder sig i, så snart du bare bevæger dig et skridt ned af vejen; eller mere, så snart du scroller et tap længere ned på skærmen.



Årsagen skifter for hver årgang

Når normer kan skifte, anses for effekt over tid og tillægges en efterfølgende effekt, kan de helt naturligt også bruges som et pejlemærke for hvad politikerne konkret kan vælge at arbejde med til undersøgelser af årsager til ting der ikke fungerer.

Og hvis et problem, som fx mistrivsel, vedbliver over tid, og derfor kræver en senere gentaget undersøgelse, vil det altså betyde, at den fundne årsag også skifter når pejlemærket findes fra en muligvis korrigeret norm.

For hvert nyt forsøg med en årgang af nye børn som ikke har komplet succes med en større og større mængde mål og krav de er blevet pålagt af deres forældre, skoler, politikere og andre i samfundet, bliver der igen og igen gjort et ihærdigt forsøg på at udpege årsagen til at noget fejler. Det skifter over tid, hvem man vælger at udpege som den primære synder, i høj grad for at sikre at man altid udnytter den senest frembragte, mest moderne og derved selvfølgelig også mest rigtige viden fra den seneste forskning.

Nogle helt konkrete eksempler man har set gennemført har været ting som skolereformen, der blev gennemført, kun for efterfølgende i høj grad blot at blive omgjort til ukendelighed grundet den mangel på succes den medbragte. Det løbende spørgsmål om ligestilling føres også sommetider

Fra tid til anden kommer diskussionen om, hvilke typer af unge, problemet egentligt drejer sig om, op. Når dette sker, bliver det ofte hurtigt bare en mere specifik udgave af den sædvanlige slåskamp om, hvad en "rigtig dansker" er, i det danske samfund, og hvilke samfundsregler man egentlig burde stramme op, for at sikre at anerkendelsen og efterlevelsen af "de danske værdier" kunne presse dem som ikke fungerer, altså de som ikke støtter samfundet, ud af landet. Men ved brug af dette emne skifter diskussion fokus, fra forsøget på at finde årsagen til de unges mistrivsel, til den sædvanlige debat om "danskhed" mellem blokkene i partierne.

Pointe:

Min pointe med at nævne disse emner, er at jeg mener at disse giver et godt billede af, hvad der er de sædvanlige, generelle emner, som bliver taget op gennem tiden, forsøgt anvendt, men som ikke finder svaret med en effektiv løsning på problemet.

En årsag kan være, at samfundet også udvikler sig, og at, når man har tilpasset sig den udvikling som man diskuterede og fandt en løsning til, så må stå overfor en ny udvikling. Og så igen må finde endnu en løsning.

Måske man endda er kommet på bagkant og endda ikke kan følge med de udviklinger man faktisk ser.

P-Gen som model for løbende samfundsudvikling

P-Gen kan bruges som en pædagogisk model til at vise, at et samfund ikke ændrer sig i tydeligt adskilte generationer, selv om generationer kan være nyttige som målepunkter. P-Gen opdeler udviklingen i udvalgte perioder, men den egentlige samfundsudvikling foregår kontinuerligt mellem disse punkter.

Version 1 – én samlet udviklingsfaktor

Som et meget enkelt tankeeksperiment antages det først, at samfundet har en symbolsk **Samfundsmåling**, og at denne vokser med en faktor på **1,2 for hvert generationsskifte på 20 år**.

Hvis starttidspunktet sættes til 1950 og Samfundsmålingen dér sættes til:

1950 = 1,00

kan den symbolske udvikling opstilles således:

Tidspunkt	Symbolsk generation	Samfundsmåling
1950	Start	1,00
1970	+20 år	1,20
1990	+40 år	1,44
2010	+60 år	1,73
2030	+80 år	2,07

Matematisk er princippet:

Samfundsmåling = $1{,}2^n$

hvor *n* er antallet af 20-årige generationsintervaller siden starttidspunktet.

Men P-Gen skal ikke forstås sådan, at samfundet står stille fra 1950 til 1970 og derefter pludselig foretager et spring fra 1,00 til 1,20. Tallene er alene **målepunkter på en**

kontinuerlig udviklingskurve.

De forskudte generationer

Hvis man siger, at en generation varer cirka 20 år, findes der ikke kun generationen:

1950–1970

men samtidig eksempelvis:

- 1949–1969
- 1950–1970
- 1951–1971
- 1952–1972

og så videre.

Principielt kan forskydningen gøres stadig mindre. Man kan forestille sig generationer forskudt med måneder, dage eller i det filosofiske yderpunkt **ét sekund**.

Der findes derfor ikke ét bestemt tidspunkt, hvor én generation ophører og den næste begynder.

P-Gen kan dermed forstås som en række **lodrette målepunkter på en analog og kontinuerlig kurve**.

Et menneske født i 1969 befinder sig ikke i et fundamentalt andet samfund end et menneske født i 1970. De to mennesker befinder sig næsten samme sted på den kontinuerlige samfundskurve.

Hvis man anvender den symbolske faktor 1,2, bliver udviklingen derfor bedre forstået som noget i retning af:

1,00 → 1,01 → 1,02 → 1,03 → … → 1,20 → … → 1,44 → …

og ikke som:

1,00 → spring → 1,20 → spring → 1,44.

P-Gen-perioderne er således analytiske nedslag i noget, der i virkeligheden hele tiden bevæger sig.

Version 2 – Samfundsmålingen som sammenfletning af mange udviklinger

Den første model kan udvides ved at antage, at der i virkeligheden ikke findes én enkelt udviklingsfaktor.

Den samlede **Samfundsmåling** er i stedet resultatet af en sammenfletning af alle de elementer, som et samfund består af og kan måles på.

Det kan eksempelvis være:

Samfundsudvikling = teknologi + økonomi + produktivitet + arbejde + uddannelse + sundhed + trivsel + opdragelse + sociale relationer + kultur + politik + naturforhold + institutioner + kommunikation + mange andre elementer

Den symbolske faktor **1,2** bliver dermed ikke en bestemt fysisk størrelse. Den repræsenterer den samlede virkning af et meget stort antal samtidige udviklingsprocesser.

Og disse processer udvikler sig ikke med samme hastighed.

Når én udvikling accelererer

Forestil dig eksempelvis, at den teknologiske udvikling gennem længere tid ændrer sig nogenlunde jævnt, men derefter accelererer voldsomt.

Så kan den samlede Samfundsmåling få et mærkbart ryk:

Samfund(t) → teknologisk acceleration → ændret arbejde → ændret produktivitet → ændret kommunikation → ændrede sociale relationer → ændret hverdagsliv

En enkelt udviklingsfaktor kan dermed påvirke en lang række andre faktorer.

Det samme kan principielt ske andre steder.

En økonomisk krise, en krig, en stor politisk reform, en epidemi, en kulturel forandring eller en omfattende klimaforandring kan skabe et relativt hurtigt ryk i den samlede samfundsudvikling.

Samfundskurven bliver derfor ikke nødvendigvis jævn. Den kan accelerere, bremse og ændre retning.

P-Gens centrale pointe: udviklingerne følges ikke ad

Her bliver P-Gen særlig interessant.

Hvis den samlede samfundsudvikling opdeles i sine enkelte komponenter, kan man få kurver, der bevæger sig meget forskelligt:

Samfundselement	Mulig udvikling

Teknologi	Meget hurtig
Produktivitet	Hurtig
Kommunikation	Meget hurtig
Kapital og økonomisk kapacitet	Hurtig
Transport	Hurtig
Medicinsk teknologi	Hurtig
Institutionel organisering	Middel
Opdragelsesformer	Langsommere
Sociale normer	Langsommere
Relationelle kompetencer	Langsommere
Psykologisk trivsel	Ikke nødvendigvis stigende

Det gør det muligt at formulere en vigtig P-Gen-hypotese:

Et samfund kan være meget højt udviklet på nogle områder uden at være tilsvarende udviklet på andre.

Den teknologiske udvikling har eksempelvis kunnet understøtte arbejde, effektivitet, produktivitet, produktion, kommunikation og andre elementer, som passer godt sammen med kapitalistiske incitamentstrukturer.

Der eksisterer klare belønninger for at producere hurtigere, kommunikere hurtigere, automatisere mere eller øge produktiviteten.

Der findes ikke nødvendigvis en tilsvarende direkte mekanisme, der automatisk sikrer en lige så hurtig udvikling af:

omsorg, relationel kvalitet, følelsesmæssig regulering, tilknytning, tryghed eller menneskelig trivsel.

Samfundets forskellige udviklingskurver kan derfor bevæge sig længere og længere fra hinanden.

Generationer og opdragelse

Denne måde at forstå udviklingen på giver også mulighed for at vende perspektivet på opdragelse.

Hvis et generationsskifte symbolsk sættes til cirka **20 år**, bliver det vanskeligt at opstille én universel forestilling om den perfekte opdragelse.

Den opdragelse, som et barn modtager, finder sted i en bestemt historisk situation.

Forældrene handler ud fra de:

- normer,
- værdier,
- psykologiske forståelser,
- økonomiske betingelser,
- institutioner,
- teknologier,
- familiestrukturer

som eksisterer netop dér på samfundskurven.

Den næste generation vokser allerede op et andet sted på kurven.

Det giver derfor mening at supplere begrebet **omsorgssvigt** med det omvendte spørgsmål:

> Hvor stor en mængde udviklingsmæssigt vellykket opdragelse modtog individet faktisk?

I stedet for først at opstille en idealiseret eller perfektionistisk model for den fuldstændigt rigtige opdragelse og derefter måle alle afvigelser som fejl, kan man betragte opdragelsen som en blanding af mange enkelte påvirkninger.

Et menneske kan eksempelvis have modtaget:

meget tryghed + god praktisk omsorg + moderat følelsesmæssig afstemning + begrænset støtte til autonomi + stærke sociale færdigheder + enkelte alvorlige omsorgssvigt.

Det samlede resultat er ikke nødvendigvis enten:

vellykket opdragelse

eller

omsorgssvigt.

Det kan ses som en udviklingsmæssig fordeling.

Fra fejlmodel til belønningsmodel

Med inspiration fra udviklingsorienterede modeller for opdragelse, herunder de perspektiver som forbindes med **Aksel M. Grosen og Susan Harts arbejde**, kan opdragelse pædagogisk vendes fra en ren fejlmodel til en **belønningsmodel**.

Spørgsmålet bliver ikke kun:

Hvad manglede barnet?

men også:

Hvad lykkedes faktisk?

Man kan symbolsk forestille sig:

Opdragelsesresultat = summen af vellykkede udviklingsunderstøttende møder over tid

Det kan blandt andet være situationer, hvor barnet oplever:

- regulering,
- beskyttelse,
- kontakt,
- følelsesmæssig afstemning,
- passende grænser,
- autonomi,
- kompetence,
- mulighed for social deltagelse.

Jo mere af dette der faktisk lykkes gennem barndommen, desto større bliver den samlede mængde **vellykket opdragelse**.

Det betyder ikke, at begrebet omsorgssvigt skal afskaffes.

Omsorgssvigt forbliver nødvendigt dér, hvor der findes reelle og betydelige svigt.

Men perspektivet ændres fra:

Perfekt opdragelse – alle afvigelser registreres som fejl

til:

Et kontinuerligt udviklingsforløb, hvor både vellykkede og skadelige påvirkninger registreres.

Den samlede P-Gen-model

Hele tankegangen kan derfor sammenfattes som:

Tid
↓
kontinuerlig samfundsudvikling
↓
mange parallelle udviklingskurver
↓
teknologi – økonomi – kultur – arbejde – institutioner – trivsel – opdragelse – relationer – natur – osv.
↓
forskellige udviklingshastigheder
↓
nye betingelser for hver forskudt generation
↓
nye påvirkninger af individet
↓
individet påvirker igen grupper og samfund
↓
samfundskurven fortsætter

P-Gen bliver dermed ikke primært en teori om fire adskilte generationer.

Det bliver snarere en **målemetode til at tage enkelte tværsnit gennem en kontinuerlig historisk proces**.

P1, P2, P3 og P4 er udvalgte koordinater.

Mellem dem findes principielt uendeligt mange andre mulige P-Gen-målinger.

Det centrale bliver derfor ikke at spørge:

Hvornår skiftede samfundet generation?

men:

Hvor på den kontinuerlige udviklingskurve befandt samfundet sig, da dette menneske, denne gruppe eller denne institution blev formet?

På samme måde bliver spørgsmålet om opdragelse ikke alene:

Hvor meget svigt fandtes der?

men også:

Hvor stor en del af de udviklingsmuligheder, som var realistisk tilgængelige på dette

tidspunkt i samfundsudviklingen, lykkedes det faktisk at give individet?

Dermed forbindes P-Gen, samfundsudvikling og opdragelse i én samlet model, hvor både samfund og mennesker forstås som processer, der hele tiden udvikler sig gennem tid.