

N

O

V

A

Ungdom som lever med PC

BIRGIT HERTZBERG KAARE

*Norsk institutt for forskning
om oppvekst, velferd og aldring*

Rapport 2/04

Ungdom som lever med PC

Birgit Hertzberg Kaare

Norsk institutt for forskning om
oppvekst, velferd og aldring
NOVA Rapport 2/2004

Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring (NOVA) ble opprettet i 1996 og er et statlig forvaltningsorgan med særskilte fullmakter. Instituttet er administrativt underlagt Utdannings- og forskningsdepartementet (UFD).

Instituttet har som formål å drive forskning og utviklingsarbeid som kan bidra til økt kunnskap om sosiale forhold og endringsprosesser. Instituttet skal fokusere på problemstillinger om livsløp, levekår og livskvalitet, samt velferdssamfunnets tiltak og tjenester.

Instituttet har et særlig ansvar for å

- utføre forskning om sosiale problemer, offentlige tjenester og overføringsordninger
- ivareta og videreutvikle forskning om familie, barn og unge og deres oppvekstvilkår
- ivareta og videreutvikle forskning, forsøks- og utviklingsarbeid med særlig vekt på utsatte grupper og barnevernets temaer, målgrupper og organisering
- ivareta og videreutvikle gerontologisk forskning og forsøksvirksomhet, herunder også gerontologien som tverrfaglig vitenskap

Instituttet skal sammenholde innsikt fra ulike fagområder for å belyse problemene i et helhetlig og tverrfaglig perspektiv.

© Norsk institutt for forskning om oppvekst,
velferd og aldring (NOVA) 2004
NOVA – Norwegian Social Research

ISBN 82-7894-182-3
ISSN 0808-5013

Forside: *Birgit Hertzberg Kaare*
Desktop: *Torhild Sager*
Trykk: *Allkopi/GCS*

Henvendelser vedrørende publikasjoner kan rettes til:

Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring
Munthesgt. 29 · Postboks 3223 Elisenberg · 0208 Oslo

Telefon: 22 54 12 00
Telefaks: 22 54 12 01
Nettadresse: <http://www.nova.no>

Forord

Denne rapporten er et resultat av to forskningsprosjekter finansiert av Norges forskningsråd (NFR) over *Velferdsprogrammet*. *Velferdsprogrammets* hovedperspektiv innebærer en problematisering av hva det moderne samfunnet innebærer for barn og unge. Her etterlyses forskning som kan synliggjøre hvordan barn og unge berøres av utviklingen. NFR peker blant annet på at barn og ungdom i økende grad er eksponert for, og er aktører innen, moderne teknologi.

Det første prosjektet jeg deltok i, var *Oppvekstprosjektet* ved Institutt for kulturstudier, Universitetet i Oslo. Her deltok jeg med tre månedersverk, og empirien som denne rapporten bygger på, ble samlet inn i regi av dette prosjektet. Jeg vil her få takke de andre prosjektdeltagerne ved Institutt for kulturstudier for et fruktbart samarbeid og håper at det kan fortsette videre, om enn i en annen form.

Det andre prosjektet er *En digital barndom*, et samarbeidsprosjekt mellom NOVA, SINTEF, Institutt for psykologi og Institutt for Kulturstudier, begge ved UiO. Her fikk jeg muligheter til å arbeide videre med det stoffet jeg hadde samlet inn. Prosjektet *En digital barndom* har som mål å kartlegge og analysere barn og unges bruk, erfaringer og opplevelser med informasjons- og kommunikasjonsteknologi og bidra til en bedre forståelse av den rolle teknologien spiller i barn og unges oppvekst. Jeg takker de andre prosjektdeltagerne for mange gode innspill til utformingen av denne rapporten. Spesielt vil jeg takke forsker Leila Torgersen ved NOVA for mange konstruktive innspill og kommentarer.

Men denne rapporten hadde aldri blitt skrevet uten den store velviljen og den smittende entusiasmen jeg møtte hos alle jeg traff på *The Gathering*. Arrangørene sørget for at jeg fikk gå fritt omkring overalt, de ga meg arbeidsplass på presserommet, og de la en link til spørrelisten min på hjemmesidene sine og oppfordret deltagerne i salen til å svare. I tillegg stilte de opp på intervjuer og svarte på spørsmål og ga meg all den hjelp og informasjon de kunne. Tusen takk! Jeg vil også takke alle de andre som brukte tid på å svare på den lange spørrelisten eller velvillig stilte opp til intervjuer, enten på *The Gathering* eller imøtekomende inviterte meg hjem til seg etterpå. Til sist vil jeg gjerne takke Elling Klepp, min sønn, for å ha introdusert meg til miljøet, tålmodig forklart meg hva som foregikk og svart på en uendelighet av spørsmål. Elling Klepp er IT-konsulent og har arbeidet

som crew på *The Gathering* siden 1996. Han har lest gjennom manuskriptet, rettet opp de verste tabbene og spesielt sørget for å dekke over mine manglende teknologiske kunnskaper. Tusen takk!

Birgit Hertzberg Kaare

Innhold:

SAMMENDRAG	7
1 UNGDOM OG DIGITAL TEKNOLOGI	9
Tunge brukere av digital teknologi	10
Teoretiske perspektiver og problemstillinger	12
Metode og datainnsamling	14
Hva forteller de om?	17
2 DATAPARTYER SOM SOSIALE ARENAER	19
The Gathering – årets <i>event</i>	22
Opplevelsen	25
Jenter i en «guttekultur»	28
«Hackere», «nerder» og andre entusiaster	30
3 HVORDAN BRUKER DE PC-EN?	38
I begeistringens rus	38
Interessen begynner tidlig	39
Bakgrunn fra andre miljøer	41
PC-ens muligheter	43
En mangfoldighet av programmer	44
Kommersiell software og freeware	45
Internett har mange funksjoner	47
Utstyret må oppgraderes	49
Ulike preferanser hos jenter og gutter	50
4 TIDSFORDRIV ELLER LIVSSTIL?	53
Egenlæring den viktigste ressurs	53
Nyheter er en utfordring	56
Tidsbruk uten grenser	60
Restriksjoner	62
Å leve med eller uten PC	65
Internettets sosiale betydning	68
5 DATAUNGDOMMEN OG SAMFUNNET	78
Den offentlige debatt og dataungdommen	78
Voldsspill og påvirkning	81
Synet på eldre generasjoner og teknologi	85
Databruk – en introduksjon til arbeidslivet	88
Fremtidsorientering og optimisme	90
6 PC-BRUK – PROBLEM ELLER RESSURS?	94
ABSTRACT	99
REFERANSER	101
APPENDIX	107

Sammendrag

Hvilken betydning har den digitale teknologiske utviklingen for barn og unges oppvekst? Tidligere forskning på informasjons- og kommunikasjons-teknologi har i stor grad vært preget av en polarisering. Mange har inntatt et «bekymringsperspektiv», hvor man frykter teknologiens negative virkninger. Andre har sett teknologien som en velsignelse som vil forandre verden. Begge perspektiver kan ha mye for seg, men det er viktig å ha for øye at det ikke er teknologien i seg selv som er ond eller god, med *bruken* av den. Barn og unge som vokser opp i dagens samfunn leker, lærer, kommuniserer, arbeider og skaper sin sosiale og kulturelle tilhørighet på helt andre måter enn det deres foreldre gjorde, takket være sin omgang med den digitale teknologien. Likevel har vi lite kunnskaper om hva stor interesse for og mye bruk av den nye teknologien innebærer for dem som bruker den mest.

I Vikingskipshallen på Hamar samler det seg hver påske omlag 5000 ungdommer til et spektakulært dataparty, *The Gathering*. Dette er et svært arrangement hvor mange ulike grupperinger av datainteresserte ungdommer samles en gang i året. Felles for deltagerne på TG er at de har et entusiastisk og intenst forhold til det å bruke PC. Mange av dem kan karakteriseres som «ungdom som lever med PC», og det er blant disse ungdommene denne undersøkelsen er gjort. Gjennom detaljerte spørsmål om bruk av data og konsekvenser bruken hadde for deres dagligliv, ble ungdommene ledet til å reflektere over sine erfaringer og opplevelser som teknologibrukere. Fremtiden er viktig for de unge, de ble blant annet spurt om hvordan IKT-utviklingen påvirker deres valg av utdanning og yrke, og deres syn på fremtiden.

Undersøkelsen viser at det ikke grunnlag for å anta at *alle* ungdommer som er tunge brukere av data, gjør dette fordi de ikke har annet å gjøre. En viktig konklusjon er at myndigheter, forskere og pedagoger fremfor i all hovedsak å bekymre seg over at en del unge mennesker bruker store deler av sin tid til å sitte foran PC-skjermen, heller burde fokusere mer på ungdommens *datakompetanse* som en viktig ressurs for samfunnet.

1 Ungdom og digital teknologi

I ett av Norges største nasjonale symboler – Vikingskipshallen på Hamar – utspilles det hver påske et ritual som står i sterk kontrast til de norske tradisjoner med vintersport og familiesamvær. Da samler det seg i Vikingskipet omlag 5000 ungdommer med sine maskiner til et spektakulært dataparty. Her lenker ungdommene seg bokstavelig talt sammen i et gigantisk datanettverk, som i 1999 ble notert i Guinness rekordbok som verdens største temporære nettverk. De yngste er rundt 14 år, de eldste har passert 25. I fem dager og fire netter spiller, leker, konkurrerer, bor, sover og spiser de i hallen, og feirer påsken til høyteknologiens pris. De er deltakere på *The Gathering* – et påskeritual som har vokst frem fra mindre datasamlinger tidlig på nittitallet. Liknende datapartyer holdes over hele Norden, Sverige har sitt *DreamHack*, Finland *The Assembly* og Danmark *The Party*. *The Gathering* ble første gang avholdt i 1992. På den tiden var Internett for privatpersoner lite utbredt. Det meste av kommunikasjonen mellom datainteressert ungdom foregikk i lokalmiljøet, eller via elektroniske oppslags-tavler (også kalt BBS, etter den engelske betegnelsen Bulletin Board System). Det var datagruppen *Crusaders* som startet det hele. De innså at det var et udekket behov i Norge for unge dataentusiaster for å møtes, så de bestemte seg for å prøve å arrangere det første *The Gathering* i påsken 1992.

Første gang jeg kom til *The Gathering*, i 1999, hadde jeg nok med å prøve å orientere meg. Førsteintrykket var overveldende, det var en enorm hall, støynivået en utfordring, og plutselig skjønte jeg at dette ikke dreide seg om en datamesse, men om et party – en gigantisk ungdomsfest. Jeg vandret rundt i den halvmørke hallen og fikk etter hvert skrevet følgende stemningsrapport:

Salen summer. Alle hovedlys er slukket. Mer enn 4000 PC-er gir den halvmørke hallen et blåhvitt lys, i tillegg til at noen har montert blinkende lys i rødt og oransje, eller laserlys på plassene sine. Mange plasser er pyntet med kosedyr, dukker fra South Park, tårn av colabokser og små blinkende juletrær. Noen av deltagerne har røde russeklær, ellers er deltagerne vanlig kledd ungdom. Noen sitter sammen i grupper under bannere, på disse står det: «Eventyrland», «Real Time», «Underworld», «Natural Born Hackers» og «Next Generation». Mange av ungdommene går rundt i hallen, men de fleste sitter på plassene sine. De lar PC-ene stå på, selv om de ikke er der, det gir salen det spesielle lyset og partystemningen. Alle har PC-er, alle har mobiltelefoner, noen har

svære musikkanlegg oppå PC-ene, noen har videokameraer eller digitale fotoapparater. Stemningen øker på utover kvelden og natta. Men den finnes ikke aggressiv, det summer og vrimler av henrykte ungdommer som åpenbart har det veldig moro.

Arrangørene av *The Gathering* (heretter kalt TG), og de ivrigste deltagerne, er lenge blitt ansett som toneangivende av datainteresserte ungdommer langt utover Norges grenser på grunn av sin høye teknologiske kompetanse (Nordli 1999, Balu 2000, Kaare 2002a). I 2003 samlet det over 5100 deltagere. Deltagerne er i all hovedsak etnisk norsk ungdom. Det kommer også enkelte mindre grupper ungdommer dit med annen etnisk bakgrunn, de er stort sett født og oppvokst i Norge. Det er disse entusiastiske dataungdommenes møteplass jeg har fått innpass i. TG er et svært arrangement hvor mange ulike grupperinger av datainteresserte ungdommer samles en gang i året. Jeg vil senere introdusere noen av dem. Men selv om de har ulike motiver for å komme, er det felles for deltagerne på TG at de har et entusiastisk og intenst forhold til det å bruke PC, og at de bruker svært mye av sin tid på dette. Derfor er TG nærmest det perfekte sted å oppsøke, hvis man ønsker å treffe ungdom som kan fortelle om sine erfaringer med bruk av PC.

Å ta utgangspunkt i TG ble for meg nøkkelen til å finne de rette ungdommene for å få svar på en rekke spørsmål om temaet ungdom og PC-bruk. Hovedintensjonen med undersøkelsen var å fokusere på ungdommenes egne erfaringer og vurderinger. Resultatet er derfor i all hovedsak en bred, deskriptiv presentasjon som baserer seg på ungdommenes selvforståelse og deres egen kultur. *Hovedintensjonen med denne rapporten er å få kunnskaper om de erfaringer og opplevelser ungdom som bruker PC mye har gjort seg, og hvilke følger deres sterke interesse for og store tidsforbruk av dette interaktive mediet har.*

Tunge brukere av digital teknologi

The Internet is changing
The way we work,
Live, play and learn,
In ways we are just beginning
To explore
(Reklametekst for Cisco Systems)

Hvilken betydning har den digitale teknologiske utviklingen for barn og unges oppvekst? Tidligere forskning på informasjons- og kommunikasjons-teknologi (IKT) har i stor grad vært preget av en polarisering (Endestad et al.

2004, Sørensen 2000). Mange har inntatt et «bekymringsperspektiv», hvor man frykter teknologiens negative virkninger (Buckingham 2000). Dette perspektivet har fokusert på de negative sidene ved barn og unges IKT-bruk, som avhengighet, isolasjon, mobbing, overgrep og aggressiv atferd. Andre har sett teknologien som en velsignelse, slik som den kjente amerikanske forskeren Don Tapscott (1998). Hans visjon er at «The Net Generation» er en generasjon som vil forandre verden. Begge perspektiver kan ha mye for seg, men det er viktig å ha for øye at det ikke er teknologien i seg selv som er ond eller god, med *bruken* av den. De sosiale og kulturelle konsekvensene som kan følge introduksjonen av ny teknologi kan ikke så lett forutses. Ny teknologi gir nye forutsetninger og nye muligheter, men det er samfunnets maktfordeling, sosiale strukturer og kultur som avgjør hvordan mennesker anvender teknikken (Garnert 2000).

Sikkert er det i hvert fall at i dag er barn og unge blitt *aktører* i forhold til den digitale utviklingen. Den nye interaktive teknologien gir dagens unge langt større muligheter enn tidligere generasjoner hadde til ikke bare å være mediekonsumenter. Aktiv medieanvendelse, spesielt bruk av PC med Internett, og tilgang til en global kultur som tar utgangspunkt i denne medieanvendelsen, utgjør i dag et helt vesentlig element først og fremst i ungdommers liv. Barn og unge som vokser opp i dagens samfunn leker, lærer, kommuniserer, arbeider og skaper sin sosiale og kulturelle tilhørighet på helt andre måter enn det deres foreldre gjorde, takket være sin omgang med den digitale teknologien. De er derfor en kilde til sosial og kulturell forvandling. Dette gjelder først og fremst de barn og unge som er mest avanserte i sitt forhold til ny teknologi, for alle barn og unge nærmer seg ikke teknologi på samme måte (Endestad et al. 2004). Selv om barn og unge har tilgang til den nye, interaktive teknologien, bruker de den på ulike måter og med ulike grader av interesse.

I følge medieforskeren Terje Rasmussen befinner vi oss i en tid hvor den digitale teknologien for alvor sprer seg fra forskning og produksjon til individets handlinger og erfaringer. Han peker på medieteorienes 'sorte hull', at vi har mangelfull kunnskap om *brukerne* av teknologien (Rasmussen 1999:66). For å få innsikt i det kvalitativt nye i den kulturen som oppstår rundt ny teknologi, slik som bruk av hjemmedatamaskiner og Internett, er det derfor nødvendig både å se på bruken av teknologien og på hvorledes ulike grupper forholder seg til den. Vi vet en del om hvordan vanlige norske skoleelever bruker Internett (Bjørnstad og Ellingsen 2002). Vi må også interessere oss for de ungdommene som er høyfrekvente eller *tunge brukere* av digital teknologi, fordi deres verdier og holdninger sannsynligvis kan si oss enda mer om den

fremtidige utviklingen av kulturen og samfunnet enn hva gjennomsnittsbrukerne kan. De ungdommene som har vært med i denne undersøkelsen vil etter all sannsynlighet bli varig merket av den raske utviklingen av IKT (Informasjons- og kommunikasjonsteknologi) som preger deres oppvekst. Sosiologen Ivar Frønes peker på at «... våre formede historiske betingelser er noe vi bærer med oss, og som influerer våre fortolkninger og handlinger senere i livet» (Frønes 1997:59). Hvordan påvirkes disse unge som i stor grad er opptatt av IKT i oppveksten? Hvilke erfaringer har de gjort seg på grunn av sin intense bruk av digital teknologi? Hvilke føringer legger dette på deres forventninger om fremtiden?

Teoretiske perspektiver og problemstillinger

Den amerikanske sosiologen Manuel Castells, som i årtier har forsket på informasjonssamfunnet, skriver følgende: «There are no technological revolutions without cultural transformation» (Castells 2001:177). Det er altså liten tvil om at teknikk har enorm innflytelse på menneskenes kultur og sosiale relasjoner, fordi ny teknikk forvandler våre måter å leve på (Garnert 1993, 2001). Hva hender når ny teknologi introduseres og prøves ut i praksis? Medieforskeren Marshall McLuhan har fra ulike vinkler forsøkt å vise at ny teknologi får konsekvenser for menneskenes måter å tenke og handle på i ulike situasjoner (McLuhan 1964). Han mener at hver teknologi gradvis gir opphav til et helt nytt menneskelig miljø. I boken *Amalgamations. Fusing Technology and Culture* skriver etnologene Susanne Lundin og Lynn Åkesson følgende: «We can see how new technology colonizes our language and our conceptual world» (Lundin og Åkesson 1999:9). Utforskningen av relasjonene mellom mennesker og teknologi tar opp en rekke spørsmål, der *gjensidigheten* mellom det teknologiske, det sosiale og det kulturelle står i fokus. Slike spørsmål fokuserer på hvordan den nye teknologien er utformet, hvordan den anvendes, hvilke forandringer i omgivelsene den fører til, og sist, men ikke minst, om menneskene forandrer seg med tilgang til ny teknologi.

Tradisjonell teknologipessimisme tok ikke høyde for den nye digitale teknologiens egenart, at den er *interaktiv*. Men nå endres synet på mennesker som subjekter atskilt fra og i et motsetningsforhold til en verden av objekter. «Informasjonsmaskiner trekker inn mennesket som aktivt medvirker og slår dermed bena under kritikken av teknologi som dehumaniserende» (Poster 1999:33). Den nye interaktive teknologien har vidtrekkende konsekvenser, mange forskere antar at menneskene vil forandres når tekno-

logien forandres. De ser «informasjonsmaskiner som en ny type objekt som også fører til en ny type menneskelig subjekt» (s. st.). Den amerikanske forskeren Donna Haraway har påpekt hvordan moderniteten innebærer relasjoner mellom menneske og teknologi, som til slutt blir så intim at det er umulig å si hvor mennesket slutter, og hvor maskinen begynner (Haraway 1991). I følge Don Tapscott ser barn og unge på nettet som «a natural extension of themselves» (Tapscott 1998:31). Teknologien kan i siste instans oppfattes som en integrert del eller utvidelse av selvet. Det ultimate produktet er forestillingen om kyborgene som kobler hjernen til en datamaskin, maskin og menneske smelter sammen. Den mest populære fortellingen om dette emnet er i skrivende stund (2003) kultfilmen *The Matrix* og dens oppfølger.

Den amerikanske forskningsretningen «Social Construction of Technology» (SCOT) slutter ikke opp om mange andre forskeres teknologiske determinisme «in which autonomous technological forces drive social change» (Kline and Pinch 1996:764.) De snur perspektivet rundt, og argumenterer for at teknologiens brukere handler som aktører for teknologisk endring. De skifter perspektiv *fra* produsentene av teknologien *til* brukerne. Poenget er at «...the use of an artefact or system has not only resulted in unforeseen consequences, but that users have helped to shape the artefact or system itself» (Kline and Pinch 1996:765). Nettopp dette at brukerne selv er med på å utforme artefaktene og systemene, er viktig i forhold til informasjons- og kommunikasjonsteknologi. Teknologien blir dermed et middel for brukerne, blant annet til identitetskaping (Stuedahl 1999) og til å danne sosiale relasjoner.

I dag er bruk av digital teknologi, slik som PC-er og mobiltelefoner, en viktig del av identitetskonstruksjonen og etableringen av sosiale relasjoner i mange ungdomsmiljøer. Egenskaper ved selve teknologien blir viktige, men også den symbolverdi de enkelte teknologiske gjenstander blir tillagt av ungdomsgruppen. Denne identitetskonstruksjonen og etableringen av sosiale relasjoner er basert på en digital teknologi som tidligere generasjoner ikke engang kunne forestille seg. Den danske medieforskeren Kirsten Drotner peker på at i dag bruker ungdom mediene blant annet til å skape sosiale nettverk: «At mediene mere generelt kan fungere som katalysatorer for at skape sosiale netværk og ikke blot indgå i eksisterende netværk, er en funktion, som det i tidligere ungdomskulturer kun var musikken der havde,» sier hun (Drotner 1999:251).

I en diskusjon om forutsetningene for moderne identitetskonstruksjon blant ungdom, stiller sosiologen Tormod Øia spørsmål om hvor kildene og referanserammene til den meningsproduksjonen som skjer i ungdoms-

miljøene ligger, og hvilken rolle den moderne transnasjonale (eller globale) ungdomskulturen spiller (Øia 2001:5–25). Globalisering kan defineres som «a global modernity constituted by globally organized space, global economy and global frameworks of social relations and cultural flows» (Antonen 1999:6). Globaliseringen drives frem av blant annet utviklingen av informasjons- og kommunikasjonsteknologien (IKT) og øker i intensitet når stadig flere norske husstander knyttes opp til Internett. 92 prosent av alle barn mellom 7 og 18 har nå tilgang til Internett (SSB, 2001). Og i familiene er det først og fremst ungdom som er Internettbrukere. Medieanvendning – særlig Internettbruk – utgjør i dag et helt vesentlig element først og fremst i ungdommers liv, og globaliseringen av kulturen er derfor spesielt merkelig for ungdom (Johnsen 1999).

Det er derfor viktig å stille spørsmål om hvilke tanker *ungdommen* har om sin egen rolle i dagens og fremtidens samfunn, og å se på hvilken betydning deres forhold til digital teknologi har for deres oppfatninger og erfaringer. Det er spesielt i enkelte ungdomsmiljøer bruken av ny teknologi er av gjennomgripende betydning, både for organiseringen av hverdagslivet, dannelsen av sosiale relasjoner og for en orientering mot nye verdier og holdninger. Refleksjonene de unge gjør seg om den nye teknologiens betydning er viktige. Hvilke tanker har ungdommen om høyteknologi og om sin egen rolle i en ny kultur som utvikles i høyteknologiske miljøer? For noen år siden etterlyste det svenske tidsskriftet *Kulturella Perspektiv* studier av den nye digitale teknologiens forankring i menneskers liv, blant annet «från dem som bejakar den nya tekniken och som med hjälp av de nya kommunikationsmöjligheterna söker nya gemenskaper och sammanheng» (Löfgren och Wikdahl 1997:4). Denne undersøkelsen er en kvalitativ studie som tar utgangspunkt i norske ungdommer som har et helt spesielt forhold til teknologiutviklingen i dagens samfunn. De har data som sin store interesse og hører til i miljøet rundt Norges største dataparty.

Metode og datainnsamling

I årene 1999–2001 var jeg på feltarbeid på TG, hvor jeg observerte, diskuterte og tok lange intervjuer. Antropologer har ofte benyttet seg av «portåpnere» for å studere eksotiske kulturer innenfra. Jeg ble introdusert i miljøet av min sønn som tok meg ved hånden og forklarte meg stort og smått. Jeg har aldri drevet et feltarbeid og en datainnsamling som har vært i den grad en erkjennelsesprosess som arbeidet med fenomenet TG. Miljøet og teknologien er hele tiden i bevegelse og de omfattende hjemmesidene blir

stadig oppdaterte (www.gathering.org). Samtaler, spørsmål, diskusjoner og endeløs surfing på nettet ble alle like vesentlige kilder.

Mange av ungdommene jeg kom i kontakt med var svært verbale, ofte analytiske og sterkt engasjerte. I mange tilfelle finner jeg det mer informativt å sitere dem, enn å generalisere fra mitt eksterne ståsted. *Siden hensikten var å få vite mer om hvilken betydning IKT har for spesielt interesserte, ble det lagt vekt på å få frem de unges brukernes egne erfaringer og synspunkter, med andre ord å anvende et aktørperspektiv* (jfr. Bjørnstad og Ellingsen 2002: 13). Derfor er fremstillingen gjengitt mest mulig i samsvar med det perspektivet som de unge selv anlegger på stoffet, mens det er lagt liten vekt på teoridiskusjoner. På denne måten kan et internt perspektiv anlegges også på et mer overordnet, reflektert nivå. Men TG rommer tusenvis av ungdommer. Jeg har tross alt bare fått en liten del av dem i tale og formidler noen av disse stemmene videre. Så det finnes selvsagt utallige andre erfaringer, opplevelser og meninger om hva det vil si å leve med PC enn de jeg har fått tilgang til. Disse metodiske begrensningene har jeg forsøkt å balansere ved å legge vekt på å møte ungdommer fra datapartyets ulike grupper for å få bredde i det kvalitative materialet.

Jeg gjennomførte tolv lange, kvalitative intervjuer med nøkkelpersoner i miljøet. Sitater fra intervjuene er gjengitt med henvisning til informantens kjønn og alder på intervjutidspunktet. Jeg var særlig opptatt av å få i tale folk fra *The Crew*. TG er meget godt organisert, en mengde folk, ca. 180–200, arbeider frivillig for å avvikle det, disse kalles *Crew*. Spesielt crewet på TG hører til blant de toneangivende eller trendsetterne blant norsk dataungdom. *De* er ikke ungdom som kun spiller spill og chatter (snakker med andre over nettet), eller såkalte *gamere* (de som bare spiller dataspill) eller *lamere* (de som er teknisk sett hjelpeløse).

Den viktigste empirien for denne undersøkelsen er imidlertid spørrelisten *Du og PC-en* med 36 spørsmål. Det er disse ungdommenes PC-bruk som er det sentrale i undersøkelsen. Det ble lagt en link til denne interaktive kvalitative spørrelisten på hjemmesidene til datapartyet i årene 2000 og 2001 (se Appendix). Det ble også gitt oppfordringer på IRC-kanalen (Internett Relay Chat, pratekanal) til crewet om å svare. Jeg gikk også rundt på partyet og snakket med mange, særlig jenter, og oppfordret dem til å svare. Ungdommene kunne svare så langt de ville på hvert spørsmål, noe som resulterte i et meget omfattende tekstmateriale som det bare er mulig å sitere korte biter av her. Med unntak av skrivefeil og tegnsetting, er tekstene gjengitt nøyaktig slik de unge selv skriver, med forkortelser og tegnsymboler. Det er svarene på denne spørrelisten som danner hovedgrunnlaget for denne

rapporten, supplert med innslag fra intervjuene og observasjoner. Det kom inn 715 svar. De er identifisert etter nummer, kjønn og alder. Av de 679 guttene som svarte på spørreundersøkelsen, var mer enn 500 mellom femten og tyve år, mens 32 var yngre enn femten. Bare 36 jenter svarte. Dette lave antallet skyldes at TG først og fremst besøkes av gutter, jenteandelen var i underkant av 20 prosent når undersøkelsen pågikk. Interessen for undersøkelsen var dessuten påfallende lav blant jentene. I år 2000 svarte bare én jente, resten svarte i 2001 etter sterke oppfordringer. 8 av de 36 jentene var 15 år gamle, 20 var 15–20 år, 8 jenter var over 20.

I følge en stor europeisk undersøkelse om barns bruk av medier, er kjønn den klart viktigste variabelen når det gjelder barns mediepreferanser, langt viktigere enn sosial og kulturell tilhørighet (Livingstone and Bovill 2001). Også for de nordiske landene som var representert, var kjønnsvariabelen langt mer markant enn andre variabler. Det er altså ingen overraskelse at jentene er tallmessig sterkt underrepresentert i denne undersøkelsen, siden informantene er hentet blant spesielt interesserte. For å bøte på dette, har jeg lagt stor vekt på å få frem svarene fra de 36 jentene som deltok i spørreundersøkelsen, supplert med opplysninger fra dybdeintervjuer av jenter jeg traff på TG.

TG er et stort arrangement med en mengde deltagere. Det utvalget som denne undersøkelsen bygger på, er ikke representativt for deltagerne på data-partyet som helhet. De representerer stort sett de mest aktive og kompetente deltagerne. Av gutter over 25 år, svarer nesten alle at de har vært på TG en rekke ganger, svært mange som crew. Også svært mange av de guttene som er 20–25 år, svarer at de har vært på TG flere ganger, mange som crew. Av gutter 15 til 20 år gamle, svarer riktignok om lag en tredjedel at de er på TG for første gang. Men av de ca. to tredjedeler som har vært der før, har svært mange vært der 2–3 ganger, noen har vært der enda flere ganger og arbeider som crew. De eldste jentene, 20 til 25 år gamle, har med ett unntak alle vært på TG før, flere av dem flere ganger. De jentene som er 15 til 20, svarer også stort sett at de har vært på TG før.

Informantene til denne undersøkelsen består altså av et *strategisk* utvalg ungdommer som er spesielt interesserte i data. Deres erfaringer og opplevelser som PC-brukere vil derfor kunne si noe om hva stor data-interesse og mye databruk betyr for ungdom som vokser opp med PC.

Hva forteller de om?

Man kan stille spørsmål om det er mulig for en forsker å skape en anvendelig empiri med utgangspunkt i et så komplekst fenomen som TG faktisk er. Partyet samlet i 1999–2001, årene hvor undersøkelsen pågikk, hver gang over 4000 ungdommer med ulik sosial bakgrunn og ulike beveggrunner for å komme. De fleste er norske, men det kommer så mange fra andre land at det offisielle språket er engelsk. Her eksponeres musikk med et volum som gjør enhver samtale vanskelig, her eksperimenterer de med avansert teknologi som selv eksperter ikke behersker (Green 1995, Balu 2000). Her møtes de dyktigste innen dataspill til Norgesmesterskap og andre konkurranser, og hit kommer en mengde ungdommer som bare vil spille spill og feste i et rusfritt miljø.

Det er altså mange ulike ungdommer og ungdomsgrupper som samles under ett tak – noen grupper har store nisjekunnskaper innen ulike typer datateknologi, det er programmerere, forkjempere for det ikke-kommersielle operativsystemet Linux med tilhørende programvare, avanserte nettspesialister, og enda flere med ulike typer spesialkompetanse. Det store flertallet er likevel vanlige ungdommer som liker data så godt at de ønsker å tilbringe påskan sammen med maskinen sin og flere tusen likesinnede, først og fremst for å spille spill, være sosiale og laste ned filer av ulike typer. TG representerer altså en kompleks og til dels avansert subkultur som en utenforstående bare kan få et begrenset innblikk i og overblikk over. Miljøets mangfold preger svarene fra ungdommene, et miljø som har plass og toleranse for individualitet så vel som for gruppeidentitet.

Fordi målsettingen med undersøkelsen var å fokusere på hvilke tanker disse ungdommene har om høyteknologi og om sin egen rolle i en ny kultur som utvikles i høyteknologiske miljøer, ble det lagt stor vekt på å få frem de unge brukernes egne erfaringer og synspunkter. Gjennom detaljerte, konkrete spørsmål om bruk av data og konsekvenser bruken hadde for deres dagligliv, ble ungdommene ledet til å reflektere over sine erfaringer og opplevelser med teknologi. Hva betydde det for dem å ha tilgang til PC i forhold til venner, skole eller arbeid og underholdning? Videre ble de spurt om det å ha PC med Internett betydde noe for kontakten med andre mennesker. Synes de det er forskjell på generasjonene når det gjelder forholdet til IKT? Mener de at massemediens fremstilling gir et riktig bilde av påvirkningen barn og ungdom blir eksponert for ved å bruke PC, særlig når det gjelder vold i dataspill? De ble også spurt om hvordan de opplevde de raske endringene i databransjen, og om deres egen databruk var passe

porsjonert eller tok overhånd. Fremtiden er viktig for de unge, de ble spurt om hvilke teknologiske kunnskaper de tror man bør ha for å klare seg i et fremtidig samfunn og hvordan IKT-utviklingen påvirker deres valg av utdannelse og yrke, og selvsagt hva det betydde for dem å være deltagere på TG.

I likhet med andre ungdommer, bruker også disse en del ord og uttrykk som kan være vanskelig å forstå for utenforstående. Når de skriver, bruker de gjerne et eget forkortet språk, de skriver for eksempel *d er* i stedet for «det er», *oxo* i stedet for «også». For å uttrykke følelser, brukes såkalte smileys eller emoticons, de enkleste er :) for «jeg smiler» og :(for «jeg er sur». I tillegg er det mange tekniske referanser i det de forteller om. I min tekst er vanskelige ord og uttrykk forklart fortløpende, men jeg har valgt å la alle *sitatene* fra de unge stå akkurat slik de er skrevet. Der det er nødvendig for helhetsforståelsen, er forklaringer på enkelte av ordene og de tekniske uttrykkene som de bruker, satt nederst på siden. De ord og uttrykk som kommer igjen ofte er tatt med i *ordforklaringslisten* bakerst.

2 Datapartyer som sosiale arenaer

Den stereotype forestillingen om dataentusiastene er at dette er en sosialt isolert person. Hjemme på gutterommet sitter den isolerte «nerden» foran PC-en og har ingen kontakt med andre. Denne stereotypen bunner blant annet i at det i vår tid er utviklet det den engelske forskeren Sonia Livingstone kaller en *soveromskultur* (Livingstone 2001). Begrepet viser til at privatiseringen av barns oppvekst har ført til at barn og unge i stor grad er blitt avskåret fra det offentlige rom. Hun viser til en undersøkelse hvor hele 60 prosent av barn og unges databruk foregår alene i det private rom, slik som på soverommet (Livingstone og Bovill 2001). Dette er et velkjent fenomen også i Norge. Svært mange norske barn og unge har musikkanlegg, TV og PC på rommet sitt og tilbringer mye tid der, noen ganger sammen med venner, men ofte alene.

Hele ideen med å arrangere datapartyer springer nettopp ut fra et ønske om å motvirke denne sosialt isolerende «soveromskulturen». Organisasjonen KANDU (Kreativ Aktiv Norsk Dataungdom) står for organiseringen av TG, men de hjelper også med å arrangere mindre datapartyer. Også det svenske *Dream Hack* har de hjulpet til å arrangere. KANDUs målsetting er sosial: «to get all the boys (and girls) out of their bedrooms and into a computer community, meet others, co-operation with schools and local community/society, bring them together». «Vi har ett mål, og det er å fremme PC-bruk. KANDU driver også med utleie av utstyr til masse småpartyer» (Intervju nr. 7, jente 25 år). Ledelsen legger stor vekt på at TG er et rusfritt arrangement, og de har en ideologi om at alle er velkomne, uansett bakgrunn. Dette merker også deltagerne. En kvinnelig crewleder sier at alle kan være med på TG, det er det som er viktig: «Folk kommer hit opp for å møte hverandre og lære. TG er den beste skolen. Her er livet vårt,» sier hun (s. st.).

Mange av TG's deltagere drar på en rekke ulike datasamlinger gjennom året. Noen samlinger er store, selv om de ikke har så mange deltagere som TG. Vanligvis er det en spesiell aktivitet de holder på med på de mindre datapartyene, gjerne ett bestemt spill som alle kommer for å konkurrere i. Mange av disse datapartyene kan ha en kompetanseoppbyggende betydning for dataentusiastene, selv om det sosiale selvsagt er det viktigste. De som hadde vært på både små og store datapartier, ble derfor bedt om å sammenlikne sine erfaringer, de ble spurt om de foretrakk store arrangementer som TG eller mindre datasamlinger.

- Uansett hvor mange nerder som er på samme sted, det blir garantert morro => (42, kvinne 20 år.)
- Større party's gir en helt annen stemning og er ofte fokusert mot nettverk og spill. Mindre party's er det lettere å bli bedre kjent med folk og de er ofte mer fokusert på demo coding¹ etc. (48, gutt 24 år.)
- Begge har sine fordeler/ulempes. Mindre datasamlinger gir større frihet til å bedrive det du vil, og som regel behøver man ikke dra stort lengre enn noen stopp med bussen. TG derimot gir storhetskølelse, og er en lettere arena å søke kompetanse på. (33, gutt 19 år.)

De eldste deltagerne har ofte et stort sammenlikningsgrunnlag. De deltar på TG år etter år, ofte som crew, og de reiser til andre større datasamlinger rundt omkring i landet. Mange arrangerer også mindre samlinger selv.

- Har selv vært med på å arrangere mindre events og fordelene der er at du blir bedre kjent med de som er med, mindre kaotisk og ofte mer produktivt. Men stemningen er ikke på langt nær like kul som på TG så klart, den er helt unik. (640, gutt 29 år.)
- TG er bra men etter 4 døgn så er du sliten av bråket og at det alltid skjer noe der. Vi er et crew som samles ganske ofte og vi er 5 personer contra ca. 5000 på TG. Begge former for treff synes jeg er bra. (101, gutt 26 år.)

De aller fleste er positive til TG eller foretrekker TG. Det er mer party på TG. En samling med tusenvis av dataentusiaster skaper en annen stemning. Men mange liker likevel best små datasamlinger, hvor de kan møte folk de kjenner fra før. Men det er egentlig snakk om to forskjellige sosiale begivenheter. TG er en stor *event*, mange mener det holder å ha én slik begivenhet i året. Resten av tiden er det fint med mindre samlinger, alt fra hjemme hos en venn til lokale partyer. Det er mer variert det som foregår på TG, men det er mer sosialt med lokale samlinger eller rene vennsamlinger. Noen er på veldig mange samlinger.

Svarene inneholder mye informasjon om lokale arrangementer. De forteller også mye om ulike aktiviteter og erfaringer fra ulike typer arrangementer. Det er klare forskjeller i den sosiale betydningen små og store datasamlinger har. På små treffer man kjente og gjør kjente ting, på store er det nye folk man kanskje kan lære å kjenne og nye aktiviteter å være med på.

- Har vært på både TG (3 ganger) og IPX 98 og 99 (en datasamling på Stord med ca 200 deltakere) og BatteryParty på Fitjar 99 og 00 med ca

¹ Demo coding: lage et program med grafikkeffekter og lyd.

100 deltakere. Jeg vil si at det er mindre styr med de mindre samlingene for de er nærmere, men samtidig er det ingen partys som slår TG. De aller fleste mindre partys lages etter just samme prinsipp som tg. (689, gutt 21 år.)

– Mindre, men allikevel «store» samlinger er best. Bushparty 2, 3 og 4 var totalt konge. Odyssey 95 var også jævlig morsomt, bortsett fra at det var helt mislykket fra arrangørens side. (55, gutt 23 år.)

– Jeg foretrekker store arrangementer, har vært endel på Convention, ei data messe som holdes her i kr.sund, er visst midtnorges største? På mindre datasamlinger er det som oftest for ensidig utvalg, alle spiller bare cs² for eksempel. (211, jente 18 år.)

Guttene under 15 har ikke så mye erfaringer og mange kan derfor ikke svare noe særlig på dette spørsmålet. De som har erfaringer, sier at de liker begge deler, men noen foretrekker store samlinger.

– Jeg er ofte på mindre samlinger med rundt 50 folk. På TG blir det ganske annerledes, men jeg kan ikke helt forklare hvordan... (28, gutt 14 år.)

– Foretrekker store, var net-crew³ på et lite (60 stk) og d blir ikke samme stemningen. (256, gutt 15 år.)

Også jentene er jevnt over positive til begge deler. Fordeler med små data-partyer er kortere vei, og at de kjenner de andre. Men TG er større og det er mer gøy. De fleste av jentene foretrekker nok TG, det er mer å lære der, det foregår mer varierte aktiviteter. Men små LAN-partyer (Local Area Network) er også fine fordi de er mer sosiale. På et LAN-party har deltagerne med seg datamaskinene sine som de kobler sammen i et rent lokalt nettverk, slik som de også gjør på TG.

– Både store og små har sine fordeler: Du får en helt annen stemning på store treff, men på små treff blir det kanskje mer sosialt for du kjenner flere. (385, jente 20 år.)

– Begge deler har sin sjarm. Har selv vært med og arrangert en god del partys. (499, jente 23 år.)

– Har vært på NorthLan og små samlinger av venner i nærmiljøet. Vil ha litt av begge, de har hver sine fordeler. Negativt med større samlinger er reising til/fra, som regel lengre unna. Problemer med soveplass. Men d positive er alle menneskene, mange er der. (598, jente 22 år.)

² Cs: Counter Strike, skytespill.

³ Net-crew: De som har ansvaret for nettverket på datapartyet.

– På mindre kjenner man de fleste fra før, på TG har man mulighet til å møte andre fra andre steder i landet. (235, jente 16 år.)

De deltagerne på TG som har svart på spørrelisten, har altså stort sett vært der før. Selv om mange av dem liker veldig godt å delta på mindre datasamlinger av ulike typer, er TG likevel noe helt spesielt som gjør at de kommer tilbake flere år på rad, aller helst for å arbeide som crew. En rekke av Norges datainteresserte ungdommer samler seg en gang i året på *The Gathering*. Hva forteller de selv om denne samlingen, hvilken betydning har den for dem?

The Gathering – årets *event*

This is a presentation of a unique opportunity to be involved with one of the largest cyberfestivals of the future. Unlike other events, it's created from the roots of the computeryouth and already has a track record to show for it. Go for the real thing and accept no fakes. This is where the technoid youth is! There is a new world out there, consisting of whizzing electrons and glowing, electrifying photons that whirl in a dazzling, almost hypnotic dance of the mind. The world extends through cables in all sorts of colours taken from the rainbow, speeding thru switches at the speed of light, sometimes being only light.

The people and beings inhabiting this realm is the young and unafraid. Young at heart or age, where their desire to go beyond what has been done before is the proof of their courage. They will be caretakers and rulers of the electronic world we're entering where information is the highest currency and knowledge is both the key and the lock.

Every once in a while these people and the ones that aspire to be like them, come together in the physical realm. One of these places of haven for the ones that live the future is computer festivals (demo parties), being the largest playground to meet, play with and even discuss serious matters at hand with your fellow travellers on the path to the future of bits and bytes. Here exists no skin colour, no nationalities, no political or religious bias. The way you live, say and think is the way others judge you, not only by the knowledge you possess, but what knowledge you seek and how you seek to gain it. (www.gathering.org)

Denne invitasjonen fra nettsidene til TG har jeg valgt å sitere i sin helhet, fordi den så eksplisitt demonstrerer de felles verdiene deltagerne i denne subkulturen på ulike måter pleier å fremheve. Arrangørene vektlegger at TG er arrangert innenfra, av miljøet selv. Den er en cyberfestival for de som «lever i fremtiden», for herskere i en elektronisk verden hvor teknologisk

informasjon og kunnskap er den høyeste verdi. Intensjonen er å møte likesinnede for å leke, spille og utfordre teknologien grenser.

Engelsk er TG's offisielle språk, men for å berolige engstelige foreldre, har arrangørene også laget et informasjonsskriv på norsk om TG. Her er et kort utdrag:

TG er kort forklart en årlig event for å samle ungdom med datainteresser på ett og samme sted, slik at de kan utveksle erfaringer, meninger og være sosiale ansikt til ansikt, i motsetning til å kommunisere via digitale medier. TG ble første gang avholdt i 1992. På de første TG'ene var det demoer som sto sentralt i fokus. En demo er kort forklart en demonstrasjon av hva en datagruppe klarer å prestere av programmering, grafisk design/effekter og musikk ved hjelp av en datamaskin. De forskjellige gruppene konkurrerte mot hverandre. Når Internett ble mere utbredt, tok TG en litt anderledes vending. Spill med støtte for nettverk, og prisreduksjon på nettverksutstyr gjorde også sitt for å gi TG et litt mere kommersielt preg, hvor det ble gitt mindre og mindre oppmerksomhet til konkurransene, og mere og mere oppmerksomhet mot kopiering og å møte de man har snakket med på nettet ansikt til ansikt. (www.gathering.org)

TG er blitt en enorm suksess, billettene er utsolgt lang tid i forveien. Hva er det som motiverer ungdom til å delta i en slik høyteknologisk påskefeiring – til å sove på betonggulv og holde seg inne i en hall i fire døgn? Det viktigste svaret på dette spørsmålet er at TG er årets store begivenhet for de unge dataentusiastene. Her er noen typiske svar på spørsmålet om hvorfor de kommer til TG.

- Fordi det er et helsikes fett opplegg! (25, gutt 19 år.)
- Fordi det er selve mekka for en datainteressert. Her møtes vi, snakker, diskuterer og utveksler erfaringer og liknende. (30, gutt 18 år.)
- Det har blitt en tradisjon. Stemningen er helt unik, kan ikke sammenliknes med noe som helst. Tusenvis av likesinnede, som ikke er ute etter å lage bråk på noe som helst vis (kanskje bortsett fra at de har VELDIG lyst til å sove under bordet)... Jeg kommer ikke til å gå glipp av det så lenge jeg kan stå på to bein... og kanskje ikke da heller. (421, gutt 23 år.)

De fleste som svarer på den interaktive spørrelista har altså vært på TG før, mange av dem har vært der en rekke ganger og arbeider som *crew*. På spørsmål om hvorfor de kommer tilbake, svarte de fleste at det er fordi det er sosialt, at de møter venner, og at de kan treffe folk de kjenner fra IRC (Internett Relay Chat). Dessuten er de selvfølgelig opptatt av teknologien, de får fatt i programvare, og de får lære seg mye nytt.

– Jeg kan lære mer av andre og slik når det gjelder for html⁴ eller java⁵. Kunne bruke 5 dager på ikke noe annet en pc uten at noen maser på at d ikke er bra for deg. (442, jente 18 år.)

– Jeg syns det er morsomt å se så mange på min alder sitte med en pc. Det er også ganske utrolig å tenke på hvor langt vi har kommet med teknologien. Det er gøy. (732, gutt 17 år.)

Den kanskje viktigste motivasjonen for å komme til TG, er deltageres unike muligheter til å treffe likesinnede som de kan utveksle informasjon og kunnskaper med. TG er det ideelle stedet for læring av andre med samme interesser som en selv. Miljøet på TG representerer noe nær den perfekte læresituasjon. Muligheten til å lære av andre, som deltagerne gjerne fremhever som noe av det mest positive ved TG, foregår i en lystbetont situasjon. Læringen foregår på mange ulike nivåer, fra rent praktisk hjelp til å håndtere maskinen og programvaren, til utveksling av avansert spesialkompetanse.

– Mest positivt er at man har mulighet til å lære så utrolig mye. Det er så mange som kan så mye der at det blir som en uendelig stor informasjonsbank. (33, gutt 19 år.)

– Det positive ved TG og liknende arrangementer er at det samlet utgjør verdens største kompetanse på IT. (53, gutt 20 år.)

Det sosiale aspektet er den viktigste drivkraften bak deltageres og arrangørens begeistring. TG skaper «samhold i nerdeverdenen». Deltagerne drar for å treffe folk de kjenner, enten det er fra IRL (In Real Life) eller fra IRC, eller for å stifte nye bekjentskaper.

– Man kan møte «likesinnede» (faktisk være sosial UTEN at det er IRC inne i bildet :), man kan spille sammen med andre, utveksle kunnskaper osv. (27, gutt 18 år.)

– Muligheten til å ha det sosialt og bruke pc samtidig, noe som ikke funker vanligvis. (70, gutt 15 år.)

På spørsmål om de snakker med folk på TG omtrent som de gjør i andre sammenhenger, svarer en ung mann at «jeg har data i huet uansett hvem jeg prater med». Men de fleste mener at det er forskjell på hvordan man kan snakke med folk. Som én sier: «Det er som å snakke to forskjellige språk.» På TG kan de både snakke intenst om emnet data med likesinnede, og de kan bruke ord og uttrykk andre mennesker ikke forstår.

⁴ HTML: Hypertext Markup Language. Språk som brukes for å lage sider på World Wide Web.

⁵ JAVA: Objektorientert programmeringsspråk utviklet av Sun Microsystems.

– Jeg står ikke og prater DATA til andre. Da blir jeg på måte en nerd som går rundt og bare prater DATA. Prøver og holde det litt skjult at jeg drar på PC partyer nå de andre er på fest. (102, gutt 16 år.)

– Folk som ikke er datainteresserte har en annen måte å snakke på, snakker man med en nerd er det blant annet ikke så farlig om man blander inn noen irc-fraser som /me og kick, man må passe seg litt mer når man snakker med folk som garantert kommer til å se rart på deg om du lirer av deg noe sånt uten å tenke noe mer over det. (42, jente 20 år.)

Jeg har spurt hvilke positive og negative sider deltagerne ser ved et arrangement som TG. Svært få finner noe negativt å peke på overhodet. Men det er tydelig at støy og mangel på søvn kan være et problem.

– Positive: Treffer kjente fra nettet og ukjente som man støter på der. En ekstremopplevelse når det kommer til søvn. (Digger det ekstreme og utfordrende), utveksling av erfaring og filer. Det er bare ufattelig kult :) (689, gutt 21 år.)

At så mye kostbart utstyr er samlet på ett sted fører til tyverier, og det er hvert år én eller noen få episoder med folk som prøver seg på stoff og ulovlig porno, noe som blir slått hardt ned på og politianmeldt av arrangørene. «Folk som prøver å ødelegge for andre, enten ved å drikke eller cracke» (ødelegge ved å bryte seg inn i en annens datamaskin eller server), er selvsagt heller ikke populære. Disse innvendingene er ikke så vektige, men snarere hva en må vente seg av et så stort arrangement. Politiet karakteriserer arrangementet som «rene speiderleieren». Men en del av de eldre deltagerne synes det er for mange «fjortiser» (14-åring) til stede. Denne innvendingen handler ikke om alder, men om de yngstes mangelfulle teknologiske kunnskaper og preferanser for spill.

Opplevelsen

Opplevelsen det er å være tilstede, står helt sentralt i beskrivelsene de unge dataentusiastene gir av TG. Å oppleve betyr blant annet «å føle», «å være med på», og «å nyte». Den danske medieforskeren Kirsten Drotner har pekt på at sterke opplevelser vi har i barndommen og ungdommen vil prege oss resten av livet: «Flere forskere har beskrevet, hvorledes de opplevelser, vi har som unge, og de erfaringer, vi gjør dér, rummer en særlig intensitet, som farver senere opplevelser og erfaringer. [...] Nogle forskere har omtalt disse opplevelser som mediernes kohort-effekt: barndommens og i særlig grad ungdommens medieerfaringer og -preferencer følger os senere i livet» (Drotner

1999:16). En rekke av ungdommene fremhever at det er en helt spesiell opplevelse som gjør at de kommer tilbake til TG gang på gang. At TG er så stort, med tusenvis av deltagere og at det hele avvikles i én enorm hall, gjør at de opplever TG annerledes enn de mindre datasamlingene mange av deltagerne vanligvis drar på. Romfølelsen på TG er noe de gjerne fremhever. Som en entusiastisk gutt skriver: «STOOOORT ! =) big is beautiful baby!» Svarene vitner om en opplevelse som har gjort sterkt inntrykk på mange.

- Det er en unik opplevelse, rett og slett fantastisk. hvis du har staatt om natten og sett utover tusener av lysene dataskjermer skjoenner du hva jeg mener. det er og en mulighet til aa moete venner, bytte informasjon, bli oppdatert. det er og deilig aa vaere nerd i en uke. (540, gutt 22 år.)
- Vet ikke, klarer ikke forklare, men hadde jeg vært religiøs ville jeg sagt at jeg var i Paradis...TG er UTOPIA (perfekt verden). (410, gutt 17 år.)
- Feelingen...stemningen...den visuelle verdenen du lever i er et kick... nesten som å være konstant ruset på noe i 5 dager. (69, gutt 17 år.)⁶

Splittelse mellom sakralitet og lekenhet kan prege introduksjonsfasen av en ny teknologi (Löfgren og Wikdahl 1999:50). Men på TG er heller det motsatte tilfellet, lek og sakralitet smelter sammen, noe som gir partyet en helt egenartet atmosfære. Alle gamerne (dataspillerne), humorshow fra scenen, utkledd og til dels dansende personer står for det lekne og til tider karnevalsaktige ved TG. Men romfølelsen i den enorme hallen, mørket med tusenvis av lysende PC-er, gjennomtrengende technomusikk og flakkende laserlys kan gi en opplevelse av sakralitet. I påsken 2000 ble dette ytterligere forsterket ved at to av TGs ledere giftet seg i hallen påskeaften. De ble viet på scenen til jubel fra ca. 4500 mennesker. Vielsen ble vist på norsk fjernsyn og lagt ut på nettet på TG's hjemmesider. Blandingen av sakralitet, fest og lek gir en opplevelse som er unik. Besøkende utenfra bruker ord som «vekkelsesstemning».

Deltagernes fortellinger om hvordan de opplever å være på TG, viser også at denne subkulturen er sterkt preget av datakulturens spesielle forhold til tid: «...the feeling that we are living in the midst of an acceleration determined by technology» (Willim 1999:18). I det nye informasjons-samfunnet fører den raske utviklingen av teknologien til at den lineære tidsopplevelsen akselereres. De som lever i datamiljøet opplever det som om gjennomgripende teknologiske endringer skjer i rasende fart. De får et ekstremt akselerert tidsaspekt, den lynraske digitale utviklingen forsterker

⁶ TG er gjennomført rusfritt.

tidsopplevelsen ungdom vanligvis har av at et år er «lang tid». Ungdommene forteller meg om «Den gode gamle tiden», «I gamle dager» og liknende når de refererer til året 1996 eller der omkring, og deres opphavsmyster går tilbake til 1992, når det hele startet med datagruppa Crusaders. De er også nøye med å legge ut «History» på websidene sine.

Opplevelsen av flyktighet og ubestendighet som følger av det akselererte lineære tidsaspektet, balanseres ved tradisjonisering av TG. Tradisjoner gir en følelse av kontinuitet, de skaper trygghet og gjenkjennelighet. Tradisjon er en legitim begrunnelse for handlinger i dette miljøet. Mange forteller at de kommer tilbake år etter år for å jobbe på TG fordi det er tradisjon. Tradisjoner opprettholdes endog når de skaper problemer. Mange deltagere bringer store musikkanlegg med seg, dette fører ofte til strømbrudd. Men siden det nå en gang er blitt tradisjon, kvier arrangørene seg for å forby musikkanleggene. Som nok en motvekt mot den lineære tidsopplevelsens rastløshet, skaper ritualiseringen av TG en syklisk tidsopplevelse. TG skal alltid holdes i påsken, det skal begynne på onsdag og vare til søndag. Etterpå feirer crewet at TG er overstått, og de reiser på en Danmarkstur senere på våren. Ritualiseringen gir stabilitet, gjentakelsens trygghet, vissheten om at selv om tiden «raser av gårde», står noe fast. En deltager skriver at TG er «det kuleste som skjer i året. Gleder meg helt fra jeg går ut derifra til jeg kommer tilbake neste år.» (33, gutt 19 år.)

Hvordan skal man forstå den type sosialt fellesskap som oppstår blant deltagerne på TG? Antropologen Victor Turners *communitas*-begrep omhandler nettopp slike mer uformelle fellesskap som ikke er hierarkiske og formålsrettede (Turner 1969, 1974). *Communitas* er preget av nærhet og av at samvær i seg selv oppleves som betydningsfullt. Turner skriver: «What then is *communitas*? ... I have described this way by which persons see, understand, and act towards one another as essentially an unmediated relationship between historical, idiosyncratic, concrete individuals» (Turner 1974:76–77). Turner bygger sine teorier om *communitas* på riteteorier knyttet til religion, men han peker på at i industrialiserte samfunn er det særlig i forbindelse med fritidsaktiviteter denne type sosiale fellesskap kan oppstå. Ritualiseringstendensene, deltagerens entusiastiske beskrivelser av selve opplevelsen ved å være tilstede, følelsen av fellesskap og samhold, og ikke minst gleden ved å være sammen med andre likesinnede, er alle kjennetegn ved det sosiale fellesskapet som skapes på TG og som inngår i Turners beskrivelser av *communitas*.

Jenter i en «guttekultur»

– Jeg er en typisk *lamer*⁷, sier en av jentene. – Kjenner du jenter som ikke er lamere? spør jeg. Hun svarer: – Nei, ikke egentlig, fordi at av jentevennene mine så er jeg den som kan mest, men i forhold til guttevennene mine, så kan jeg ingenting... Ja, jeg føler meg jo ikke sånn: HUN ER JENTE, HVA GJØR HUN HER? -greie. Det er ikke tilfellet i det hele tatt. Jeg kan jo spørre hvem som helst, og de hjelper meg, og så sier de, vil du klare det sjøl eller vil du at jeg skal gjøre det mer? De er veldig hjelpelige og det var jeg litt positivt overraska over. Så jeg føler liksom ikke at jeg har satt et bein inn i en gutteverden. (*Intervju nr. 11. Jente 20 år.*)

«Det mest negative er at det er så få jenter som deltar,» svarer en av guttene på spørsmålet om hva som er negativt ved TG. Denne innvendingen er helt reel. I 1999 hadde de kanskje opp mot 20 prosent jenter, etter det har andelen jenter trolig ligget noe under dette. Etnologen Gunnel Andersdotter har pekt på at det som kjennetegner (mannlige) hackere, er at de er interessert i teknikken i seg selv og har en utforskende holdning. Med kvinner forholder det seg annerledes, sier hun: «För dem är datorn inte en 'självrefererande maskin' utan 'en infrastrukturell' ditto» (1997:46). En av de kvinnelige lederne på TG har fulgt utviklingen nøye og forteller følgende:

– I -96 så var det to prosent jenter [her]. PC har jo vært fryktelig lenge som fotball, det er en sånn gutteting. Men nå så utjevner det seg. Men jeg tror det at jentene er også blitt litt mindre redd for gutta. Altså de føler ikke lenger på samme måten at de trækker noen på tærne. Eller går inn på et domene som ikke er deres. Fordi det er ikke en gutteting lenger. Etter IRC så er det ikke lenger sånn. For jenter elsker å skravle, ikke sant. Og IRC er bare en forlengelse av telefonen. Du bare skriver i stedet for å snakke. Når TG starta opp i -92: «Oahhh – en jente!», ikke sant. Det var fire jenter i hele salen. Da jeg begynte med Internett, i 96, så fantes det jo ikke én side for jenter. Ikke én. Det har eksplodert fullstendig. Alle bedrifter har kommet til det at de må være med. Og det ufarliggjør det liksom. Når Hennes og Mauritz er på Internett, så må jo jenter dit. L'Oreal har, ikke sant, de har sminketips og hele den greia der. (*Intervju nr. 7. Jente 25 år.*)

Jentene er etterspurte og hjertelig velkomne, men på TG må de tre inn i en kultur med sterke maskuline trekk, fordi den er utviklet på guttenes premisser. Som deltagere i en kultur hvor konkurranser står i fokus, hvor de aller fleste spiller spill som i hovedsak er voldsspill, særlig såkalte «first-

⁷ Lamer: En som er teknisk sett hjelpeløs.

person-shooter»-spill, og hvor teknologikunnskaper er den fremste statusmarkør, har jentene trengt tid på å etablere seg og skape sine egne rom. Men selv om dette er en subkultur som har vokst frem på guttenes premisser, så føler jentene seg vel til mote og godt mottatt hvis de først nærmer seg den. Mange av jentene kom til TG første gang på grunn av bekjentskap med gutter som skulle dit. En av jentene har vært med helt fra starten. Hun var 18 år da det første TG'et ble arrangert i Skedsmohallen i 1992.

– Broren min var med i dette datamiljøet, og da blei jeg også en naturlig del av det. De ba meg være med for å stå i kiosken og selge varer, men det endte også med at jeg gikk rundt og solgte disketter og hjalp også til underveis. Løp og henta kabler. Satt i døra og passa på at alle hadde betalt og slike ting. (*Intervju nr. 9. Jente 26 år.*)

De første årene ble gjerne jentene med en bror, en kjæreste eller en venninne. Noen jenter likte seg veldig godt og ble etter hvert medlemmer av crewet.

– Vi ser også det i crew på TG, at det er flere og flere jenter som kommer og blir med. Det er jo en veldig fin stemning i crewene, og du treffer så utrolig mye spennende mennesker der. Som oftest er det én jente som har blitt med kjæresten sin et år og så året etter så kommer hun da sammen med kjæresten og kanskje har med seg et par venninner og sånn vokser det og det kommer flere og flere inn i miljøet. ... Det er ofte sånn at det kommer en jente utenfra som kjæreste, og så blir hun hekta ganske fort. Fordi data betyr så mye i hverdagen for alle sammen der, så man blir hekta. (*Intervju nr. 9. Jente 26 år.*)

De siste årene har det også kommet jentegrupper til TG på egen hånd. I likhet med mange av de yngre guttene, er mange av jentene snarere brukere enn spesielt teknologikompetente, ofte er de spesielt dyktige på grafikk og musikk. Spillkonkurransene er de mindre interesserte i, selv om det har hendt at jentelag har deltatt og gjort seg bemerket helt i teten. «Kodere⁸ er det veldig få av blant jenter, akkurat nå. Men jeg tror det kommer,» forteller en av lederne. Hun mener at man trenger kvinnelige kodere til å programmere for jenter (Intervju nr. 7). Også andre har observert at det nå kommer jenter med stor kompetanse til TG.

– Når de er ferdige på videregående så begynner de da på Blindern på informatikk, stort sett, eller på Polyteknisk høyskole. De tar kurs for å lære seg programmering. Men gutta har oftest starta tidlig og sitti og programmert sammen. Lært seg litte grann. Sitti og lest noen enkle

⁸ Kodere: programmerere.

bøker, og noen er litt her og noen er litt der. Men jentene har vel ikke hatt så mye av den delen ennå. (Intervju nr. 9. Jente 26 år.)

Sosiologen Hege Nordli har i en avhandling om kvinnelige hackere funnet tre typiske rollemønstre for kvinner som bruker mye datateknologi: *The Professionals*, *The IRC-babes* og *The Geek.grrls* (Nordli 2003). De profesjonelle kvinnelige IKT brukerne har et instrumentelt, yrkesmessig forhold til PC-en og kommer vanligvis ikke på datapartyer. De to andre gruppene har Nordli møtt representanter for både på TG og på mindre partyer, og de er helt forskjellige. En *IRC-babe* er svært feminin, blant de yngste, og PC-en er for henne først og fremst et leketøy til fritidsbruk. Hovedinteressen er chatting, men hun er vanligvis svært dyktig til å lage hjemmesider. En *Geek.grrl* er derimot en ekte «hacker», hun er «en av gutta». *Geek.grrls* er like dyktige som de mannlige dataentusiastene og skiller seg ikke ut fra dem verken i interesser, tidsforbruk ved PC-en eller entusiasme. Disse tre typiske mønstrene for hvordan jenter kan forholde seg til data som Nordli har skilt ut, må ikke tas for bokstavelig. Jenter jeg har møtt på TG kan i flere tilfelle karakteriseres som både *Professionals* og *Geek.grrls*, og det er også tydelig at rollen som *IRC-babe*, kan være et spørsmål om alder og hvor mye datakompetanse man har rukket å tilegne seg. Like lite som for guttene, kan alle jentene plasseres i grupper. Miljøet har stor toleranse og det er mange individualister som utfolder seg på TG.

«Hackere», «nerder» og andre entusiaster

De frivillige, the crew, som driver hele partyet tilhører stort sett en gruppe unge mennesker som ofte karakteriseres, av seg selv eller andre, som *hackere* eller *nerder*. Men deres selvpresentasjon og utforming av gruppeidentitet står i sterk opposisjon til det bildet massemediene har skapt av unge teknologiinteresserte som sosialt mistilpassede eller til og med kriminelle. Det var midt på åttitallet at massemediene skapte forvirring ved å anvende begrepet *hacker* om datakriminelle. I miljøet skiller man mellom hackere og *crackere* (datakriminelle). I denne fremstillingen brukes *hacker* i den opprinnelige betydningen. Den svenske forskeren Jörgen Nissen peker for eksempel på at *hacker* er en betegnelse skapt av miljøet selv, og er, «...if anything, an honorary title bestowed upon a person who has done something admirable – for example, finding a good solution to a programming problem» (Nissen 1998:149).

Den amerikanske forskeren Sherry Turkle hevder at hackere er redde for relasjoner med andre mennesker og derfor har de relasjoner med

maskiner i stedet (Turkle 1984). Norske undersøkelser støtter ikke Turkle på dette punktet, hackere oppfatter ikke forholdet til sine maskiner som personlig og nært (Håpnes 1996, Nordli 1999). Når ungdom fra TG selv beskriver sin kultur, understreker de meget bevisst at det de verdsetter er verdier som samarbeid, sosiale relasjoner og vennskap, helt motsatt samfunnets generelle bilde av «nerden» og «hackeren».

For meg, som har vært med der så lenge, og som er arrangør og sånn, så er det mest egentlig det sosiale. Jeg møter folk som jeg kanskje ikke møter så mange andre ganger i året, som har samme interesser og som kjenner hverandre godt. Som er en god gjeng ... miljøet er kjempebra, veldig åpent, veldig fritt. Og det er liksom ikke noe sånt press for å kle seg eller oppføre seg på en eller annen måte eller sånt. Vi er oss selv og vi er såpass unike som vi er. Jeg spør: – Men bør du ha veldig kostbart teknisk utstyr for å være med i det miljøet? Han svarer – Nei, nei. Selvfølgelig ikke. Ja, altså, det er kanskje på en måte litt statussymbol, men egentlig ikke det engang, altså. Det som er statussymbolet er kunnskap. (*Intervju nr. 1. Gutt 22 år.*)

Massemediens stereotype forestillinger om ensomme, asosiale individer foran dataskjermen imøtegås i miljøet blant annet ved å legge stor vekt på humor som kommunikasjonsform. På storskjermen kjøres det ofte improvisert humorprat fra intranettet (det lokale nettverket som binder alle sammen), og fra scenen annonseres konkurransen: «Vil du bli millionerd?» De unge deltagerne er teknologisk kompetente og er selv med på å utforme den nye teknologien. Dette avspeiles tydelig i fortellingene og humoren i miljøet som blir kommunisert ved hjelp av alle de nye mulighetene som finnes i den digitale verdenen. Lynraskt overføres fortellinger, vitser, kommentarer, bilder og spennende linker til de andre i miljøet via egne IRC-kanaler, e-mail og web-sider. I tillegg formidles fortellinger når de kommuniserer IRL (In Real Life).

I datamiljøene fortelles det en rekke vandresagn – mange er globalt distribuert – om folk som sier eller har gjort de dumme ting. De best kjente vandresagnene handler stort sett om inkompetente brukere. Som én sier: «Det finnes ganske mange tullinger der ute. Og noen ganger er det bortenfor forståelse» (145, gutt 21 år). Mange som jobber i førstelinjesupport (gir telefonhjelp til kunder) har mye å fortelle om dumme brukere: «Så klart det er vandrehistorier... Spesielt fra supportverdenen. Jeg sitter selv av og til i teknisk support, og det er en del gøyale hendelser som 'brenner seg fast':») (27, gutt 18 år). Særlig hyppig er vandresagn om brukere som ikke engang har satt i stikkontakten, eller ringer opprørt når strømmen er gått.

– Jeg har en historie fra når jeg jobbet som support arbeider: Ring Ring... Support arb: Ja.. support!! Hva kan jeg hjelpe med?? Dustebruker: Maskinen min funker ikke! Support arb: Jaha.. la oss gå igjen-
nom de vanligste feilene da. Ting sjekket og ingen feil funnet. Support
arb: Hmm... og du er SIKKER på at støpselet er i?? Dustebruker: Ja
selvfølgelig, tror du jeg er dum? Liten pause for support arb., da han
måtte holde igjen en latter. Support arb: Sjekk for sikkerhet skyld da...
Dustebruker: Jaja, okey da.. (grr) vent litt da.. jeg må bare finne lomme-
lykta.... ??? Support arb: Hvorfor trenger du den? Dustebruker: Fordi
det er helt mørkt her.. strømmen har gått!!! Support arb: ARghhhh,,
hvorfor tror du at maskinen skal funke når strømmen har gått????
Dustebruker: Vell!!! (litt spak i stemmen) har den ikke ett backup batteri
da??? Backupbatteri = ett LITE batteri som brukes til å holde klokken
og biosen⁹ ved like... (357, gutt 24 år)

«Dustebrukerne» er mange, og det er først og fremst om dem fortellingene kretser. Som én sier: «Jeg tror jeg har hørt de fleste. Hvis alle disse stemmer så fins det VELDIG mange DUMME brukere der ute» (52, gutt 26 år). Ved siden av utallige varianter av historien om brukeren som ikke har strøm i maskinen, er det vandrehistorien om brukeren som forlanger ny kaffekopp-
holder (CD-ROM) til PC-en sin, fordi den gamle er brukket, som er den mest frekvente. Men det er mange andre historier også.

– En historie som går igjen på supportavdelingen er: Nå har jeg lett i 1time, og jeg tror jeg trenger et nytt tastatur. Det står «Press Any key», men jeg finner den ikke. Og så har man jo: I dont have a computer. Can I get the Internett in book form? (500, gutt 19 år.)

Heltene i fortellingene i dette miljøet er de som har gjort tekniske bragder. Hackeren er forbildet og helten, og det fortelles mange historier om vellykket hacking. Hackeren er en person som klarer det som teknisk sett ikke skal være mulig, og som etterlater seg spor for å vise at det likevel lar seg gjøre, uten å ødelegge.

– Hackere er det overalt! Definisjoner: hacker: en som bryter seg inn i dataanlegg for å utforske dem og lære. Gjerne for å hjelpe admin¹⁰ til å sikre systemet. Cracker: en som bryter seg inn i dataanlegg for å ØDELEGGE! (124, gutt 17 år.)

– Ja, man hører jo mange historier som blir litt forvridd og lagt på etter hvert da. Folk som har hacket seg inn på Pentagon og funnet ut hvem

⁹ Bios: Basic Input Output System. Et grunnleggende sett programrutiner som ligger lagret i ROM minnet.

¹⁰ Admin: Systemadministrator/driftsansvarlig.

som drepte JFK osv. Historier som det begynner jo med sannheten, om at noen har klart å hacke seg inn på Pentagon, men ikke funnet noe videre sensitive opplysninger.. men så tar de jo litt av etter hvert. (Fjæra som ble til 10 høns). (603, gutt 24 år.)

Bill Gates er skyteskive for mye av humoren i datamiljøet, og å hacke seg inn i hans computer ville selvsagt vært en storartet bragd, noe enkelte av fortellingene går ut på. En norsk hacker det ofte refereres til, kalles for DVD-Jon, fordi han sto frem offentlig og påsto å være den som hadde knekket DVD-koden, DVD-filmenes beskyttelse mot kopiering. Holdningene til DVD-Jon er litt ambivalente, fordi han har påberopt seg æren for en teknisk bragd det er blitt jobbet med i lang tid internasjonalt. Men med sin sedvanlige sans for humor, stilte datamiljøet opp med salg av T-skjorter på data-samlingen i 2001, hvor DVD-kildekoden i sin helhet var trykket opp, samt en advarsel om at å bære dette plagget kunne være ulovlig og bli betraktet som en kriminell handling. DVD-Jon ble for øvrig endelig frikjent i januar 2004.

Humor anvendes også aktivt i miljøets dialog med resten av samfunnet som et korrektiv til mediens stereotype fremstillinger av datainteressert ungdom som «nerder». *Norske Nerder* er en organisasjon som ble startet i 1997. Ett av medlemmene forteller at det er en organisasjon lagd for moro skyld, de anskaffet for eksempel «norske nerder» cappen med propell og påmonterte piperensere for å vise at de ikke mangler sosiale antenner, slik det gjerne påstås. Gründerne av organisasjonen forteller:

– Vi var redde i begynnelsen: Nei, jeg er da ikke «nerd»!!! Jeg er programmerer eller noe sånt. Ikke sant. Og så tok det av. Og nå er det over 2000 medlemmer. Slagordet som vi har skapt: *I morgen er vi herskere*, det har nok slått ganske hardt. Ja, det er jo morgendagens ledere som sitter her ute. Og det er ikke noen hemmelighet. Det er de gutta som sitter med den reelle makten om ti og tyve år. Du kan eie så mye du vil. Så lenge du ikke har teknologien på din side, så hjelper det ingen ting. En annen ting er at samfunnet må lære seg å bruke disse unge menneskenes kapasitet på en riktig og fornuftig måte. For det første så sitter det enorme mengder med teknologisk kunnskap inne hos disse menneskene, som ingen vet å nyttiggjøre seg. Den koster ingen ting, det eneste de krever tilbake er respekt og forståelse. Vi snakket med et stort amerikansk magasin i går, hvor de spør: «Hva er det som driver nerden?» ikke sant. Det er noen få grunnleggende ting: Det er båndbredde¹¹, det er cola, det er kraftig maskinvare. En nerd for seg er egentlig ganske maktesløs, for de er så spesialisert på sitt felt, og det er

¹¹ Båndbredde: Her: høyhastighetstilgang til Internett.

mange felt innenfor dette. Altså, det er ikke et felt som heter «data». Men mange, bitte små nisjer, og hver for seg så er de ganske maktesløse, men til sammen så kan denne mengden ta over verden med et museklikk. (Intervju nr. 5.)

Felles entusiasme og glede over å delta i en stor *event*, hindrer ikke at de ulike gruppene kommer i et visst konkurranseforhold. For selvsagt er heller ikke dette et ungdomsmiljø fritt for konflikter. Det uløste problemet for miljøet i dag synes faktisk å være at deres kultur har endret seg i takt med den teknologiske utviklingen. Den eldre garde er vokst opp med genuin interesse for datateknologien, ofte også for programmering (Se Balu 2000, Green 1995). I dag kommer det mange ungdommer til TG som ikke i første omgang er genuint interesserte i teknologien, men heller er avanserte brukere og hovedsakelig interesserte i spill. Det finnes en mengde ulike former for dataspill og dermed en rekke ulike spillmiljøer. På mindre, lokale datapartyer samles ofte ungdommer som perfektionerer seg på ett enkelt spill. De dyktigste blant spillerne er ofte med i større «klaner» som spiller sammen i lag over Internett, gjerne med global deltagelse av tusenvis av spillere, slik som i *Counter Strike*. Mange fra spillmiljøene kommer til TG først og fremst for å konkurrere. Men dette skaper splittelse. Noen fra de andre miljøene er ikke interesserte i å kommunisere med folk som ikke er genuint interessert i datateknologien, med *gamere* (eller *gaymere* som noen sier) og *lamere*, mens andre mener at det er nødvendig å fornye seg og være imøtekommende, i hvert fall overfor spillerne, slik at miljøet kan sikres nyrekruttering.

En deltager som forteller at han har vært på ca. 80 demopartyer (hvor de må kunne programmering for å lage noe) de siste tre årene, sier at demoscenere (de som lager demoer) er blitt færre og færre etter hvert. Utviklingen har ført til at det nå bare er noen få grupper igjen. Det er ikke nok rekruttering til demomiljøet fordi det er for lett å sitte og spille i forhold til å programmere.

– Demo-miljøet er så og si helt lukka. Det har vært et undergrunnsmiljø hele den tida det har eksistert. Det er klart det er mye lettere å sitte og spille et spill enn å sitte og programmere. Programmering er jo egentlig ikke gøy engang i seg sjøl. Egentlig ingenting av det vi driver med er gøy når vi holder på med det. Men det er det når vi får et resultat som er bra og som vi er godt fornøyd med. Vi ser det at hele gruppa har samarbeida veldig godt og kan stå på seierspallen og så dra hjem og si det at vi vant førstepremien. (Intervju nr. 6, gutt 18 år.)

Han peker på at gamerne mister vesentlige kunnskaper om å arbeide i team om et prosjekt og at de mangler allroundkunnskap. Dette skyldes operativsystemet Windows.

– Når du har installert Windows, så er liksom håpet ute. Det er ikke noe vanskelig å ha en PC lenger. Folk er ikke interessert i ting med mindre de kan gå bak og se, og finne ut av ting selv. Fordi at mennesket er født med nysgjerrighet. Jeg tror det er usunt å bruke for mye Windows. Windows ligner mer på min bestefar. Han var jo veldig redd for nye ting. (*Intervju nr. 6, gutt 18 år.*)

Norwegian Linux Community (NLC), som i år 2001 hadde ca. 5000 medlemmer og er Norges største interesseorganisasjon for det ikke-kommersielle operativsystemet Linux, er alltid til stede på TG. Linux-brukerne danner en uformell, global bevegelse. Den unge lederen i Norge forteller meg at de har samlet forskjellige Linux brukergrupper for å informere politikere og andre med makt i samfunnet om fordelene ved Linux og *Open Source*. *Open Source* (åpen kildekode) forklarer han som tegningen av hvordan programvaren er bygd opp, det vil si beskrivelsen av hvordan programmet skal kjøres. Enhver kan gå inn på websiden og laste ned kildekode til programmet, og man kan modifisere den hvis man ønsker det, eller lage et nytt program basert på det gamle. Årsaken til at de forsøker å få ungdommene som kommer til TG til å gå over til Linux, er at Linux oppfordrer brukerne til å utvikle seg mer, til å begynne med kreative ting og med programmering, og det er mindre vanlig blant ungdom som bruker Windows (det kommersielle operativsystemet til Microsoft). De fleste etablerte utviklingsverktøyene for Windows er kommersielle og koster ofte tusenvis av kroner.

– Ja, det blir jo kalt (r)evolution, med r'en i parentes, liksom evolution. Så organisasjonen beveger seg der folk på gulvet har fått nok av å bli fanga. De har lyst til å ha mer frihet. De har lyst til å kunne utvikle seg mer, og det er jo flere her på TG som bytter fra Windows til Linux. Det er fordi det er ikke så veldig mye mer å gjøre i Windows. Det er bare å bruke det, spille. Det er lagt opp til å spille og å skrive dokument nesten. Derfor er det mange her som ønsker å lære seg et nytt system. (*Intervju nr. 10, gutt 20 år.*)

Linux-miljøet appellerer til ungdommenes nysgjerrighet. Det naturlige ønsket om å lære mer, er det som skal drive dem fremover.

– Vi går ikke ut og misjonerer. Vi bare sier at her har dere gratis CD'er, dere kan få lov til å prøve. Og hvis dere vil ha hjelp, så bare kom til oss. Men vi vil helst at dere prøver å finne fram sjøl. Det vi spiller på er at de heller utforsker litt selv. Fordi at når du utforsker sjøl så lærer du også

veldig mange andre ting på veien til å finne. Men vi gjør ingenting for å misjonere egentlig. Det gjør ikke vi. (Intervju nr. 10, gutt 20 år.)

I likhet med andre grupper på TG, arbeider også Linux-miljøet på en avslappet og uhøytidelig måte. De har t-skjorter med humoristiske tekster om teknologi på, og alle kjenner maskotten deres, pingvinen *Tux*. Autoritets-tro og formaliteter er ikke de verdiene som styrer arbeidet.

– Det er fordi at man bør ikke ta ting for seriøst. Det er gjerne sånn. Linux er en gruppe med privatpersoner. Det er folk som er lei av all formaliteten og sånn. De vil ha et åpent system. Og en måte er å ta det med humor, og ha det gøy. Man må ikke ta alt for seriøst. (Intervju nr. 10, gutt 20 år.)

Miljøet på TG rommer altså ulike deltagere, som dels tilhører ulike grupper med høyt utviklet datakompetanse på enkelte felt, og dels er ungdommer som har selve begivenheten som samlende interesse. Det er altså ikke én samlende ideologi som binder deltagerne på TG sammen, heller ikke en felles kompetanse eller felles forståelse av hva teknologien skal brukes til. Det er et trekk ved mange ungdomsaktiviteter i dag, at selve *begivenheten* (*The Event*) er det som samler, og at mange grupper og enkeltpersoner søker til et arrangement ut fra ulike motivasjoner (jfr. Klein 2001). De datainteresserte ungdommene som samler seg på TG kommer altså fra ulike grupperinger, likevel har de en sterk felles interesse av å møtes en gang i året.

Den franske sosiologen Michel Maffesoli hevder at slike former for sosial kollektivitet er uttrykk for en ny «stammekultur», vi lever i «*The Time of The Tribes*» (Maffesoli 1996). Maffesoli legger stor vekt på betydningen av nettverk mellom bekjente og vennekretser, det han kaller «elective affinity groups», grupper som kjennetegnes ved at dens medlemmer deler livsstil og smak. «Stammekulturen» innbefatter også interessebaserte kollektiver, slik TG må sies å være. «The tribes we are considering may have a goal, may have finality; but this is not essential; what is important is the energy expended on constituting the group *as such*. Thus, developing new lifestyles is an act of pure creation of which we should be aware» (Maffesoli 1996:96).

Det sosiale fellesskapet som oppstår mellom de i utgangspunktet nokså ulike deltagerne som møtes på TG, har også likhetstrekk med det Turner kaller for spontan communitas: «*Spontaneous communitas* is a direct, immediate and total confrontation of human identities ... It has something 'magical' about it. Subjectively there is in it a feeling of endless power ... Individuals who interact with one another in the mode of spontaneous

communitas become totally absorbed into a single, synchronized fluid event» (Turner 1974:79). Det er nettopp denne opplevelsen av spontant fellesskap som blir drivkraften til å danne mer permanente sosiale systemer og grupper, «... a subculture or group which attempts to foster and maintain relationships of spontaneous communitas on a more or less permanent basis» (Turner 1974:80). At så mange av deltagerne på TG kommer tilbake år etter år, bidrar til å omforme det mer spontane fellesskapet de opplever til mer permanente sosiale fellesskap, ofte også til mindre grupper som møtes i andre sammenhenger i løpet av året.

3 Hvordan bruker de PC-en?

I begeistringens rus

Deltagerne på TG er først og fremst PC-brukere. Det er PC-en som står sentralt på hele partyet. Alle har med seg store maskiner med mye utstyr når de ankommer hallen, og PC-ene er i flittig bruk gjennom hele partyet, dag som natt. Det var derfor selvsagt viktig å finne ut *hvorfor* disse ungdommene er så opptatt av å bruke PC, så de ble alle spurt om hvorfor de likte å bruke PC.

– Ny teknologi er spennende. Ser på det som nye leker. Er jo julaften daglig. Alltid noe nytt og moro som kommer ut, enten av programmer, filmer, spill eller maskinvare. Alltid noe å sikle over. Alltid noe å planlegge mot eller med. Det er det som gjør det spennende. (585, gutt 19 år.)

Det er mange ulike grunner til at guttene liker å bruke PC. Gjennomgående svar er at det er moro, og at det er lærerikt. Variasjonsmulighetene i bruken fremheves. Mange sier at de er vokst opp med PC, det er naturlig for dem. Ellers fremhever mange av guttene at PC er en interaktiv teknologi, i motsetning til TV. Det at man har kontroll over, og interagerer med en maskin, gir en opplevelse av glede.

– Jeg liker å bruke PC fordi da har jeg kontroll. Jeg vet hele tiden hva en PC vil svare på mine kommandoer og jeg mener at jeg ikke hadde klart meg uten PC. (144, gutt 16 år.)

– d er gøy :) (addicted?) (152, gutt 21 år.)

– Fordi det er genialt, interessant, fascinerende, gøyalt. (299, gutt 15 år.)

Teknisk interesse er en viktig drivkraft for mange, og *å kunne gjøre noe de er gode til*. Ellers er det mange grunner, noen fremholder PC-ens kommunikasjonsmuligheter som viktig grunn, andre informasjonstilgangen de får gjennom nettet, mens andre er mest opptatt av spillmulighetene. Ser man på argumentene for hvorfor de liker å bruke PC under ett, er det gjennomgående muligheten til å lære, til å mestre teknologien og til å variere bruken av maskinen og føle at de er kreative og kan skape noe selv, som er de underliggende argumentene fra ungdommene som liker å bruke PC og gjør det i langt større grad enn de fleste andre.

– Fordi jeg synes det er et fantastisk verktøy, pc har blitt en del av livsstilen og livet mitt. (174, gutt 18 år.)

Fellestrekk ved svarene er at det er moro, og at det gøy å lære seg noe nytt. Ellers fremheves det at de interaktive mulighetene gir kontakt med venner. Noen av de yngste guttene tar veldig hardt i og mener at det å bruke PC, det er selve livet, det «ruler»:

– Fordi det er livet mitt, uten pc hadde jeg drept meg selv. (175, gutt 15 år.)

– JEG ELSKER DET! (297, gutt 15 år.)

Jentene har stort sett de samme grunnene som guttene til at de liker å bruke PC. De synes det er moro og de synes det er interessant, særlig det å lære seg noe nytt er en viktig drivkraft. Dessuten er den praktisk til skriving og annet arbeid, og den er et viktig medium for å ha kontakt med andre mennesker.

– Det er interessant, lærerikt, morsomt og om en kjeder seg kan man la tiden gå foran skjermen, dessuten har jeg tenkt å utdanne meg innenfor PC bransjen. (211, jente 18 år.)

Svarene på dette spørsmålet avspeiler tydelig hvor lideskapelige mange av disse unge er i forhold til sin databruk. Det som driver dem er interesse, glede og entusiasme. Dette er kjennetegn som karakteriserer den globale hackerkulturen: «The hacker is also *enthusiastic* about this interesting thing [teknologien]: it energizes him... Hacker activity is also *joyful*. It often has its roots in playful explorations», skriver den finske filosofen Pekka Himanen (Himanen 2001:4).

Interessen begynner tidlig

På TG er det i skrivende stund ingen nedre aldersgrense for å delta. Er du i stand til å ta vare på deg selv, er du velkommen. Man kan observere både babyer som er med foreldrene og enkelte større barn, som selv er aktive deltagere. Mange dataentusiaster har allerede i ung alder en lang fartstid som PC-brukere, og de ble derfor spurt om de kunne huske omtrent når de begynte å bruke PC og hvor de kom i kontakt med data.

– Alt begynte med den dagen når jeg akkurat hadde fylt 6 og fikk en Nintendo 8 bit¹² hjem i stua. Det var det råeste som var på den tida, da kunne du lissom spille alt da. Så gikk et par måneder og jeg ble lei av 8

¹² Nintendo 8 bit: Første-generasjon TV-spill.

bitern, så den gikk rett ut da kom mora mi hjem med en 386.¹³ Dette var et vidunder, du kunne jo gjøre alt med denne. Det var 16 mb ram, 500 mb HD, 66mhz prosessor, lydkort, cd rom. Denna hadde alt, til og med windows 3.11. Det var da jeg virkelig begynte å få kontakt med data-maskiner. Nå har jeg en maskin som er ca.50 ganger bedre enn den, som kan kjøre ordentlige 3d applikasjoner og alt. Så alt går sannsynligvis fremover. (558, *gutt 15 år.*)

Begeistring for PC-ens muligheter kom som regel når de var barn, men det er svært varierende hvor tidlig de begynte med PC og hvor lenge det skjedde, fordi teknologien har endret seg kraftig, spesielt i den perioden de eldste guttene vokste opp. I den eldste gruppen, født før 1980, viser det seg at flertallet begynte da de var omlag 10 år gamle. Mest vanlig var å begynne i alderen 7–11 år, selv om noen var yngre, mye yngre:

– Jeg fikk pc da jeg var 2 år av pappa og han har lært meg det grunnleggende. Jeg begynte å bruke pc for alvor rundt 6–7 års alderen. (57, *gutt 20 år.*)

Det er bare noen ganske få av de som er over 20, som forteller at de først kom i kontakt med data på skolen. Derimot kunne det hende at de fikk skolekamerater som var interessert i data, og på denne måten fikk de kontakt med andre som hadde samme interesse. Selv om hjemmet ofte er det første stedet de kommer i kontakt med data, er det ca. en tredjedel av de over 20 år som forteller at venner var den sentrale inngangsporten til PC-bruk og data-interesse. Ganske mange nevner far spesielt, mens bare to stykker nevner mor. Det som er påfallende for de som er over tyve år, sammenliknet med de yngre, er at *venner* er så viktige for denne generasjonen. Hjemmet med far har selvsagt også betydning, mens skolen bare har betydning fordi de treffer andre gutter der som kan noe om data.

Svarene fra den store mellomgruppen, de som er 15–20 år gamle, viser en utvikling over tid hvor hjemmet etter hvert blir viktigere og vennene mindre viktige, for å gi barna den første kontakten med data. Dette skyldes først og fremst at far etter hvert kommer hjem med en PC som han enten har fått låne på jobben, eller som han trenger til hjemmekontor. Da begynner barna å leke seg med maskinen. Etter hvert som PC-ene ble billigere, fikk guttene egen PC til jul eller fødselsdag, eller kjøpte den selv for konfirmasjonspenger. Men noen klarte også å skaffe brukte PC-er billig, gikk på loppemarked o.l. Jentene er stort sett flere år eldre enn guttene når de begynner å bruke PC, mange er over 10 år. De fleste begynner hjemme,

¹³ 386: Tredje-generasjon IBM-kompatibel PC.

mange viser til far, en bror, noen til guttevenner som først brakte dem i kontakt med data, men ingen til mor eller søster.

De yngste guttene, de som er 14–15 år gamle, forteller stort sett at de var svært unge da de begynte å bruke PC. Bare fire var mer enn 10 år. Gjennomsnittsalderen er helt nede i 7 år. Hele ti av de 32 guttene var 5 år eller yngre, fire var 4 år, en var 2 år.

– Begynte med spill når jeg var veldig liten. Min far er datakonsulent, så vi har hatt pc hjemme i uminnelige tider :) (19, gutt 15 år.)

– Jeg fikk min første maskin da jeg var ca 8 år. Broren min hadde en data, og jeg beundret både den og han. Da var jeg cirka 5 år. (567, gutt 14 år.)

Hjemmet står helt sentralt i møtet med data for de yngste guttene. 20 stykker, altså ca. to tredjedeler, forteller at det var i hjemmet de først kom i kontakt med data, mens bare 8 forteller at det var hos venner. Selv for de yngste dataentusiastene har skolen liten betydning, bare to fikk den første kontakten med data gjennom skoleverket.

Vi ser altså en utvikling hvor hjemmet blir stadig viktigere for å bringe barna i kontakt med data, og at barna blir stadig yngre. Tidligere, i PC-ens barndom, var det oftere venner. I hjemmet er det far som er den sentrale personen. Mange forteller hvilke datamaskiner de har hatt og beskriver dem nøyaktig. De yngste guttene var gjennomsnittlig bare 7 år gamle da de begynte å bruke PC, mens jentene som har svart var atskillig eldre, 10.5 år i snitt. Tallene er ikke helt sammenliknbare, fordi det gjelder alle jenter, men bare de yngste guttene. Men 9 jenter er født i 85 og 86, av disse sier en at hun var 6 år, de andre var 10–12 år gamle. I likhet med guttene, er det hjemmet som er sentralt i å gi jentene den første kontakten med PC og data. To tredjedeler av jentene forteller at det var i hjemmet de begynte å bruke PC, og her er det igjen far som er den sentrale personen. En del nevner også brødre.

– Jeg har hatt pc hjemme så lenge vi kan huske, og har alltid brukt den. Først til bare å spille på, senere Internett, irc, og masse til skolebruk. (235, jente 16 år.)

Bakgrunn fra andre miljøer

På TG er det de IBM-kompatible PC-ene som er den dominerende teknologien, som de fleste andre steder. Det er vanligvis disse maskinene man tenker på når man sier «PC». Men det finnes andre personlige datamaskiner

enn disse, for eksempel Amiga, en maskintype som var svært godt egnet til å lage grafikk på, og derfor var mye brukt tidligere blant programmerere. Mange dataentusiaster har en bredere erfaring enn de fleste andre når det gjelder maskiner. De ble derfor spurt om de hadde bakgrunn fra andre data-miljøer, og om de eventuelt ennå brukte annet enn IBM-kompatibelt utstyr.

– BBC, Spektrum, Commodore 64, Amiga m.m.¹⁴ Alle hadde sin sjarm, men er dessverre alle utdatert på de fleste felter. Amigaen var spesielt bra for multimedia, og jeg kan huske lange netter med Scala, Deluxe Paint og ImageFX.¹⁵ Operativsystemet var og er fremdeles langt fremme på mange punkter. (44, gutt 21 år.)

Ganske mange av de eldste deltagerne på TG har en bakgrunn fra andre teknologiske miljøer enn en IBM-kompatibel PC, ofte rett og slett fordi de begynte før PC-en var blitt dominerende på markedet. For andre er det et spørsmål om verdivalg.

– Amigaen står fint på hjørnepulten. Det har alltid vært slik at jeg har alltid elsket min amiga. Og derav har jeg også hatet pckulturen langt ut på nittitallet. Når jeg gjorde noe så foræderisk, som å kjøpe meg en pc, så vil jeg si at jeg kaster ikke bort noe som holder seg godt for evig, og bytter det ut med en drittmaskin som holder seg ordentlig i en dag. Pc-er er ikke driftsikre, og før det ble ordentlig styring på linuxoset, så vil jeg si at pc ikke hadde noe ordentlig os¹⁶ på den tiden jeg kjøpte meg pc for første gang. Amiga rewlz jeps. Amiga har da litt mer hardcore crew, og ikke bare en haug med lamers som sitter og spiller counterstrike hele tiden. Det er et deprimerendes syn å se slike folk på cotypartys som tg. (273, gutt 19 år).

Noen ganske få av de yngste guttene har også vært borti Amiga, men de er for unge stort sett. Noen få av jentene kjenner også til Amiga og andre maskiner. Amiga blir nå mest brukt av nostalgiske grunner, og da til å spille spill på, men noen bruker den ennå til å lage noe på. Noen sverger til Amiga, det er en slags ideologi. Commodore 64 var også det mange begynte med, den er en enklere spillmaskin. Svarene viser nostalgi og lengsel tilbake til barndommens maskiner, og mange skriver en liten historikk over hvordan det gikk senere. Selv garvede datafreaks kan ha nostalgiske holdninger til eldre teknologi. Amiga-nostalgikere koser seg med å bruke eldre teknologi, spesielt når de lager demoer (animasjoner).

¹⁴ Eldre, ikke-IBM-kompatible datamaskiner. (Ikke rene spill-konsoller.)

¹⁵ Programmer for å lage animasjoner og bilder.

¹⁶OS: Operativsystem.

– Jeg har hatt Amiga siden 1985. Amiga 500 -> 1200 -> 4000. Jeg har veldig god erfaring med Amiga OS og disse maskinene. De tålte det meste og det skulle mye til før de trynet... Jeg hadde fortsatt brukt 4000'en min hvis jeg ikke hadde mistet chassiet til diskettstasjonen min på hele moderkortet... ZAP! Død Amiga... <snufs> (52, gutt 25 år.)

PC-ens muligheter

Mange mennesker, spesielt de litt eldre, bruker PC-en en først og fremst som en tekstprosessor. De litt mer avanserte går også på Internett og henter informasjon hvis det er nødvendig. Men generelt er det slik at bare få vanlige brukere benytter seg av PC-ens innebygde muligheter. Det var derfor viktig å få vite mer om hva disse ungdommene egentlig bruker PC-en sin til.

– Jeg bruker PC-en til ALT. Fra vekkerklokke og stereoanlegg til notis-blokk og kommunikasjonsverktøy. (113, gutt 17 år.)

Det er slående hvordan de unge virkelig forstår å utnytte PC-en som en multimedia maskin. De fleste er svært allsidige og bruker maskinen til arbeid, lek, kreativitet, spill, avslapning og kontakt med venner. De har PC-en som en sentral som de kobler til andre maskiner. De bruker den til å høre på musikk, se på film, koble den til TV, DVD-fremvisere og mye, mye mer.

– Det første jeg gjør når jeg kommer hjem, er å dra på nettet. IRC lite granne, slapper av liksom. Så spiller jeg et spill, eller setter på musikk og leser et eller annet. (82, gutt 18 år.)

– Spill! mp3, porr :)= og andre lugubre saker! (31, gutt 18 år.)

Mange sier at de «leker seg», det kreative står i fokus. Å arbeide med bilder eller animasjoner er det mange som gjør. Skolearbeidet blir selvsagt også gjort på PC, de går på nett og henter informasjon, og de skriver oppgaver og rapporter. Det er helt tydelig at det er et lite fåtall som nøyer seg med å bare spille dataspill, selv om en del av dem spiller veldig mye. Ellers er spill bare en av en rekke aktiviteter.

– Jeg bruker PC'n min mest til å surfe nettet og lese om nyheter og nye ting i data verdenen blant andre ting. Jeg bruker den også til mye spilling. Liker også å drive med bilde programmer og liknende. (137, gutt 17 år.)

– Spiller, chatter, mekker HTML og lager bilder. Leker meg litt med 3dprogrammer innimellom da. (38, gutt 17 år.)

De yngste guttene svarer at de gjør skolearbeid på PC-en, de spiller også masse spill, mange over Internett. Ellers så bruker de maskinene til IRC [Internett Relay Chat, pratekanal], hente info, lage hjemmesider og mye annet. Jentene bruker maskinen til det meste når de er hjemme. Også jentene bruker den til spill. Ellers chatter de, ser på TV og film ved hjelp av data-maskinen og gjør lekser.

– Jeg pleier å spille (helst LAN¹⁷), skrive, se på film, høre på musikk og Internett. (342, jente 16 år.)

– Spiller sjelden spill. Brukes mest til musikk, chatting, skole etc. (414, jente 16 år.)

En mangfoldighet av programmer

En gjennomsnitts PC-bruker har gjerne et begrenset utvalg programmer de anvender. Et skriveprogram, kanskje et regneprogram eller et databaseprogram, og et e-mail (elektronisk post) program er nok tilstrekkelig for mange. Men det finnes uendelig mange programmer å bruke på en PC. Siden mange av disse ungdommene bruker maskinen til mange forskjellige oppgaver, var det viktig å få vite hvor mange forskjellige programmer de brukte jevnlig.

– Uha... Ok, loggen min sier at jeg har kjørt 381 ulike programmer det siste døgnet, men jeg startet bare 9 av de selv. (Med mindre du teller OS-et.) (609, gutt 17 år.)

– MANGE. La oss begynne med 20?X, Enlightenment, BitchX, mIRC, x-Chat, Paint Shop Pro, Adobe IN-Design, Adobe GoLive, Word, Staroffice, Elm, Pine, Pico, Cat, Eudora, Outlook Express, Wordpad, Notepad, cuteftp, NCFtp, SSH, Netscape, Opera, IE, Vim, telnet, xmms, winamp, realplayer, Ariel, bash, csh, Gnome.. maaaange fler, husker ikke alle sammen på sparket, men ja jeg bruker de jeg har nevnt over her daglig. (10, gutt 19 år.)

Nøyaktige svar på dette spørsmålet kan man ikke få. En del orker ikke å regne sammen hvor mange programmer de bruker. De eldste, og dyktigste, kan naturlig nok bruke flest programmer. Men også de yngre guttene kan bruke mange. Det er også litt forskjellig hva den enkelte definerer som et «program», og mange kjører flere programmer samtidig. Noen bruker massevis av programmer, rett og slett fordi de synes det er gøy, og mange kjenner til mengder av programmer de egentlig ikke bruker. Enkelte forteller

¹⁷ LAN: Hun mener trolig multiplayer spill over Internett.

at de tester ut nye programmer hele tiden. Noen programmer bruker de bare av og til, og noen spillprogrammer bruker de til de går lei, så tar de fram et annet. Men svarene viser at et flertall av guttene anvender ca. 10–15 programmer jevnlig.

– mmm.. Internett Explorer, Microsoft Office 2000 (Frontpage, Powerpoint, Outlook Express, Word), Adobe Photoshop, Paintshop pro, MSN messenger (hotmail), Winamp (Mp3 spiller), Windows Media player (film,tv,radio), AVP (Antiviral toolkit pro – antivirus), ACDSsee (bilde browser) + en del andre småprogrammer.. ca. 12 stykk bruker jeg vel så godt som hver dag. (603, gutt 24 år.)

– Antall – ca 16.(tekstbehandling, regneark, 3 forskjellige grafiske programmer, e-mail, 3 forskjellige weblesere, 2 forskjellige FTP-klienter,¹⁸ 5 forskjellige nettverks overvåkningsverktøy) Skulle jeg dog ta med serverapplikasjoner, måtte jeg regne ca 15 programmer i tillegg. (609, gutt 19 år.)

I likhet med guttene, er det mange av jentene som ikke klarer å telle sammen hvor mange programmer de bruker, de sier det er vanskelig. Av de som oppgir tall, er det noen som ikke bruker mer enn 4, de fleste ligger under 10, men noen bruker mellom 10 og 20 i likhet med de fleste guttene. De programmene flest nevner, er vanlige kommersielle programmer.

Kommersiell software og freeware

Vanlige PC-brukere får som regel installert noen få kommersielle programmer i datamaskinen sin på jobben som det er betalt lisens for. Disse ungdommene har ikke så stor tilgang til slik programvare som voksne. Det finnes andre muligheter enn å betale lisens, det er selvsagt mulig å bruke piratkopier, eller man kan ty til programvare som det står enhver fritt å benytte, såkalt *freeware*. Freeware er ofte utviklet av idealistiske hackere. Det finnes til og med en «Free Software Song»:

Join us now and share the software;
You'll be free, hackers, you'll be free.
When we have enough free software
At our call, hackers, at our call.
We'll throw out those dirty licenses
Even more, hackers, even more.
(Utdrag av Stalman, etter Himanen 2001:58)

¹⁸ FTP-klienter: File Transfer Protocol, programmer for å overføre filer over Internett.

De fleste dataentusiastene slutter helhjertet opp om denne ideologien. Men hva velger de å gjøre i praksis, siden de har et umettelig behov for nye programmer? Bruker de helst kommersiell software eller freeware?

– Begge deler... kommersielle fordi jeg lettere får tak i HELE programmet, freeware fordi.. vel.. det er gratis! (530, jente 18 år.)

På dette spørsmålet kom det inn mange interessante svar. De som forklarer at det de bruker styres av rent praktiske årsaker, har nokså forskjellige argumenter for å velge det ene eller det andre. Det er mange ulemper og fordeler både ved freeware og kommersiell software. Svært mange bruker begge deler, de benytter de programmene som passer best til det de skal gjøre til en hver tid.

– Begge deler, bruker Linux og Windows... for slik er det bare. (143, jente 17 år.)

– Jeg bruker alt forskjellig. Jeg kjøper ikke ofte software i butikken, men bytter brente CD-er med kamerater. (28, gutt 14 år.)

Mange kommer også med etiske betraktninger i forhold til piratkopiering av kommersielle produkter og til Linux-bevegelsens ideologi om *open source*, åpen kildekode. Det er en helt klar ideologi blant svært mange dataentusiaster, at programvare bør være fritt tilgjengelig, og at kildekoder skal være åpne.

– Freeware, død over microsoft!!! (158, jente 20 år.)

– Open Source. Tørr ikke bruke annet. (260, gutt 20 år.)

– Helst freeware hvis mulig. Jeg er imot Microsofts monopolisering, og selskap som setter profitt først. Noe av det mest irriterende jeg vet er spill der du først må betale for selve programmet, og så må du betale hver måned for å få lov til å spille det over nettet. (385, jente 20 år.)

Svært mange av de unge har ikke økonomi til å kjøpe de kommersielle programmene de har lyst til å bruke eller faktisk trenger for å gjøre det de skal. Da er det nærliggende å bruke piratkopier. Holdningene til dette er litt varierende. De yngste har selvsagt enda dårligere råd enn de eldre.

– Piratkopiert, d er best og billigst. (256, gutt 15 år.)

– Bruker d som jeg synes er best, og d som er enkelt å cracke.. Betaler ikke penger for å få progz.. (586, jente 16 år.)

– Jeg bruker mye kommersiell software som jeg får gratis. Prøver å bruke det beste. (480, gutt 15 år.)

De eldre har mest nyanserte oppfatninger. En del forklarer at programmer de selv kan tjene penger på å anvende, betaler de for. Her ligger tydeligvis en etisk grense. Andre sier at de betaler for visse programmer fordi de som utvikler dem fortjener støtte. Kommer man opp i en alder hvor man identifiserer seg med programutviklere, blir tydeligvis etikken noe annerledes enn den blir for de yngste. En stor gruppe av svarene viser også at tilhørighet til Linux-miljøet, eller kjennskap til det, fører enten til at man rett og slett ikke bruker noe annet enn gratis programmer basert på LINUX, eller i det minste alltid bruker disse dersom de kan anvendes til det man vil gjøre. Det er ikke lett helt å unngå kommersielle programmer, særlig spill som er basert på kommersielle programmer og Windows. Dette var et spørsmål som gikk rett inn i kjerneverdiene til denne subkulturen. Amerikaneren Bill Gates med gigantkonsernet Microsoft og den idealistiske finnen Linus Torvalds, som startet utviklingen av operativsystemet LINUX, trekkes i svarene frem som symboler på henholdsvis en kommersiell monopolisering av informasjonen og den ideologisk korrekte holdningen til IKT-utvikling. I *The Hackers Jargon File*, fremheves det at «information-sharing is a powerful positive good, and that it is an ethical duty of hackers to share their expertise by writing free software and facilitating access to information and to computing resources wherever possible» (Himanen 2001:vii).

Internett har mange funksjoner

Disse ungdommene har nesten uten unntak tilgang til Internett. Det var derfor viktig å finne ut hva de gjør når de bruker nettet. Da Internett ble lansert, var det mye snakk om at dette var «The Information Highway». Internett skulle være veien til informasjon for alle, det var informasjons-samfunnets motorvei. I de senere år har man begynt å legge vekt på Internettets muligheter også til *kommunikasjon*, det medierer ikke bare informasjon, det gir også en enestående interaktiv mulighet til ulike typer kommunikasjon med andre mennesker. Hvilke av Internettets muligheter er det dataentusiaster benytter seg av? Hva bruker de det mest til?

– Mottar mail, sender lite. Chatter mye. Samme folka hver dag... mange bor i nærheten og mange andre har jeg møtt i virkeligheten. Surfet mye for et par år siden... men IRC har erstattet det. Prøver å lese litt news-grupper, men IRC kverker det også. Bruker mest tid til IRC, før brukte jeg mest på å lage hjemmesider. IRC er farlig og veldig vanedannende... jeg har kuttet ned på colainntak, fått meg mer søvn og allting... men har hardt for å kutte ned på IRC. (179, gutt 17 år.)

Det som de fleste av disse ungdommene bruker Internett mest til, er utvilsomt IRC (Internett Relay Chat). IRC-chattene nås gjennom spesielle servere og forutsetter at man har et IRC-program. På IRC kan man velge kanal for eksempel etter emne, men man kan også skape sin egen kanal, noe for eksempel crewet på TG har gjort. Mange forteller at de har spesielle IRC-kanaler som de er fast på, gjerne sammen med en vennegjeng. Ofte står en eller flere IRC-kanaler på hele tiden mens de er online (logget på Internett).

– IRC står på hele tiden, men jeg er ikke aktiv hele tiden, bare hvis jeg kjeder meg. News /webforum er jeg meget glad i og det er nok det jeg bruker mest på nettet. Surfing sånn generelt er et alternativ til å zappe mellom kanaler på tv'en. Hvor ofte zapper du mellom NRK og tv2? :)
(218, gutt 21 år.)

Svarene tyder på at en del av guttenes IRC-bruk er av en annen type enn jentenes. Det virker som om mange av guttene har faste kanaler de er på i forbindelse med spill eller teknologibruk, i tillegg til en eller flere kanaler med venner.

E-mail er også mye brukt av de fleste guttene. Guttene forteller videre at de spiller spill over nett, at de laster ned filer og oppgraderer programvare. Noen lurer på hva det innebærer å «surfe»? (Surfe på webben: gå fra ett sted på World Wide Web til et annet, reise rundt.) Mange presiserer at de ikke virrer formålsløst rundt på webben, men søker etter den type informasjon de er interessert i. Newsgrupper (nyhetsgrupper) brukes ikke så mye, kanskje webbaserede diskusjonsfora noe mer. Mange leser nyheter på nettet.

Også de yngste guttene bruker nettet aktivt til det meste. De fleste nevner IRC. Videre er det mange som bruker e-mail. De forteller at de surfer på nettet og svært mange spiller over nettet og laster ned spill, trailere og filmer. De laster også ned MP3-filer (musikkfiler). Oppdatering av programvare er meget viktig. Få nevner news-groups.

Mange av jentene bruker også nettet til en rekke ulike aktiviteter. Jentene nevner ikke spill på dette spørsmålet. De bruker Internett mest til IRC og e-mail. Ellers til å laste ned programvare, særlig MP3 filer og til surfing. Noen er med i newsgrupper, men det nevnes ikke så ofte. Viktigst er IRC.

– IRC!! (423, jente 17 år.)

Utstyret må oppgraderes

En person som har fått seg en god PC med nødvendig tilbehør, opplever gjerne etter en viss tid at utstyret holder på å bli «gammelt». For mange voksne er det ikke lett «å henge med», det krever både interesse og god økonomi. Ungdom får som regel ikke datautstyret sitt fra arbeidsplassen slik mange voksne gjør, og de har heller ikke god økonomi. De ble derfor spurt om de var fornøyde med datautstyret sitt.

– Neeeee det er jeg aldeles ikke. Jeg har en idiot-mongo ibm-aptiva¹⁹ som skal kastes så snart jeg får kjøpt meg en ny. Ønsker meg: hovedkort(gjerne abit), k7 cpu, maxi-tower, brenner, alpha-vifte, 19" + litt til. (19, gutt 15 år.)

I motsetning til denne gutten, skriver de aller fleste at de er fornøyd med utstyret sitt, eller ganske fornøyd. Særlig de som har bygd maskinen selv er svært fornøyd. Mange har veldig flott utstyr, og de er fornøyd, men et gjennomgangstema er at de er misfornøyd med å bare ha en vanlig ISDN-linje (tilgang til nettet over digitale telefonlinjer) og ønsker seg mer båndbredde, slik at maskinen kan arbeide raskere. De fleste som er fornøyd, ønsker seg likevel oppgradering og mer utstyr. Mange oppgraderer for atskillige tusen pr. år. En PC som nærmer seg 3 år er moden for en større oppgradering eller dynga. Ellers bunner mange av ønskene både om oppgradering og nytt utstyr i at utviklingen innen spill og 3D (3-dimensjonal grafikk) gjør at det kreves nytt og sterkere utstyr for å kunne kjøre programmene og spillene. Det kommer hele tiden nytt utstyr og nye muligheter for hva man kan gjøre, så de fleste ønsker å henge med i utviklingen og ønsker seg nytt utstyr av den grunn. Det som oftest nevnes er oppgradering av det man har, samt anskaffelse av CD-brenner, TV-kort og scanner. Og selvsagt bredbånd, for alle de som bare har modem eller vanlig ISDN.

– Når man er så nerd som meg betyr jo maskinen liksom noe for meg, selv om jeg kunne foretrukket en null til bak 166 MHz. Mitt aller høyeste ønske er bredbånd, bor ute i distriktet og de gamle bonene i kommunestyret har nettopp stemt ned forslaget om bredbånd til alle huster. (113, gutt 17 år.)

– Er fornøyd med det meste men er av typen som elsker alt som er nytt og state-of-the-art så har alltid ønsker om å oppdatere maskina. Akkurat nå driver jeg å finner ut om jeg skal investere i et nytt skjermkort eller nytt hovedkort og prosessor. Er store sjanser for at jeg kjøper meg mer

¹⁹ IBM-aptiva: En PC-modell fra IBM.

RAM²⁰ om et par dager for jeg trur den brikken jeg har er ødelagt og jeg trenger mer og ny. (137, gutt 17 år.)

– Egentlig fornøyd, men det er jo alltid større disk, mer RAM eller et eller annet fancy man kan skaffe seg :-) (50, gutt 17 år.)

– Ja jeg er kjempe fornøyd med datautstyret mitt siden jeg har bygget og komponert pc-en min selv. (138, gutt 17 år.)

En av de yngste guttene sier han er fornøyd fordi han har bygd maskinen selv. De yngste guttene er stort sett ganske fornøyd når de har brukbart utstyr. Men selv om de synes det de har er bra, så ønsker de seg likevel oppgradering og mer utstyr. De nyeste spillene krever ofte mer utstyr og kraftigere maskiner enn det de har. De som er virkelig misfornøyd, har maskiner og utstyr som hindrer dem i å gjøre det de andre gjør, og det de ønsker å gjøre.

Svært mange spesifiserer nøyaktig hva de har nå, og nøyaktig hva det er de mangler for å få gjort det de vil. De har helt klare, spesifikke ønsker bygget på klart definerte behov. Det er bare noen ganske få av de yngste som forteller at de gjerne vil ha mer utstyr og kraftigere maskin fordi det er «fett». Også noen av jentene har slike ønsker:

– Jeg er ikke fornøyd... kunne tenkt meg noe nyere og hippere... Veit ikke hva... men noe drit fedt utstyr. (423, jente 17 år.)

Av de jentene som svarer at de er sånn passe fornøyd eller at de er fornøyd, forteller likevel de aller fleste at de kunne ønske seg mer og kraftigere utstyr. Men selv om en del av jentene er fornøyd, blant annet de som har bygd maskinen selv, er flertallet av jentene ikke særlig fornøyd, fordi de ikke får gjort alt de har lyst til på den maskinen de har. Det går frem av svarene at jentene jevnt over har mindre kostbart utstyr enn guttene. Dette er neppe en tilfeldighet, generelt sett har gutter mer og dyrere tekniske utstyr enn jenter.

Ulike preferanser hos jenter og gutter

Mange nye teknologier tas først i bruk av menn, og ordet «teknologi» assosieres gjerne med menn og maskulinitet. Årsaken til dette er ikke egenskaper ved selve teknologien, men *maskuliniseringen* av teknologien, noe som blant annet bunner i at tradisjonelt har kvinner og menn hatt ulike relasjoner til teknologi (Nordli 2003:30). Denne differensieringen ble

²⁰ RAM: Random Access Memory. PC-en internminne.

forsterket under industrialiseringen. Også når det gjelder digital teknologi var det først og fremst menn som tok den i bruk i begynnelsen. Men etter hvert er forskjellene mellom kjønnene blitt mindre, både når det gjelder den digitale teknologiens anvendelse og tilgangen til den (se Nordli 2003). Større likestilling til tross, det er fremdeles svært relevant å spørre ungdommene om de mener det er kjønnsforskjeller i bruken av den digitale teknologien. De ble derfor spurt om gutter og jenter bruker PC forskjellig.

– Jeg tror gutter bruker den til å spille, og surfe på nett, chatte ol. Mens jenter kanskje gjør mer fornuftige ting. (496, gutt 15 år.)

– Ja, gutter vil vise seg frem, og spille voldelige spill, jenter vil ha en praktisk bruk for det. (158, jente 20 år.)

Begge kjønn i denne undersøkelsen er helt klare på at det gjennomgående er stor forskjell på hvordan jenter og gutter bruker IKT. Men en del mener at disse forskjellene holder på å jevne seg ut blant de yngste dataentusiastene. Dette skyldes dels at jenter generelt sett kan mer om PC nå enn de kunne før, dels at mange gutter ikke har så store teknologiske kunnskaper som de eldre guttene hadde da de var på samme alder. De mest markante forskjellene mellom jenter og gutter går først og fremst på hva de gjør, altså hvilke aktiviteter de to kjønn har preferanser for. Guttene forklarer at de foretrekker å spille spill, vanligvis voldsspill, gjerne over nettet, og disse spillene er laget for gutter. De laster også ned porno. De forteller videre at de er genuint interessert i teknologien og gjerne vil lære seg mer om den, de er ikke redde for å ødelegge verken maskin- eller programvare, slik som jenter gjerne er. Guttene bruker maskinen til å mekke, de plukker den fra hverandre, og de vil helst vite hvordan programmer fungerer. De bruker PC-en til leketøy, det hender de surfer litt formålsløst på nettet. Men de forteller at de kan kombinere det sosiale med PC-bruken.

Guttene mener om jenter, at de først og fremst bruker PC-en til å være sosiale, derfor er de mye på IRC (Internett Relay Chat) og chatter, eller sender e-mail (elektronisk post) og gratis meldinger.

– Jenter bruker [PC] bare til å surfe og chatte på, guttene mest til spill. (487, gutt 15 år.)

– Gutter: Ja du vet ;-P Jenter: Kanskje litt av det samme ;) kanskje mest til sånne kjedelige ting. (488, gutt 15 år.)

Guttene mener også at jentene helst surfer målrettet på nettet for å hente ned spesifikk informasjon, og at de hovedsakelig bruker PC-en til skolearbeid. Guttenes erfaringer er at jenter ikke gidder å lære seg nye ting, at jenter

søker de enkleste løsningene og at de bare ser på PC-en som et verktøy, ikke et leketøy. De har også inntrykk av at mange jenter er redde for å virke «nerdete», og de har erfart at noen jenter kan mer om IKT enn de later som. Men det er også enighet om at det etter hvert er mange jenter som kan en god del om data, men at de har andre interesser enn guttene og at jentene bruker mye, mye kortere tid foran PC-en enn gutter med stor datainteresse.

Også de yngste guttene har erfart at det er klare forskjeller på hvordan gutter og jenter bruker PC. De mener at jentene er mer fornuftige enn de selv er, og at de bruker PC-en til kjedelige ting og arbeid, men at de ellers chatter og hører på musikk. De yngste guttene har erfart at de spiller langt mer spill enn jentene, særlig voldsspill. Også de mener at jentene bruker mindre tid ved dataen. En del av de yngste guttene er svært kategoriske og mener at mange jenter, eller de fleste, ikke kan noen ting om PC-er.

– De fleste jentene eg kjenner bruker pc til å sende mail til den personen som sitter rett ved siden av henne... uff! (526, *gutt 15 år.*)

Også jentene mener at det er forskjeller på hvordan de to kjønn bruker PC, men flere peker på at spørsmålet må differensieres. For det første, forskjellene kan være større fra person til person enn mellom kjønnene. For det andre, når de f.eks. skal utføre et bestemt arbeid, slik som å gjøre lekser, er det ikke så stor forskjell på jenter og gutter. Forskjellene mellom kjønnene bunner dels i ulikheter i grunnleggende holdninger til PC-en, dels i at ulike typer aktiviteter prioriteres ulikt av de to kjønn.

– Jeg er nerd tvers igjennom, men jeg merker at mange jenter løper unna hvis noe går galt i steden for å prøve å gjøre noe med det selv. (42, *jente 20 år.*)

– I datamiljøet er det lite jenter, men det blir stadig flere. Det jenter bruker data'n mest til er vel chatte osv. (143, *jente 17 år.*)

Jentene som har svart på spørrelisten vil stort sett heller bruke tiden på å *anvende* PC-en enn å utforske den. De er brukere. Jentene har også erfart at gutter ofte liker voldsspill og porno, og at jentene foretrekker å chatte og å lære seg å bruke skriveprogrammer. Men mange jenter mener at etter deres erfaring ser det ut til å bli mindre forskjell på hvordan PC-en brukes blant de yngste jentene og guttene.

4 Tidsfordriv eller livsstil?

Egenlæring den viktigste ressurs

I dag får de fleste unge en viss dataopplæring i løpet av de årene de går på skolen. Men ikke alle får mange timene i løpet av skolegangen (Endestad et al. 2004). Særlig de litt eldre deltagerne på TG og alle de som har stor kompetanse på IKT har selv måttet ta et initiativ for å komme opp på det kunnskapsnivået de har. Vi lever ellers i et samfunn hvor svært mye av den kunnskapen vi har tilegnes gjennom *formalisert* undervisning, spørsmålet er hvor datakompetent ungdom får sine kunnskaper fra? De ble spurt om hvordan de hadde lært seg det de kan om PC-er i dag.

– Jeg har lært det aller meste selv, men litt har jeg lært av storebroren til beste kompisen min, som har jobbet for Telenor. Jeg er også en ekspert på nettet, jeg kan finne absolutt alt som er på nettet, det kan ta litt tid, but I get the job done. (175, gutt 15 år.)

Svarene viser at for datainteresserte ungdommer går lek, hobby, læring og utforskning av teknologien i ett og kan ikke skilles fra hverandre. Egeninnsats og lærelyst preger svarene. De unge lærer seg det aller, aller meste selv, ved å prøve og feile, lese bøker og fagblader, prate med venner, gå på nettet og finne informasjon, spørre datakyndige om råd og hjelp. Den aller viktigste ressursen i kompetanseoppbyggingen er egenlæring.

– Egeninteresse først og fremst. Jeg liker å sitte og plukke litt for meg selv for så å lage noe jeg kan vise og si, se her dette har jeg laget. :) På skolen har det mer vært jeg som har hjulpet lærerne kan man vel si. Og ja, jeg abonnerer på PC World Express, PC World, Linux Journal og Linux Magazine. (10, gutt 20 år.)

– Lært meg selv mest, er litt plagsomt å kunne mer data enn de fleste og ikke ha noen å dele det med. (299, gutt 15 år.)

De unge sitter og prøver seg frem, trykker på knotter og ser hva som skjer, skrur opp maskinen, er ikke redde for å ødelegge. Nysgjerrigheten er drivkraften, et ønske om å finne ut hvordan ting virker. Etter hvert som guttene blir mer avanserte, går de på nettet og finner informasjon, og/eller leser bøker og blader om emnene de er interesserte i.

Til å begynne med er det mange som får hjelp av pappa. Han lærer gjerne barna det mest grunnleggende, slik at de kommer i gang. Mange forteller at først lærte de av pappa, men at i dag er det de som lærer ham. Enkelte nevner også onkler. Eldre brødre er like viktige som pappa for mange i starten, mens yngre brødre ikke har noe å lære bort. Kvinnelige familiemedlemmer nevnes ikke når det gjelder opplæring.

– Har lært d meste sjøl, resten fra pappa eller venn, men det er kun en jeg har lært noe av. (256, gutt 15 år.)

– Det meste er selvlært. Fikk litt hjelp av min brors kammerater da jeg var liten. Også har vi lært litt Delphi og Powersim på skolen. (11, gutt 18 år.)

Svarene viser at venner er veldig viktige for å lære data. Likevel er det tydelig at direkte læring av venner i form av instruksjoner ikke er særlig vanlig. De fleste påpeker at de lærer seg det meste selv. Noen anslår at kanskje så mye som 80 prosent av det de kan, har de lært seg selv. Men å sitte og observere hva venner *gjør* foran datamaskinen, er en svært viktig kilde til læring. Venner og venners venner lærer man av ved at man gjør ting sammen med dem, diskuterer med dem, ser på hva de gjør, og fremfor alt drar på LAN-partyer (datapartyer hvor de knytter maskinene sammen i et lokal nettverk). På LAN-partyer foregår mye læring.

Skolens viktigste rolle i læringsprosessen er at der treffer man like-sinnede, mange kom i kontakt med andre datainteresserte gutter første gang de begynte på ungdomsskolen.

Skolen synes ikke å ha bidratt til dataopplæring for flinke elever, svarene er entydige på dette. I skolen har ungdommene lært å bruke enkelte dataprogrammer, som de sier de like lett kunne lært seg å bruke selv, hvis de hadde hatt bruk for dem. Grunnleggende dataopplæring og dataforståelse får de imidlertid ikke. Det er tydelig at grunnskole og ungdomsskole ikke har noe adekvat tilbud til dataflinke ungdommer. Men mange forteller også at når de senere går på kurs eller skoler som tilbyr spesialopplæring i data, så er det oftest mer for å få papirer/sertifiseringer på det de allerede kan, enn at de lærer noe grunnleggende nytt.

Også de yngste guttene forteller først og fremst at de har lært seg det meste selv, selv om mange av dem har fått et bedre opplæringstilbud fra skolen enn de litt eldre. At de har lært seg det de kan selv, innebærer først og fremst prøving og feiling, og utstrakt eksperimentering.

– Selvlært!! Funnet ut ALT selv. (481, gutt 15 år.)

– Jeg har prøvet og feilet.. (som de fleste andre). (187, gutt 14 år.)

– Det ALLER ALLER meste har jeg lært meg selv, men har også fått hjelp via IRC (Internett Relay Chat). (28, gutt 14 år.)

En del av de yngste guttene leser bøker og datablader. Ellers er det slik at de går på nettet for å komme videre. På nettet kan man enten finne informasjonen selv, eller få hjelp av andre, f.eks. via IRC. Mange bruker denne muligheten. De diskuterer dataproblemer med venner over nettet, eller de spør eksperter om råd. Videre er det svært mange av de yngste som også lærer av venner og venners venner. Jenter er aldri nevnt. Men det er mange som også forteller at de lærer av andre familiemedlemmer, først og fremst brødre, dvs. storebrødre. Men far har også en viktig rolle når det gjelder dataopplæring, selv om dette først og fremst gjelder den første tiden, når de ennå kan svært lite selv. Bare én av guttene fra denne gruppen forteller at han har lært data av mor. Skolen har liten betydning, men noen «tips» har de kanskje plukket opp der. Det er tydelig at skolens dataopplæring både er for elementær for de flinkeste, og at den kommer alt for sent inn i bildet.

– Faren min har lært meg mye, men jeg har også lært meg mye selv. Skolen har dessverre ikke lært meg noe... (480, gutt 15 år.)

I likhet med guttene, forteller også de fleste jentene at de har lært seg det de kan om PC selv. De er selvlærte. Men en kombinasjon med å lære av venner og bekjente er vanlig.

– Lært det fra venner, ble sammen med en «data-nerd» som lærte meg mye, og da jeg kom inn i omgangskretsen ble det masse å lære fra dem. (211, jente 18 år.)

– Mest fra broren min og meg selv.. går på IT-kurs på skolen nuh, (valgfag) men lærer bare sånne ting om word å sånn.. ikke verdens gøyeste, men, men... (546, jente 17 år.)

Også for de dataflinke jentene har skolen liten betydning. De av jentene som har fått dataopplæring på skolen, sier at de kunne stort sett mer fra før enn det de skulle lære på kurset, og at de ofte kunne mye mer enn kursleder. Skolen får rosende omtale av bare én, de andre synes skolens tilbud er for dårlig. Det er *menn* jentene forteller at de lærer data av: fedre, brødre, kjærester, forloveder, guttevenner og venners venner. Ingen av disse jentene sier at de har lært av mor, venninner eller kvinnelige familiemedlemmer. Men langt de fleste sier altså at de har lært seg det meste selv, selv om en del av dem nå går på en eller annen form for IKT-utdanning.

Nyheter er en utfordring

Mye læring foregår ved at man gjentar handlinger og handlingsmønstre. Etter hvert mesterer man oppgavene når man har gjort dem gjentatte ganger. Til mange voksne PC-brukeres fortvilelse blir programmene man omsider har lært seg ofte oppgraderte med nye og uvante funksjoner, og maskinen man er blitt kjent med og mestrer, er plutselig «for gammel». Et kjennetegn ved mange barn og unge, er imidlertid at de er mindre opptatt av å bekrefte det de allerede *kan* enn mange voksne, og at de jevnt over er mer nysgjerrige og har lettere for å omstille seg. De unge dataentusiastene ble derfor spurt om de likte å skifte utstyr og lære nye ting, eller om de foretrakk å ha maskin- og programvare de var blitt vant til å bruke.

– Liker å skifte og lære nye ting. Min erfaring er at jeg lærer best når jeg prøver nye ting og det går galt, for da må man finne problemene og fikse det. (33, gutt 19 år.)

– Jeg kan bruke alt mulig! Bare jeg får et par minutter! (31, gutt 18 år.)

Det er bare en håndfull som svarer at de ikke liker å skifte utstyr og lære seg noe nytt. De fleste ungdommene forteller at noe av det de liker best ved å drive med data, er å skifte utstyr og måtte lære seg noe nytt hele tiden. Det kommer hele tiden nytt utstyr og nye muligheter for hva man kan gjøre, så de fleste av de datainteresserte ungdommene ønsker å henge med i utviklingen.

– Man ser hvilke klær pensjonistene går med i dag. Jeg vil ikke bli IT-verdens pensjonist. JA TIL MODERNISERING! (65, gutt 19 år.)

De dataflinke ungdommene mener at det er positivt at det hele tiden skjer noe nytt innen IKT. De mener at stadige nyheter og differensieringer skaper større muligheter på jobbmarkedet, de eldre vil bli utdaterte og de som er yngre kan overta.

Muligheten til å lære seg noe nytt, er oftest motivasjonen for å skifte hardware og software ofte. Programvare blir først og fremst oppdatert, men det regnes egentlig ikke som å skifte. De tester gjerne ut ny programvare for å se om den er bedre enn den de har fra før. Hvis den er det, skifter de, ellers ikke. De skaffer seg gjerne nye programmer hvis de har funksjoner de ikke har fra før i et annet program.

Å skifte ut maskinvare er noe de aller fleste sier at de gjør, dersom de har muligheten til det. Svært mange forteller at de elsker å skru og fikle, mange har maskinen åpen og synes det er veldig morsomt å skifte ut deler.

Også de yngste guttene svarer at de liker å skifte utstyr og at de liker å lære nye ting. Noen svarer også at de skrur opp maskinen og ordner med utskifting selv. De aller fleste av jentene svarer at de liker å prøve ut nye ting, og gjerne skifter ut det de har. Men noen tar det forbehold at de bare skifter ut hvis det vel og merke fungerer bedre enn det de allerede har. Ingen av jentene ser ut til å ha sperrer mot å prøve noe nytt.

- Jeg liker å utforske maskinen så mye som mulig, for da lærer jeg mer. Jeg har skiftet ut og inn forskjellige deler og installert det meste + å jobbe med å få nettverket til å funke. (342, jente 16 år.)

Nyheter er ikke bare en utfordring i forhold til å holde PC-en oppgradert. Det er et kjennetegn for databransjen at det hele tiden skjer noe nytt på alle områder. Daglig meldes det om teknologiske nyvinninger, noe som krever stadig oppdatering av kunnskaper dersom man skal henge med i utviklingen og ikke bli akterutseilt. Det var derfor viktig å finne ut om de unge har tatt til seg og internalisert databransjens forkjærlighet for innovasjoner og utvikling. De ble spurt om hva de syntes om at det hele tiden skjer noe nytt i IT-bransjen.

- Spennende, det er med på å gjøre miljøet så pulserende og ungdommelig som jeg liker å føle at jeg er, selv om jeg synes jeg er blitt gammel nå som jeg er 19 år. (10, gutt 19 år.)

Generelt svarer de aller fleste at det er positivt at det hele tiden skjer noe nytt. Disse ungdommene er interesserte i nyheter, derfor er det selvsagt få som er negative til at det er en svært rask utvikling i IKT-bransjen.

- Innovasjon er fint, jeg ser det som at vi har et mål som ligger langt, langt fremme som vi hele tiden nærmer oss. (40, gutt 24 år.)
- Vel, det er alltid fint med forandringer. Jeg kan nesten ikke vente på å se hvilke spennende ting fremtiden kan presentere. (125, gutt 16 år.)

Det er nettopp den raske utviklingen som gjør at det er interessant å holde på med IKT, og at mange har forhåpninger om å få jobb i bransjen hvis de klarer å holde seg oppdaterte.

- Det er bra at det utvikles fort, fordi det skaper arbeidsplasser, og det er arbeidsplasser for meg. (15, gutt 16 år.)
- Det er spennende, og det er grunnen til at jeg vil jobbe med det. Stadig nye utfordringer. Da blir det aldri kjedelig. Og da har jeg en jobb!!! (709, gutt 20 år.)

Det som likevel kritiseres, er at utviklingen skjer *for* fort, i den forstand at ingen av ungdommene har råd til alltid å ha det nyeste. Det de kjøper av hardware f.eks., blir utdatert meget raskt.

– Det er jo fint at det hele tiden utvikles noe nytt, men det blir jo veldig vanskelig å f.eks. kjøpe ny PC. Man kjøper en ting, og tre dager etter har det kommet en ny og bedre versjon. (16, gutt 17 år.)

– Bra at det skjer mye nytt, men kanskje ikke bra at pc'en jeg ga 20000 for i fjor er verdt 2000 kr i dag. (611, gutt 18 år.)

– Det er selvsagt spennende, å se alt det jeg har drømt om komme til virkelighet, bare ett par år etter jeg faktisk drømte om det. Men det betyr også selvsagt at det er vanskelig å holde følge, og det kan gå hardt utover pengebeholdningen. (659, gutt 19 år.)

For de som hele tiden kjøper nye deler og komponenter, er det ikke hyggelig å se at verdiene halveres på ca. seks måneder, og at en dyr maskin er nesten verdiløs etter et år eller to. Programvare er ofte gratis å oppdatere, så der skaper den raske utviklingen mindre økonomiske problemer. Men ofte er programvarens forbedringer avhengige av bedre maskinvarekapasitet, slik at de må gjøre noe med den for å f.eks. spille de nyeste versjonene av spillene.

Noen ser det som positivt at hvis man ikke synes man må ha det aller nyeste og følge med i det aller siste, så fører den raske utviklingen til at prisene synker meget raskt på det som er gårsdagens produkter. Sett under ett synker prisene hele tiden. Men et standardsvar er, at det er positivt for teknologien, men negativt for lommeboken at det hele tiden skjer noe nytt. Det tar også veldig mye tid å sette seg inn i alt det nye. Et annet negativt argument er at det man lærer i ulike former for IKT-utdanninge fort blir utdatert.

De yngste guttene er jevnt over positive til utviklingen. Noen er svært begeistret for alt det nye som skjer.

– SupertSupertSupertSupertSupertSupertSupertSupertSupertSupert!
(556, gutt 14 år.)

– Bare fett! Alle disse IT greiene skyter bare større fart! Jee-haw! (481, gutt 14 år.)

– Dette er VELDIG bra! Jo fortere ting skjer, jo bedre! (28, gutt 14 år.)

Men, som en god del peker på, så fører den raske utviklingen til at de må oppgradere det de har hele tiden, og det blir derfor ikke mulig for de yngste å være helt up-to-date, simpelthen fordi de ikke har økonomi til det. Det går

altså litt vel fort til at de yngste kan henge med. Men de synes at rask utvikling er veldig spennende, selv om de selv får problemer.

– Flott, selv om jeg selv har falt av lasset. Prøvde liksom å følge med på hva som skjedde, men det ble vel travelt. Som sagt: Det at det alltid er noe nytt er det som gjør data så spennende. (459, gutt 15 år.)

– Jeg synes det er topp at IT-teknologien blir bedre og bedre. Jeg ser på meg selv som en «tekno-freak» som MÅ ha det nyeste og mest avanserte utstyret. (496, gutt 15 år.)

– Det er bra, som all annen variasjon. Det betyr for meg at jeg bare får drømme om «drømmepc'en», i hvert fall inntil jeg blir millionær... (664, gutt 15 år.)

Enkelte av jentene synes utviklingen går litt for fort. Det er for dyrt å alltid være oppdatert, de har ikke penger.

– Når det gjelder hardware, så betyr det at jeg henger veldig etter, og jeg vet så altfor godt at det finnes mye bedre maskiner enn min der ute. *sutrer for seg selv* (669, jente 18 år.)

– Litt plagsomt... teknologien går for fort.. og d er jævla dyrt med nytt utstyr.. (586, jente 16 år.)

– Positiv med utvikling og jeg liker at maskiner og programmer blir bedre. Og hadde jeg hatt penger ville jeg fulgt utviklingen, det er det negative, at det koster for mye å være oppdatert. (598, jente 22 år.)

Men de aller fleste av jentene som svarer på dette spørsmålet, synes det er moro og spennende at det skjer så mye hele tiden. Mange fremhever at nettopp det at de hele tiden kan lære seg mer, er det som gjør at det er så interessant å følge med i utviklingen av IKT.

– Det er jo det som gjør det hele spennende. Det gjør at man aldri blir utlært. Det er alltid noe nytt å sette seg inn i. Men det kan jo til tider være et slit å følge med på alt som skjer. (499, jente 23 år.)

– Jeg synes det er utrolig spennende at det skjer så mye nytt i IT bransjen. Det betyr vel en del for meg, etter som at jeg har tenkt å utvikle meg i den fronten. (143, jente 16 år.)

– Elsker det, hele tiden nye ting å lære, flere erfaringer, gøy å teste ut nye ting. (530, jente 18 år.)

Databransjen og informasjonssamfunnet er preget av at raske teknologiske forandringer gjør det helt nødvendig å få ny teknologi ut til konsumentene

omgående, før konkurrentene gjør det (Godø 2003). Himanen snakker om «the culture of speed», og når det gjelder de teknologiske nyvinninger, «the law of continuous acceleration» (Himanen 2001:22–23). Dette er en kultur som de unge dataentusiastene helhjertet forsøker å leve opp til, og de betrakter teknologisk innovasjon som et gode i seg selv. Det er likevel nok så innlysende at økonomiske begrensninger gjør at de på tross av sin våkenhet overfor innovasjoner og sin utforskende holdning, i ganske stor grad må nøye seg med å være orientert om alt som skjer uten å få prøve det ut i praksis.

Tidsbruk uten grenser

I mediene blir det ofte fremhevet at barn og unge sitter «for lenge» ved PC-en. Interesserte mennesker bruker gjerne mye tid på det de er opptatt av, og dataentusiaster skiller seg ikke ut i så måte. De har en meget tidkrevende interesse, og det var viktig å finne ut hvor mye tid de faktisk bruker ved maskinen, og hva den egentlig brukes til.

– Et døgn er 24 timer. 8 av timene bruker jeg på skole/transport til og fra, 6–7 av timene går med til søvn. De resterende 10–11(!) timene går med til PC-en. Jeg bruker mye tid på spilling, men surfer/chatte samtidig. Arbeidet, eller skolearbeidet gjøres på skolen. Når/hvis jeg programmerer skjer dette på natten, ofte i helgene, og da kan dere stryke ut de 6–7 timene med søvn. Samme gjelder også html/flash²¹-utvikling. (422, gutt 19 år.)

Svarere viser at ungdommene selvsagt bruker varierende tid ved maskinen på en vanlig dag, men at de som jobber, og de fleste har en IKT-relatert jobb, eller går på skole med IKT-utdannelse, stort sett sitter foran maskinen mesteparten av tiden de ikke sover eller spiser, for å sette det litt, men bare litt, på spissen.

– Bruker ca 10 timer per dag. Det er vanskelig å kategorisere tidsbruken, dette flyter over i hverandre, f. eks både chatter jeg og jobber samtidig. (411, gutt 24 år.)

– 3–6 timer spill, 1–5 timer arbeid, 0–2 timer snakking, 0–2 timer Internetturfing, 0–1 timer leting. (424, gutt 20 år.)

– All tid jeg ikke sover/spiser/er på skole og har no sosialt. (338, gutt 17 år.)

²¹ HTML: Se ordforklaringer. Flash: Standard for lyd, bilde og animasjon. Mye brukt på web-sider.

De aller fleste bruker mest tid ved maskinen i helgene. Det ser ut til at 3–6 timer daglig ved maskinen utenom skole og jobb er det vanligste. Men svært mange bruker mye mer tid og det blir fort 10–14 timer i døgnet. Mange har PC-en på konstant når de er hjemme, de er online hele tiden, de er logget på en IRC-kanal hvor de har venner, de ser TV gjennom PC-en og film, og de hører på musikk, MP3filer, gjerne mens de arbeider på maskinen, og de spiller spill i timevis, gjerne over nettet og utover natten.

Av de yngre guttene er det noen ganske få som forteller at de bruker ca. 2 timer om dagen foran PC-en, men de aller fleste bruker mer enn 4 timer. Mange sier at de sitter ved PC-en fra de kommer hjem til de skal legge seg. En del oppgir 9–11 timer.

– Mye.. ca. hele dagen går med på det. Kommer hjem fra skolen, rett til pc'en. Jeg er ikke helt datanerd da så jeg er sammen med venner i RL og sånt. Det meste er chatting og spill. (203, gutt 15 år.)

– Jeg sitter hele tiden (utenom når jeg sover og er på skolen). Noen dager spiller jeg veldig mye andre dager bare programmerer jeg... (297, gutt 15 år.)

– Det går vel kanskje halve dagen på surfing og spilling. I helgene er det nesten hele tiden! (380, gutt 15 år.)

Selv om også de yngste guttene selvsagt gjør mange ting på PC-en samtidig, forsøker noen å gjøre rede for hva tiden egentlig brukes til. Det er svært varierende hva alle timene går med til. Noen nøyer seg med å spille litt, mens andre spiller i mange timer, noen snakker (chatter) nokså lite, mens andre igjen snakker i timevis.

– Spill: 1/2 time, arbeid: 10 min., snakking: 1/2 time, surfing: 3 timer, leting etter informasjon: de samme 3 timene (som surfing). (459, gutt 15 år.)

– Ca 8 timer. 1 time på spill, 6 timer arbeid, 1 time med Internett /snakking. (555, gutt 15 år.)

– Spill=4t Arbeid=1t Internett=2t. (563, gutt 15 år.)

– Spill:2 timer. Arbeid:1 time Internetturfing:4 timer Snakking:2 timer. (736, gutt 15 år.)

Jentene sitter litt varierende tid, men også de sitter lengst i helgene. De som i tillegg jobber med data, kan sitte opptil 12 timer om dagen. Fraregnet arbeidstid/skoletid, er det noen få som bare sitter en eller to timer. De fleste sitter 4–6 timer hver dag, slik at disse datainteresserte jentene tydeligvis

sitter like lenge ved maskinen som det store flertallet av de datainteresserte guttene. Derimot sitter nok få jenter like lenge ved PC-en som de *ivrigste* guttene, ingen av de jentene som har svart tilbringer all våken tid ved maskinen.

– Oi... så mye jeg kan. På en hverdag, ca 6 timer tenker jeg, og det er ikke medregnet tiden jeg bruker den på skolen i fritimer. (42, jente 20 år.)

– Jeg vet ikke kommer an på hvor sliten jeg er når jeg kommer hjem fra skolen. D er sjelden jeg spiller i hverdagene fordi den bruker jeg på å jobbe med hjemmesiden. Ellers er jeg mye på irc. Spilling gjør jeg i helgene. (442, jente 18 år.)

– Totalt bruker jeg nok halve dagen.. (5–10 timer?!) (456, jente 23 år.)

Flertallet av disse ungdommene er altså det vi kan kalle «tunge brukere». De er på en eller annen måte på nett/logget på eller sitter aktivt ved maskinen mer enn 3 timer, gjerne 6–10 timer alle ukens dager utenom skoletid eller jobb. Mye arbeid for skole eller jobb gjøres imidlertid hjemme, og dette er integrert i tidsforbruket som er beregnet for de andre aktivitetene.

Det store tidsforbruket denne gruppen ungdommer har foran PC-en, er en hovedårsak til alle bekymringene man har gjort seg om ungdommenes databruk. En del barn og unge har uten tvil et problem med at de sitter foran TV, video eller dataskjerm i timevis og *passivt* lar seg underholde av film eller dataspill. Men det er all grunn til å presisere at høyt tidsbruk av PC ikke nødvendigvis innebærer passivisering av de unge. Dataentusiaster har en svært tidkrevende interesse. Antall timer tilbrakt foran PC-en er i følge hackerens arbeidsetikk fullstendig irrelevant i forhold til gleden over å få gjort jobben man er interessert i. Himanen forteller for eksempel hvordan en 16-årig irsk jente beskriver en tidkrevende og vanskelig arbeidsoppgave hun gjorde med kryptering: «I had a great feeling of excitement... I worked constantly for whole days on end, and it was exhilarating. There was times when I never wanted to stop» (Himanen 2001:4).

Restriksjoner

Det er en utbredt oppfatning at barn og unge ikke har godt av å sitte for lenge verken foran TV-en eller PC-en. Mange voksne mener at de bør være mer i fysisk aktivitet, eller foreta seg noe annet. Det er derfor interessant å få vite hva de unge selv mener, er de «slaver» av sin interesse, eller klarer de å regulere bruken selv. De ble spurt om de syntes at de satt for ofte, passe eller for sjelden ved datamaskinen.

– Hva slags spørsmål er det da? Enhver psykolog ville kalle meg avhengig. Har ikke noe med det å gjøre. Klarer meg finfint i flere uker uten. (Jadda, jeg forsvarer meg automatisk... er vel enda et godt tegn). Jeg vil heller påstå at jeg er avhengig av informasjon, avhengig av å lære kanskje. Bare på min egen lille måte. Merkelig eller hva? (585, gutt 19 år.)

– Jeg sitter der så lenge jeg gidder. Føler jeg det blir for mye så finner jeg meg noe annet å gjøre en stund. (499, jente 21 år.)

Det er ytterst få som sier at de sitter for sjelden ved PC-en. Litt mindre enn halvparten sier at de sitter passe, og med det mener de passe for dem, uansett hva andre mener. Overraskende nok forteller over halvparten av de som svarer på dette spørsmålet, at de sitter *for ofte* ved maskinen. Ser man nøye på svarene, viser det seg imidlertid at en del av guttene mener at det er *andres* mening at de sitter der for ofte, gjerne foreldrenes, særlig mors. Men det er ganske mange, sikkert over en tredjedel av guttene, som *selv* mener at de sitter for ofte foran PC-en. De forteller at de bruker mer tid på den enn det som er sunt, eller sosialt.

– Sitter vel for ofte, men who cares? Jeg er stygg og har kviser, får meg ikke dame da, så hvorfor ikke bygge på noe som kan skaffe meg masse penger når jeg er ferdig utdannet? (=) (539, gutt 18 år.)

– Ja, men det er livet mitt. Jeg er nerd. (584, gutt 22 år.)

Av de yngste er det mange som svarer at de sitter ofte, noen sier også for ofte. Men leser man svarene nøye, ser det ut til at å sitte «ofte» foran skjermen nødvendigvis ikke skal tolkes som noe negativt, sett fra deres synsvinkel. Mye tyder på at disse datainteresserte ungdommene har en generell forståelse av at samfunnet mener at ungdom som bruker PC mye, sitter ved PC-en «for ofte». Dette betyr ikke nødvendigvis at de deler denne oppfatningen, de sitter der «for ofte» i henhold til den allmenne oppfatning. En nerd kan antakelig ikke sitte der «for ofte», spørsmålet er ikke stilt på deres premisser. Det virker som om de yngste guttene stort sett sitter så mye foran PC-en som de har lyst til og behov for. Bare noen ganske få svarer at de sitter der for lite.

De fleste jentene synes de sitter passe lenge foran PC-en. Det ser ut til at de klarer å regulere bruken bra selv. Noen mener at det er for ofte, men de er i mindretall.

– Innimellom sitter jeg nok litt mye – og merker at andre syns det også. Men dette er en del av meg, og folk får prøve å akseptere det. Så klart jeg prøver å begrense meg hvis det blir for mye. (456, jente 23 år.)

– Nei, litt for ofte når vi linker.. da blir det 72 timer i strekk.. (501, jente 18 år.)

Mange av ungdommene bor fortsatt hjemme. Hvordan reagerer resten av familien på deres intense databruk? De ble spurt om det var noen begrensninger i hjemmet når det gjelder databruk, for eksempel om de bare får bruke den til faste tider, hvor mange timer de får lov til å sitte ved maskinen, og om det er visse ting de ikke får bruke maskinen til.

– Ikke noen [regler]... MY PC; MY WORLD. (457, gutt 17 år.)

Siden de fleste forteller at de sitter svært mange timer hver eneste dag ved datamaskinen, er det å vente at et flertall av disse ungdommene også kan fortelle at de ikke har noen begrensninger i hjemmet når det gjelder databruk.

– Vel, vi har en regel her – så lenge det er strøm så skal maskinene være skrudd på. (73, gutt 19 år.)

– NO LIMITS. (458, gutt 18 år.)

– Nei, det hadde jeg ikke orket og hatt. (460, gutt 17 år.)

Et unntak er tidsbegrenset bruk av ISDN på grunn av høye telefonregninger. Det er en del krangel i hjemmene om disse regningene. Ellers sier en del at foreldre setter begrensninger som de unge ikke følger uansett. Mødrene er de som stort sett prøver å sette noen begrensninger, men de gjør det i liten grad. Ingen nevner begrensninger satt av far. Hovedinntrykket er at de aller fleste bruker maskinen akkurat så mye de selv har lyst til, men at de er litt tilbakeholdne med å bruke ISDN for å holde regningen på et akseptabelt nivå. De fleste ungdommene har egen maskin, og mange har egen linje som de betaler selv. Da har de ingen begrensninger, verken på hva de får gjøre eller hvor mye tid de får bruke ved maskinen.

Av de få ungdommene som skriver at de har noen begrensninger, forteller enkelte at de har begrensninger i antall timer de får sitte foran maskinen, men dette er unntak. Andre har ikke lov å sitte etter et visst klokkeslett, dette er også unntak. Én forteller at han ikke får spille bilspillet *Carmageddon*, hvor man blant annet kan få poeng for å kjøre ned fotgjengere, en annen sier at moren ikke liker skytespill, og det er flere som nevner at det ikke er tillatt å surfe porno hjemme. En del mødre forbyr porno, og svarene tyder på at guttene er forsiktige med å se på porno åpenlyst på grunn av moren.

Også de fleste av de yngste guttene svarer at de ikke har noen begrensninger i hjemmet når det gjelder PC-bruk. Mange av dem har sine egne maskiner og bestemmer over dem. De få som nevner begrensninger, nevner først og fremst at de ikke må være for lenge på Internett p.g.a. telefonregningen. Ellers må noen prioritere lekser. Det er gjerne mor som setter begrensningene. Også flere av de yngste nevner eksplisitt at de ikke får lov av mor å se på porno.

– Ingen egentlige begrensninger, bortsett fra ingen porno og ikke noe ulovlig. (459, gutt 15 år.)

Jentenes svar skiller seg lite ut fra guttenes. Det er få som har restriksjoner i hjemmene på PC-bruk, men noen har regler.

– Nei, men det er fordi ingen sitter der for lenge så da trenger vi ikke det. Vi har en regel: Lekser går foran alt. (472, jente 15 år.)

– Får ikke bruke irc, (shame on me), får ikke sitte for langt utover natta. (530, jente 18 år.)

De jentene som bor alene bestemmer selv hva de vil gjøre på PC-en. De som bor hjemme bestemmer også stort sett selv, fordi de som oftest eier maskinene. Men det er en begrensning som går igjen som er økonomisk begrunnet, og det er å ikke bruke Internett over telefon for lenge p.g.a. høy regning. Mange av jentene forteller også at lekser prioriteres. Ingen av svarene tyder på konflikter i hjemmene p.g.a. for mye databruk blant jentene.

Å leve med eller uten PC

Et viktig mål med spørreundersøkelsen, var å få vite mer om hvilken betydning PC-bruk og stor datainteresse har for de unges dagligliv og livsstil. Én måte å få vite mer om dette på, var å be dem forestille seg livet *uten* PC. De ble bedt om å tenke seg at de i et helt år måtte være uten tilgang til en PC.

– Hehe, det der har jeg prøvd. Fungerer en periode, så får jeg noe som kan minne om abstinenser og jeg begynner å skrive med hendene på bordplata uten å være klar over det selv og til slutt kan jeg ende opp med å drømme om en webside jeg designer eller et eller annet sykt chat-liknende verdensbilde der verden er en mengde klosser, chat-grupper som man hopper mellom og lever i og av. (10, gutt 19 år.)

Hvor viktig PC-bruk er blitt for deres livsstil og identitet, kommer spesielt tydelig frem av svarene på dette spørsmålet om hvordan det ville være å

klare seg uten PC i et helt år. Noen sier at det å være uten PC er utenkelig, at de ville fått abstinens, dødd, ikke holdt ut og begått selvmord (mer eller mindre humoristisk uttrykt).

– Hmm selvmordstankene strømmer på her. (81, gutt 18 år.)

– Dritkjett uten pc.. pc er alt jeg KAN. (80, gutt 17 år.)

Det er mange synspunkter som kommer frem i svarene på dette spørsmålet, men generelt er det ikke mange som er positive til tanken om å være uten PC, selv om en del mener at de skulle greid seg fint i ett år. Men mange forteller at de har jobber hvor PC er nødvendig.

– Ville nok bruke mer tid på venner og trening. Noe skolearbeid hadde blitt mer tungrodd. (11, gutt 18 år.)

– Kjedet meg i hjel, men klart meg uten. (157, jente 22 år.)

Interessant nok viser mange til erfaringer de har med å være uten PC en periode, de har vært på ferie uten PC, bodd en periode i utlandet eller vært i militæret. De fleste forteller at de savnet tilgangen til en PC mye, og de er konkrete i hva savnet besto i. Mange som svarer prøver å konkretisere hva som ville hende dem hvis de måtte være uten PC ett helt år. Tankene som går igjen er nokså sammenfallende, og dreier seg hovedsakelig om problemer med skolearbeid, forholdet til venner og manglende informasjons-tilgang.

Mange mener at de ville brukt mer tid på skolearbeidet hvis de var uten PC. Dette er en positiv følge, og ville gitt bedre karakterer. Men minusene de fleste ser for seg, er at de har dårlig håndskrift, at tidsbruken ved å gjøre lekser uten PC ville ha økt kraftig, at mangel på informasjonstilgang ville ha senket kvaliteten på innholdet i det de gjorde, og at PC er nødvendig for mange for å utføre deler av skolearbeidet. Men lengre nattesøvn og flere timer til rådighet er altså trolig et pluss m.h.t. skolearbeid.

De aller fleste mener også at det ville være et stort minus å være uten PC, fordi de ville mistet kontakten med venner over nettet. Men mange av ungdommene mener likevel at de ville blitt mer sosiale hvis de var uten PC, på den måten at de ville gått mer ut med venner, kanskje særlig på kino. Men å gå ut mer med venner, ville ifølge datainteressert ungdom ikke hatt så veldig mange positive følger likevel. Å gå mer ut med venner, ville ført til mer festing, de ville brukt mer penger og de ville drukket langt mer.

– Jeg hadde garantert vært mye mer ute med venner, og derfor brukt mer penger. (434, gutt 17 år.)

– Ville nok dratt til byen oftere, drukket meg full oftere, mest sannsynlig satt mopeden min i ordentlig stand, gjort mer skolearbeid. (12, gutt 17 år.)

– Jeg hadde vel endt opp som alkis. (431, gutt 18 år.)

Økt alkoholforbruk er noe svært mange nevner som en følge av å være uten PC, og en del er ganske sikre på at de ville begynt med narkotika. Ungdommene er overbeviste om at livet uten PC ville gitt dem en helt annen livsstil, hvor ulike rusmidler i langt større grad ville kommet inn i den sosiale omgangsformen, enn når de bruker PC og er sammen med venner som er opptatt av data. Ellers er det mange som ville begynt å råne, kjørt biler eller motorsykler, hvis de ikke hadde PC. Bare noen ganske, ganske få sier at de ville begynt med friluftsliv, og enkelte kunne tenkt seg å begynne å trene i helsestudio. Ganske mange forteller at de nok ville lest flere bøker hvis de måtte være uten PC, og dette ser de som positivt. De fleste sier også at de ville begynt å se på TV igjen, eller se mye mer på TV enn de gjør nå, og dette mener de er svært negativt. Det er gjennomgående at disse ungdommene mener at TV er sløv underholdning og passiviserende.

Ut fra svarene som er gitt på dette spørsmålet, virker det ikke som om disse ungdommene som bruker masse tid til dataspill, regner med at de kan ha en spillavhengighet knyttet til PC-spill som ville blitt plagsom. Guttene sier at de kunne drive med rollespill eller brettspill i stedet, og mange sier at det ikke kan være så farlig å være uten PC-spill. Det er først og fremst kommunikasjonsmulighetene og informasjonsmulighetene knyttet til PC-en, de mener det ville være ille å miste.

– Ville jo mistet mange venner på nettet, og tilgangen til informasjon ville jo betraktelig sunket inn. Spillingen måtte jo blitt brettspill isteden.. hehe. Ville nok ha hatt et helt annerledes liv tenker jeg, med mer fysisk aktivitet og kanskje litt større vennekrets. Hadde sikkert blitt mye mer drikking også.. hehe. (55, gutt 23 år.)

De yngste guttene tar ofte veldig hardt i, når de skal svare på dette spørsmålet. De aller fleste mener det ville være meget negativt å være uten PC et helt år. De reagerer kraftig ved tanken på å miste sin kjære PC, en del sier de ville begå selvmord, at de ville dø av det, at de ville begynne med stoff, bli rastløse o.s.v.

– Jeg hadde dødd! (433, gutt 14 år.)

Andre negative følger som nevnes av flere, er at de måtte se mer på TV hvis de var uten PC, og dette er negativt, for da ville de bli mer uvitende på grunn av dårligere tilgang på informasjon. De yngste mener også at hvis de var

uten PC, ville de miste kontakt med en del venner, de ville bli dårligere til å spille spill og skolearbeidet ville gått dårligere, bl.a. p.g.a. elendig håndskrift. Av positive følger er det noen ganske få som mener det ville gått dem litt bedre på skolen, og at de ville blitt i bedre fysisk form. Noen ville lest bøker. En god del mener at hvis de var uten PC, ville de vært mer fysisk sammen med venner, og vært mer sosiale på den måten.

Flere av jentene sier at de hadde nok klart seg bra uten PC, selv om noen få hadde DØDD. Men mangel på PC hadde gått ut over skolearbeidet. Mange av dem hadde fått dyrere telefonregning, fordi de hadde måttet betale mye mer for å holde kontakten med venner.

– ISJ!! Helt forferdelig, måtte ringe folk i stedet, og i stedet for å snakke med masse folk samtidig måtte jeg ringt og snakket om det samme MANGE ganger liksom... isj! (158, jente 20 år.)

– Fått kommunisert mindre med venner, fått vite den siste underholdningen senere enn de med pc, hadde måtte skrive alle stilene mine for hånd uten retteprogram :), brukt mer penger på å lese informasjon i aviser etc. (169, jente 16 år.)

Ellers sier også jentene at de ville ha sett mye mer på TV hvis de ikke hadde PC, og det regnes ikke som et pluss. De hadde ofte kjedet seg og brukt mer penger enn nå, som de har PC.

Internettets sosiale betydning

De eldste dataentusiastene var stort sett programmerere (Balu 2000, Green 1995). Men datateknologien har endret seg. I dag er det mange dataentusiaster som først og fremst kan karakteriseres som avanserte brukere og som orienterer seg mot de store mulighetene innen informasjon og kommunikasjon som åpner seg med den digitale utviklingen. De ulike kommunikasjonskanalene på Internett brukes til ulike formål. E-post, IRC (Internett Relay Chat), og MUD (Multi User Dungeon) er kanaler hvor den interaktive kommunikasjonen foregår. Disse kanalene danner grunnlaget for gruppedannelser og subkulturer som får betydning også for brukernes liv utenfor nettet (Stuedahl 1999). Det er særlig unge brukere som er aktive på nettet. De sender e-post, deltar i nyhetsgrupper, chatrooms og dataspill på Internett, de besøker websider, skaper sine egne hjemmesider på webben og laster ned filer. Særlig chatting på Internett blir av mange forskere ansett som en arena for eksperimentering med identitet og for opplæring i fleksibilitet, toleranse og kommunikasjonsevne (Johansson 1997, Tingstad 2003). Også lek med

kjønnsidentitet blir muliggjort av den digitale kommunikasjonen (Stuedahl 1999). Dagens ungdom bruker derfor sjelden PC-er som ikke er koblet opp mot Internett. En PC som ikke også er en kanal ut mot verden utenfor, har mindre interesse. Selv dataspill spilles i dag i stadig økende grad sammen med andre over Internett. De unge dataentusiastene ble derfor spurt om hva Internett betydde for dem, og hva de syntes var det viktigste med å ha Internett.

- Holde kontakten med vennene mine, en del av dem henger på IRC – noe som gjør det enda enklere. (456, jente 23 år.)

Det er litt forskjellig hva som vektlegges i svarene på dette spørsmålet, men det er to stikkord som går igjen: kommunikasjonsmulighetene og informasjonstilgangen er det viktigste ved å ha Internett. Begge disse mulighetene sees i stor grad i både global og lokal sammenheng.

- Ha kontakt med verden rundt seg når det passer meg og ikke alle andre. (22, gutt 22 år.)
- Man får en følelse av å høre med i noe stort. Man får også kontakt med alle mennesker på hele kloden. (144, gutt 16 år.)

Informasjonen de får over nettet er så viktig fordi den er usensurert, yttringsfriheten nevnes. Informasjonen er uendelig, den er rask å finne, og fremfor alt er det de store mulighetene til å lære som vektlegges. Man kan lære seg det man selv ønsker og er interessert i, ved å bruke nettet.

- Man kan finne alt man trenger og det er en veldig lett måte og lære nye ting på! (142, gutt 17 år.)
- Du kan velge hva du vil se på, høre på, bli kjent med og alt det med den store friheten du har. (501, jente 18 år.)
- Liker egentlig ikke å chatte med mennesker bare for å chatte, bruker d for å få informasjon, liker å se mennesker i øynene når jeg kommuniserer med dem! (100, gutt 19 år.)

Svarene fra de yngste guttene er litt varierte. Men informasjon og kontakt med andre datainteresserte er veldig viktig. Også jentene svarer at det viktigste med å ha Internett er mulighetene til informasjon og kommunikasjon. De kan holde kontakt med venner, få nye venner og kommunisere anonymt hvis de vil det. Informasjon er kjapp og den er gratis. Videre er nettet viktig fordi de sparer penger på å laste ned musikk, programmer, og prate over nettet i stedet for i telefonen. Det er helt klart ut fra svarene på hva som er det viktigste ved å ha Internett, at kommunikasjonsmulighetene

som åpner seg med Internett, er en vesentlig årsak til de unges entusiasme og begeistring for å bruke PC.

Internettets sosiale betydning blir ofte undervurdert når dette mediets muligheter omtales. Før la man gjerne all vekt på Internettets muligheter til å mediere *informasjon*, og man snakket bare om informasjonsteknologi, ikke informasjons- og *kommunikasjonsteknologi*, slik det er blitt vanlig i dag. De unge dataentusiastene ble derfor spurt spesielt om de hadde egne erfaringer med Internettets kommunikasjonsmuligheter, om de syntes at PC med Internett betydde noe for deres kontakt med andre mennesker.

– Mange av vennene mine har jeg møtt på nett, som f. eks. i går var det fest her hos meg. Jeg tror i hvert fall vi var 5–6 stykker vi har fått kontakt med via IRC/Internett. :) (154, gutt 22 år.)

– Kommer an på. Jeg blir jo «kjent» med andre folk alle andre steder enn der jeg bor. (442, jente 18 år.)

Ungdommene svarer at tilgang til Internett gjør det mulig å kommunisere, få venner, diskutere og utveksle informasjon med mennesker over hele verden. Svært mange er opptatt av det globale perspektivet, men de poengterer også at tilgang til nettet opprettholder kommunikasjon lokalt, med ungdom som har flyttet fra lokalsamfunnet og med venner som bor litt langt unna. Mulighetene til å danne sosiale relasjoner over nettet er en av hovedårsakene til deres intense bruk av PC-en.

– Over Internett er jeg ikke redd for å snakke med folk, så jeg har et mye bedre sosialt liv der enn i RL. (104, gutt 17 år.)

– Tja, man kommer jo nærmere folk som er langt unna, men kanskje i perioder langt unna de som er nær deg. Selv traff jeg kjæresten min på nettet, hun bruker ikke data så mye som meg lengre. Men, men, kanskje blir jeg slik en dag jeg og. :P (10, gutt 19 år.)

Mange forteller at de har fått venner som de traff første gang på nettet. Noen bor langt vekk, og de besøker hverandre, også langt borte som i USA. Mange sier at av deres nåværende gode venner IRL, er det en del som de opprinnelig traff over nettet. Nettet brukes også til å etablere rene IRC forbindelser, men disse vennene er vanligvis ikke så nære venner som de man også møter IRL. Ofte er det et mål å møtes IRL, noe som f.eks. skjer på LAN-partyer eller i grupper som deler en felles interesse de kommuniserer om over nettet.

– JA! Venner med data snakker jeg med hver dag. Venner som ikke driver med data har jeg sjelden kontakt med. (179, gutt 17 år.)

Jevnt over svarer ungdommene at PC med Internett betyr mye for kontakten med andre mennesker. Den brukes til å holde kontakt med familie-medlemmer som er langt borte, de unge kan ikke tenke seg å sende snail-mail (brev på papir), men e-post er fint. Mange forteller at de bruker nettet til å erstatte telefonen for å avtale å møte venner i lokalmiljøet. Dette ordnes enten ved hjelp av e-mail eller ved at alle møtes på IRC.

- Ja, jeg bruker mIRC²² som jeg kan holde kontakten med mange personer samtidig og ikke ringe til en og en. (32, gutt 16 år.)

Mange av de yngste guttene mener nettet har betydning for kontakten med andre mennesker. Man blir mer sosial med nett enn med PC som man bruker alene uten å være koblet opp til nettet og dermed andre mennesker. Også de fleste av jentene svarer at Internett betyr noe for kontakten med andre. Mange opprettholder kontakt med venner gjennom nettet. Men flere presiserer at de menneskene man *kun* kjenner over nettet har man ikke samme type kontakt med som venner IRL.

- Mesteparten av dem jeg «kjenner» på nettet kommer jeg aldri til å møte på ordentlig, fordi de bor på den andre siden av kloden, og uansett så er «ordentlige» venner mye, mye viktigere. (669, jente 18 år.)

Ulikhetene i kommunikasjonsformene ble ytterligere utdypet gjennom spørsmål om hvilke erfaringer ungdommene hadde med møter ansikt til ansikt med dataverner fra Internett. Mange hadde venner fra nettet som de møtte på datasamlinger som TG, og de kunne derfor sammenlikne erfaringer med å ha venner fra nettet og relasjoner som var bygget opp ved møter ansikt til ansikt. De ble spurt om hvordan det var å treffe folk på TG eller mindre datasamlinger i forhold til å møtes på Internett.

- Går som regel bra. Litt tregt i starten kanskje, men bare vent til man blir varm i trøya. Så blir det som man faktisk kjenner personen. Noe man til en viss grad gjør som regel via chat på nettet, men man må bare bli vant til den andre personens måte å uttrykke seg på, og å være på i det virkelige liv. Det får man ikke med seg på nett. (689, gutt 21 år.)

De aller fleste er veldig positive til å treffe andre unge ansikt til ansikt i forhold til å bare møtes på nettet. Å treffe hverandre IRL (In Real Life) er ofte en stor opplevelse.

- Det er 1000000000000 ganger kulere!!! (280, gutt 16 år.)
- Veldig morsomt. Du får deg ofte en stor overraskelse. (91, gutt 16 år.)

²² mIRC: Windowsbasert IRC-klient, den mest brukte.

– Reality rulez. (108, gutt 17 år.)

Ungdommene mener at det vanligvis er mer sosialt å se den man snakker med. Når nicket (kallenavnet, alias'et) får et ansikt, får man et annet forhold til den personen man kjenner fra nettet. Derfor er det viktig å møtes fysisk.

– Man får et mer «oh, var det sånn han så ut» bilde av verden, og man veit mer om de man snakker med hver dag etterpå. (10, gutt 19 år.)

– Det er spennende. Å få se personen og bli kjent irl. Men føler at jeg kjenner de fleste ganske godt via irc. (549, jente 16 år.)

– D er spennene å møte folk du bare har snakket med på irc. I alle fall hvis dem ikke har løyet om seg selv. Dessuten blir d mer ekte å snakke ansikt til ansikt. (442, jente 18 år.)

– Det er mye bedre å møtes fysisk en bare på nettet. Du kan sammenligne det med å skrive i et brev at du gir en god klem og det å virkelig å gi det. (332, gutt 19 år.)

Noen forteller at de egentlig ikke er så opptatt av om de møter sine venner IRL eller på nettet. Vennskap er vennskap, og hvilken kommunikasjonsform man pleier å bruke, er som regel ikke så avgjørende for hvordan relasjonene oppleves.

– Jeg har møtt store deler av de menneskene jeg kjenner fra IRC/ Internett. Så jeg har et ganske normalt forhold til det. Det er som å treffe hvilken som helst gjeng. (456, jente 23 år.)

– Ingen forskjell. (487, gutt 15 år.)

– Er jo kjekt å se et ansikt en gang i blant, ikke bare et nick :)²³ Men folkene er som regel like IRL som på IRC... gøy å møte folk på ordentlig en gang i blant, allikevel. (27, gutt 18 år.)

Det kan selvsagt oppleves som litt rart å skulle møte noen man ikke har sett før. Hvordan vil det første møtet forløpe? Det er mange som forteller at de nok kan bli nervøse, sjenerte eller litt flauet til å begynne med.

– Hva tror du? Skremmende!!!! ;) Nei, det går greit, men man er jo litt nervøs før man treffer dem første gangen IRL, det er klart.. (14, gutt 19 år.)

– Det er kjempekult å treffe alle du har prata med på Internett i virkeligheten. Mange av dem er like rå i virkeligheten som på Internett, mens mange er veldig sjenerte. (314, gutt 18 år.)

²³ Nick: selvvalgt alias.

– Jeg har aldri opplevd at noen oppfører seg noe annerledes i «real-life» enn på Internett. Men hvis man ikke har blitt godt kjent før man treffes har folk en tendens til å bli sjenerte. (16, gutt 17 år.)

Ekte vennskap etableres ofte over nettet blant disse ungdommene. Flere forteller at de har fått sine fleste venner over nettet. Dette blir da venner som de etter hvert møter både over nettet og ansikt til ansikt. Også kjærester kan man først møte over nettet.

– Man møter ofte folk på Internett/irc og deretter møter dem på Gathering, noe som har ført til ekteskap mm. (18, gutt 24 år.)

Det som er et problem med vennskap som etableres over nettet, er muligheten for at den man er blitt kjent med skjuler sin egentlige identitet.

– Ingenting slår det å treffe likesinnede i real-life. Internett er en fæl ting, fordi alle kan være noen andre, i stedet for den de er. (53, gutt 20 år.)

– Du blir skremt av så mye rart det finnes av mennesker rundt omkring. For eksempel du ser en som selger ett eller annet og han har ett mer eller mindre fjortisaktig nickname, så er han en fyr på over tredivetår når du går til plassen hans for å kjøpe det han selger. (88, gutt 18 år.)

– Der ser du folk hvordan de egentlig er. På nettet kan dem lyge og si at dem er ei 15 år gammel jente. Men egentlig være en 45 år gammel mann... FISJ. (261, gutt 16 år.)

Mange gjør også oppmerksom på at det er stor forskjell på å møtes over Internett og lokale nettverk (LAN). Det er mye bedre å være på datapartyer og ha kontakt over et lokalt nettverk enn over det store, og langt mer anonyme Internettet.

– Det er mer gøy å sitte sammen på et Lan party enn det er å sitte alene på rommet over Internett. Mennesker flest liker sosial kontakt med folk som har samme interesser, mens de blir mer reservert når de møter folk som liker ting de ikke vet noe om. (291, gutt 19 år.)

– På TG og andre parties møter man gjerne folk IRL. Man kan først treffe en gutt/jente på IRC, spørre «hvilken rad/plass, reis deg og vink» og så stikker man innom hverandre. På Internett er det verre å se hverandre, og man kan bo for langt unna hverandre til å møtes. (193, gutt 23 år.)

– Internett er så stort. Når du sitter i nettverk med dem kan du finne ut hvem det er.... (690, gutt 15 år.)

Noen ganske få av dataungdommene forteller at de foretrekker å *ikke* møte folk de kjenner fra nettet ansikt til ansikt. En grunn til dette er nok, som flere

peker på, at det faktisk kan være vanskeligere å få kontakt med folk i «virkeligheten» enn på nettet.

- Rart. Foretrekker å ikke treffe folk jeg kjenner fra Internett på slike samlinger. (11, gutt 18 år.)
- Vanskeligere å få kontakt med folk i rl enn på nettet. (157, jente 21 år.)
- Ekkelt;) (519, gutt 18 år.)
- Jeg vil egentlig helst ikke møte folk som jeg treffer på Internett, det klarer seg med bilde.. de ser for det meste «litt rare» ut. (251, gutt 17 år.)
- Noen ganger er det kjempeartig å møte folk, noen ganger synes du de bare er så totalt annerledes at du knapt vil snakke med dem etterpå. (55, gutt 23 år.)

De aller, aller fleste forteller altså at de foretrekker kontakt ansikt til ansikt fremfor bare via Internett. Kommunikasjonen er bedre IRL, mer personlig, mer sosial. Men de forteller også at det er ganske vanlig at man prater sammen på en *annen måte* over nettet enn når man er ansikt til ansikt. Dette er ikke bare negativt, tvert i mot. Det kan ofte skje at man prater lettere med andre over nettet enn man ellers ville gjøre.

- Alt blir mye mer løssluppent på Internett. Selvsagt. Du trenger ikke akkurat være bestevenn med han du snakker med for å prate om både ditt og datt. Folk gjemmer seg bak maskinen. (659, gutt 19 år.)
- Rart, du oppfører deg på en helt annen måte, du vet ikke hvordan de er i virkeligheten. På irc kan en skjule seg bak et nick.. (161, gutt 18 år.)
- Folk er stor i kjæften på Internett. I RL derimot er det noe helt annet. Jeg tror folk er «2 personer» Den på Internett og den i RL. (151, gutt 18 år.)
- Man snakker annerledes med hverandre irl enn på irc, mange har oxo helt andre personligheter irl enn på irc. (39, gutt 20 år.)
- Den største [forskjellen], var at folk, de folka jeg traff, var mye mer sjenerte i virkeligheten enn de var på nettet. De snakka mye lettere og sa mye mer på nettet enn her. (Intervju nr. 11, jente 20 år.)

Det er likevel slik at den kommunikasjonen som skjer over nettet kan bli mer ukonsentrert og mindre fokusert enn når man sitter sammen ansikt til ansikt. Det er ofte mye som foregår på PC-en samtidig, den er en multimedia-maskin (den kan gi formidling av informasjon i mer enn én form).

– Når man sitter på PC-en og snakker på IRC, så kan jeg liksom sitte og drive med Photoshop²⁴ eller et eller annet samtidig når jeg snakker med andre og da blir jeg litt ukonsentrert på den samtalen. Og sånn sett så kan man jo si at det er en mindreverdige form for kommunikasjon, fordi det er lettere å miste konsentrasjonen på det. (...) Ja, det som er, er at jeg gidder ikke å vente på at folk skal svare meg og sånn, så da går jeg og driver med noe annet, så da sitter jeg å driver med det en stund og så går jeg tilbake. Og da har de sagt noe. Og så sier jeg noe. (*Intervju nr. 11, jente 20 år.*)

De yngste guttene har ikke svart så fyldig på dette spørsmålet. Men svarene skiller seg lite fra de eldre ungdommens oppfatninger. Også de yngste synes det er morsomt å treffe venner de kjenner fra nettet ansikt til ansikt.

– Eg gleder meg til å treffe folk eg kjenner fra irc. (*526, gutt 15 år.*)

– Kult, da ser man åssen personen ser ut levende. Man snakker kanskje ikke så åpent. (*203, gutt 15 år.*)

– Fett det. (*337, gutt 15 år.*)

– Mye bedre atmosfære enn å sitte alene og trøkke. (*481, gutt 15 år.*)

Også jentene er svært positive til å bruke Internettets kommunikasjonsmuligheter. De synes det er både spennende og bra å møte andre mennesker over nettet. Men de understreker likevel ofte at det også er viktig å møtes IRL. Det er viktig å ha fysisk kontakt.

– Det er jo de samme folka, men det er jo moro å ta noen kule bilder, klemme hverandre irl og ha litt øyenkontakt. (*42, jente 19 år.*)

– Det er jo nærmere kontakt, fysisk kontakt som klemmer o.l. (*742, jente 22 år.*)

– Det er myyyyyy bedre, for da blir det mer personlig. (*342, jente 16 år.*)

Jentene peker på at kommunikasjonen kan bli annerledes over nettet enn når man står ansikt til ansikt. Humor og kvikke replikker er vanskeligere å komme på når man *ser* på hverandre, enn når man kan konsentrere seg om å skrive. Og mange oppfører seg ganske annerledes enn forventet når de møter nettvennene i «virkeligheten».

– Humm, det er litt pinlig.. går liksom ikke an å «vente» med å svare til du finner no fornuftig å si.. Men, for det meste går det greiT (=) Er alltid like gøy (=) (*546, jente 17 år.*)

²⁴ Photoshop: Windowsbasert billedbehandlingsprogram fra Adobe.

– De kan være veldig mye mindre morsomme enn de er på nettet. De vi dro sammen med som var så koselige på IRC, satt bare og stirra på skjermene sine der oppe. Vi overså dem. (669, jente 18 år.)

I de siste årene er det kommet flere undersøkelser om de ulike digitale kommunikasjonsformenes betydning for brukerne, særlig mobiltelefoni og chat (Brantzæg og Stav 2004, Holm Sørensen, Olesen og Audon 2000, Johnsen 2002, Tingstad 2003). Fra å oppfatte all digital kommunikasjon som en mindreverdige form for kommunikasjon, sammenliknet med tradisjonell kommunikasjon ansikt-til-ansikt, fokuserer man nå på at digital kommunikasjon kan ha andre kvaliteter og fylle andre funksjoner enn kommunikasjon IRL. Den norske etnologen Truls Erik Johnsen har fokusert på hvordan ungdom som bruker mobiltelefon, bruker den til å opprettholde sosiale nettverk: «The communication has accordingly a very important function apart from the instrumental exchange of information. It becomes an information-carrier without necessarily having content or function except sustaining the idea of a social fellowship» (Johnsen 2002). Johnsen hevder at utveksling av tekstmeldinger, SMS, kan få funksjon av en gjensidig gave-utveksling, «digital gift-giving», nettopp fordi denne kommunikasjonsformen er ekstremt annerledes enn ansikt-til-ansikt kommunikasjon. Også den svenske etnologen Barbro Johansson legger vekt på at digital kommunikasjon er kvalitativt annerledes enn tradisjonell kommunikasjon, hun «har set hur nät-umgänget initierar en kommunikation som är kvalitativt annorlunda enn den som sker ansikte mot ansikte, at chattandet erbjuder möjligheter til interaktion och identitetsarbete som skiljer från dem i det vanliga livet» (Johansson 1997: 46).

Kommunikasjon over nettet er ekstremt annerledes enn tale ansikt-til-ansikt. Svarene i denne undersøkelsen avslører at ungdommene snakker om forskjellige ting på nettet og når de møtes face-to-face. De får også anledning til å utfolde andre sider av sin personlighet på nettet enn de gjør IRL, og de interagerer på andre måter der enn ellers. I tillegg er det som regel ikke snakk om at ungdommer enten bare kommuniserer digitalt eller bare ansikt til ansikt. Mediekompetente ungdommer behersker de ulike kommunikasjonsmåtenes egenart og begrensninger, og anvender de ulike kommunikasjonsmulighetene de har tilgang til på differensierte måter (jfr. Johnsen 2002).

Ungdommens fortellinger viser at de med den digitale teknologien har fått flere muligheter til å kommunisere enn tidligere generasjoner hadde, og at de nye mulighetene først og fremst anvendes til å danne nye sosiale relasjoner og til å opprettholde de relasjonene de har fra før. Ungdommene

«treffes» på nettet, der kan de møte flere på en gang, og de kan holde kontakt med venner som befinner seg fysisk langt vekk. Disse ungdommene går sjelden på anonyme chatkanaler på World Wide Web, slik yngre barn gjerne gjør (Holm Sørensen, Olesen og Audon 2001, Tingstad 2003), de bruker helst faste IRC-kanaler. I følge Johansson er det nettopp på IRC-kanaler at det «finns tilfalle att lære k anna varandra n armare och mer varaktiga relationer kan uppst a» (Johansson 1997).

Den viktigste funksjonen digital kommunikasjon har for disse ungdommene, er at den anvendes til mer varige sosiale relasjoner, enten disse opprinnelig ble etablert digitalt eller i den fysiske verden. Den digitale kommunikasjonen representerer alts a for mediekompetent ungdom verken en annenrangs kommunikasjonsform sammenliknet med ansikt-til-ansikt kommunikasjon, eller bare et alternativ til   kommunisere i *Real Life*. Kommunikasjonen i cyberspace  pner for muligheter til   danne andre typer sosiale relasjoner enn f or, og disse ungdommene oppfatter ikke «virkeligheten» utelukkende som identisk med den fysiske virkeligheten. Men det er ogs a tydelig at m oter i *Real Life*, ansikt-til-ansikt, er det de fleste verdsetter h oyest.

5 Dataungdommen og samfunnet

Så langt har fremstillingen dreid seg om dataungdommens *egne* oppfatninger om seg selv og om sin egen kultur. Hvordan ser de på samfunnets oppfatninger av ungdom som dem selv – og hva tenker de om sin egen rolle i samfunnet?

Den offentlige debatt og dataungdommen

Journalister forteller ofte sine historier som om Internett er et *farlig* medium, hvor unge mennesker først og fremst eksponeres for vold i dataspill, oppsøker pornografi, ser på nazipropaganda og leter etter oppskrifter på hjemmelagede bomber. Slike mediefortellinger har stort nedslag i andre menneskers oppfatninger av de unge datakyndige. Det er ikke noe nytt fenomen at det offentlige reagerer negativt og bekymrer seg for ungdommen når nye medier tas i bruk. Nye medier formidler ofte ungdommens kultur. Populærkulturen, som ofte formidles gjennom nye medier, har nesten alltid blitt oppfattet som en trussel mot ungdommen. De gjentatte angrep mot nye medier og populærkulturen har stort sett kommet fra foreldre, lærere eller andre som har bekymret seg for ungdommens åndelige og moralske oppfostring (Boëthius 1993:257). Slike overdrevne, offentlige kampanjer mot nye medier og ny populærkultur, har forskerne gitt navnet «moralske panikker» (Cohen 1972), og massemediene spiller en viktig rolle i denne prosessen. «Det gjør de bl a genom at framställa den utlösande faktorn eller avvikelsen och dess verkningar på ett stereotyp, överdrivet och ofta direkt felaktigt sätt», skriver den svenske forskeren Ulf Boëthius (1993:260). I den norske diskursen har barn og unge i mange år blitt fremstilt som hjelpeløse offer for den nye digitale teknologiens farer, og enkeltepisoder hvor barn og unge har misbrukt mediene og tatt skade av det, trekkes frem og fremstilles som regelen, snarere enn unntaket.

Med sin store teknologiske kompetanse representerer mange av dataentusiastene en ny ungdomskultur – og mange er ressurssterke og kreative personer, som vanskelig kan kjenne seg igjen i mediefortellingene om ungdom og databruk. Dette fordi mediernes fortellinger om den nye data-teknologien sjelden handler om de unges kompetanse og entusiasme for ny teknologi. I mediene ser vi at unge datainteresserte mistenkeliggjøres og karakteriseres som «nerder» og «hackere», de beskrives som usosiale,

isolerte og klossete og beskyldes for eksempel for ikke å være nok ute i frisk luft (jfr. Nissen 1998:149). Gjennomgående er det at debatten særlig dreier seg om dataspill, og at debattantene mener at barn og unge passivt lar seg underholde av dataspill, uten at de tar seg bryet med å nyansere mellom de mange ulike former for dataspill og deltageraktivitet som finnes i dag. Et viktig spørsmål er derfor hvordan disse ungdommene oppfatter den offentlige diskurs om barn, ungdom og IKT, siden de er godt informert om denne debatten gjennom sitt eget store medieforbruk og sin mediekompetanse. De ble spurt om hva de syntes om massemedienes fremstilling av Internett og PC-bruk, særlig om påvirkningen på barn og ungdom.

– Mener media blåser det for mye opp. Klart det tærer på folks fritid, men jeg tror ikke databruken påvirker folks væremåter ellers. (697, gutt 21 år.)

– Noen spill er kanskje skadelige, men det er oxo å leke i parken. Jeg tror ikke man skal stoppe barn fra å følge med i utviklingen. (42, jente 21 år.)

– Det er alltid noen som blir påvirket av spill og sånn... men men.. er det ikke slik med alt da? Det de fleste eldre er opptatt av, tror jeg er at ungdommen sitter mer inne. Men hva faen... da slipper man nå at dem går ut og doper seg eller noe sånt :D (695, gutt 18 år.)

Ikke overraskende er de fleste av ungdommene lite imponert over mediens fremstillinger av barn og ungdoms bruk av IKT. Dårlige kunnskaper hos journalistene er en kilde til irritasjon.

– De dumme data-historiene jeg hører må være det man leser i norske aviser om hackere/crackere og lignende. De som skriver dette har absolutt ingen peiling på hva de snakker om, og setter diverse miljøer i dårlig lys. Det er på samme måten mange vandrehistorier oppstår. (363, gutt 21 år.)

– Manisk til tider. Enkelte journalister burde også holde kjeft til de har forhørt seg med en ekspert. Og kanskje lære seg å sitere i stedet for å drømme. (700, gutt 26 år.)

Mange mener at det som kommer frem i mediene bare er tull og tøys. De som begrunner slike meninger, er stadig inne på dårlig kompetanse på feltet hos journalistene som forklaring. VG, og spesielt Dagbladet, trekkes frem som skrekkeeksempler på dårlig sensasjonsjournalistikk. Ungdommene peker også på at mediene ofte tar opp foreldete saker. Særlig graverende finner mange det at mediene generaliserer ut fra enkelttilfeller. De aller fleste datainteresserte ungdommer er ikke slik som pressen skriver, og de kjenner seg

ikke igjen i beskrivelsene. Noen mener at det kan være en del sant i det som skrives av negative ting, men at det blåses opp og kommer ut av dimensjoner. En gjennomgående kritikk fra ungdommene er at mediene ikke tar ansvar for det de gjør, men skaper negative holdninger overfor ungdom som er ivrige databrukere. Mange av ungdommene synes det er urettferdig at de svartmales på denne måten. De etterlyser nøkternhet i mediene om emnet barn, ungdom og data.

Jentene som svarer på dette spørsmålet, har atskillig større forståelse for bekymringsperspektivet i massemediene enn guttene, men de mener likevel det er overdrevet. De mener at PC-en først og fremst stjeler tid fra TV-en, og det anser de som positivt.

- Noe er bra, mens andre er for kritiske. (143, jente 17 år.)
- Burde bevege seg, ikke bare sitte foran pc'n hele døgnet. (147, jente 20 år.)
- Litt sant, men samtidig... mer engasjerende å spille dataspill enn å se på TV. (158, jente 20 år.)

Ingen av jentene mener at de selv har tatt skade av å bruke PC, men de mener at PC-spill bør ha veiledende aldersgrenser til foreldrenes orientering. Videre mener de at barn må lære at pedofile kan finnes på nettet som alle andre steder, og de må lære at de ikke oppgir navn til ukjente. Jentene mener det er galt å prøve å stoppe barn i å følge med i utviklingen. De mener at massemedienes fremstilling av barn og ungdoms PC- og Internettbruk er overdreven negativ.

Mange av de unge har klare synspunkter på den offentlige debatten om foreldrenes ansvar i forhold til barn, unge og mediebruk. De mener at foreldre burde vite mer enn de faktisk gjør om data, særlig viktig er det at de orienterer seg om veiledende aldersgrenser på spill. Mange av ungdommene mener foreldrene godt kunne følge aldersgrensene når det gjelder barn, og de trekker grensen stort sett ved 12 år. Videre mener de at det kan være fornuftig å ha filtre mot grov porno o.l. til mindre barn. Mange av disse ungdommene, som for bare noen ganske få år tilbake var barn foran data-skjermen selv, mener at både *innholdet* i det de får tilgang til, og hvor mye *tid* som skal brukes ved PC-en, kan reguleres av fornuftige foreldre, men vel og merke til barna er ca. 12 år gamle. Det er ingen av dem som ville ønske seg noen restriksjoner for sin egen del. Men de peker også på at datakompetente ungdommer går rundt alle sperringer uansett, fordi de ser sperringer heller som en utfordring enn et hinder.

De yngste guttene mener stort sett at massemediene skriver bare tull og «bullshit». Det de særlig beklager seg over, er medienes lave kunnskapsnivå om emnet. De synes det er positivt at barn og ungdom interesserer seg for Internett og PC, ikke negativt, slik som mediene ofte fremstiller det. En av dem forklarer at porno og slikt får ungdommene tilgang til uansett. De mener at mediene overdriver det negative, men flere er inne på at også de blir påvirket av å bruke PC og Internett. De mener at små barn blir mest påvirket.

Iøynefallende i den offentlige debatten om ungdommens databruk, har vært at mange av de eldre debattantene har konstruert seg sine forestillinger om den nye teknologien ut fra de erfaringer de selv har med eldre teknologi, slik som fjernsynet, filmen og til og med den elektriske skrivemaskinen (Kaare 2002b). Don Tapscott peker på at mange folk tror at datamaskiner og fjernsynsapparater er like, fordi de begge har skjerm, og derfor overser de nye medienes interaktivitet. Han hevder at likheten mellom de to teknologiene slutter med skjermen, og at det er det en del voksne som ikke har fått med seg (Tapscott 1998). Særlig betenkelig er det at mange pedagoger og foreldre ikke har klart for seg hva det innebærer at dagens IKT er en *interaktiv* teknologi (toveis kommunikasjon med en datamaskin). Kommunikasjon gjennom interaktive medier karakteriseres av at det er den individuelle aktive brukeren som bestemmer kommunikasjonsprosessen gjennom sine handlinger og meningsdannelser (Stuedahl 1999). Kulturen som dannes rundt unge aktive brukere av digital teknologi, preges først og fremst av teknologiens interaktivitet.

Voldspill og påvirkning

Mye av medieforskningen forsøker å påvise en sammenheng mellom barn og unges eksponering for vold i mediene og aggressiv atferd (Werner 1997:95–106, Østbye 1999:135–157). Det er lansert en rekke teorier om effekten av voldseksponering i mediene, som hovedsakelig går på effekter på atferd, de viktigste er katarsis (renselse), imitasjon, opphisselse, endrete grenser for akseptabel vold og medievoldens avstumpende effekt (Østbye 1999:150–151). Siden de aller fleste av deltagerne på TG har en lang historie som spillere av voldelige dataspill, vanligvis med stor entusiasme og i store mengder, var det selvsagt viktig å få vite hva de mener om dette spørsmålet. De ble spurt om de trodde at de selv, og de de kjenner, blir påvirket av volden i dataspillene. De ble også spurt om de mente det er forskjell på vold i dataspill og på TV, film og video.

– JEG blir ikke det. (98, gutt 16 år.)

– Nei, bare fordi jeg skyter en på et spill eller ser en blir skutt på tv, går ikke jeg ut og skyter en person. Jeg ser ikke noe sammenheng i vold mellom tv, data, film, video med virkeligheten. Herregud det er bare ett spill, det er ikke virkelighet. (102, gutt 16 år.)

På dette spørsmålet er det kommet inn mange innsiktsfulle svar, de fleste begrunner sine synspunkter med egne erfaringer med å spille voldsspill og å se voldsfiler på TV/film/video. Svarene viser at «påvirkning» må nyanseres i «påvirkning til å selv bli voldelig», og i andre typer påvirkning. For eksempel kan det hende at man får større kunnskaper om vold av å bruke voldsspill, og større kunnskaper om våpen.

- Hehe, når man spiller voldsspill som f.eks Quake 3, blir man ikke voldelig, d er en lek og d skjønner de fleste, folk burde heller uroe seg for folk som bokser eller driver med annen aggressiv kampsport!!! Men man blir bedre til å håndtere en pistol: FAKTA!! var på en shooting range i Statene for 1 1/2 år siden, var like god som han som hadde skutt i 3 år!!! Har å gjøre med at man bruker musa til å sikte med i Quake 3, får den feelingen med hånda!! (100, gutt 19 år.)

Det viser seg at bare en håndfull av de 715 ungdommene mener at *de selv* er blitt påvirket av dataspill i retning av å bli mer voldelige. De aller, aller fleste presiserer at de selv ikke er blitt påvirket til å bli voldelige av å spille voldsspill eller å se på voldsfiler. Men en del svarer at de nok kjenner til andre som er litt påvirket, selv om dette klart er et mindretall. Derimot mener veldig mange som selv er storforbrukere av voldsspill, at yngre barn ikke har godt av å spille slikt, fordi barn ikke klarer å skille mellom fantasi og virkelighet. Mange av ungdommene mener faktisk at barn godt kan, eller bør, hindres i å spille voldsspill eller se på voldsfiler når de er små, det vil si under ca. 10–12 år. Aldersgrenser for barn i forhold til voldsspill og voldsfiler, blir stort sett betraktet som et greit virkemiddel av disse ungdommene, som mener at foreldrene burde ta mer ansvar for dette enn de gjør i dag.

– Om foreldra hadde aktivert høyere sikkerhet på maskinene og lest aldersgrensene på spilla som kommer i hus, så hadde alt vært bra. Det er foreldras feil. (692, gutt 19 år.)

Svarene viser at disse ungdommene synes det er en fornærmelse at mediene ofte skriver at de ikke er i stand til å skille mellom fantasi og virkelighet, og derfor kan bli voldelige av å spille dataspill. Mange av dem presiserer at de skiller uten problemer mellom fantasi og virkelighet.

– Når jeg blåser hodet av en eller annen av mine venner i CyberSpace, så tenker jeg ikke over at det er mord. Det er liksom bare sånn. Men når jeg ser på nyhetene at noen er skutt, så synes jeg det er forferdelig. Jeg kommanderer mine virtuelle tropper i døden i haugevis, men når jeg ser på TV at det er krig i Midtøsten, synes jeg det er forkastelig å sende mennesker i krig. I likhet med andre «barn» er jeg utstyrt med en tankegang som klarer å skille min generasjons «Cowboy og indianer» fra folkemord og halshugging. (626, gutt 20 år.)

Mange forklarer også at de få ungdommene som tilsynelatende ikke klarer å skille dataspill fra virkelighet, enten har problemer av psykisk karakter, eller at det er dårlig oppdragelse og dårlig miljø som er årsaken til at de blir voldelige, ikke dataspillene.

Graden av skillet mellom fantasi og virkelighet er et viktig argument i forhold til det ulike påvirkningspotensialet til dataspill og film. Spill er animasjon, grafikk, og lite virkelighetsnært, det har heller ikke et medrivende plot (handling). Spill er konkurranse og lek. Men enkelte fremholder at på sikt blir nok grafikken så god at spill sånn sett kan nærme seg film i voldspåvirkningspotensiale. Men påvirkningspotensialet til film/TV/video når det gjelder vold, ser disse guttene som mye større enn for PC-spill, fordi film er fotografert virkelighet og har en handling og helter de unge kan identifisere seg med.

– Det er forskjell på interaktiv og ikke interaktiv vold. (40, gutt 24 år.)

– Vold på tv er farligere enn på data. På data er alt surrealistisk og ofte med dårlig grafikk, mens på tv er det mye lettere å kjenne seg igjen. (97, gutt 17 år.)

– Forskjellen ligger i at du selv velger å utføre volden i stedet for å få den servert gjennom en film. Volden er for så vidt harmløs, så lenge den ikke blir vist til veldig unge folk. Ellers er det rett og slett en atspredelse, de fleste ser ikke på det som noe annet enn humor. Vold er noe som bringer smerte og skade på andre. Derfor mener jeg at det egentlig ikke er vold i et dataspill. (39, gutt 21 år.)

Mange av guttene forteller om de erfaringer de har som interaktive utøvere av spill kontra passive filmtilskuere. Mange fremhever at spill medfører utløp for aggresjon og at de føler seg rolige og avslappet etterpå, mens de etter en voldsfilm ikke har fått utløp for aggresjonen som har bygget seg opp.

Alle de yngste guttene forteller at de har erfaringer med voldsspill. Ingen av dem mener at de er blitt påvirket av volden i spillene, snarere tvert i mot, med unntak av én gutt. Han forteller at han lærte seg karatetriks

gjennom et PC-spill han bruker. De andre som svarer, forteller at de ikke kjenner noen andre ungdommer som blir påvirket av volden i spillene, men flere er inne på at små barn kanskje kan bli påvirket av voldsspill. De yngste guttene legger stort vekt på at det er forskjell på TV/film og data, grafikken er dårligere på data, PC-spillet er mindre virkelighetsnært enn filmen, men på den annen side er man aktiv når man spiller og ikke passiv tilskuer, slik som filmtilskuere er. De mener at volden på film er mer skremmende, fordi den er mer virkelighetsnær. De forklarer at ingen blir skremt av volden på PC- og TV-spill, den er for uvirkelig. De mener at de som faktisk blir påvirket, har problemer i utgangspunktet. Dessuten argumenterer de for at hvis det virkelig forholdt seg slik som mediene skriver, at man blir voldelig av å spille voldsspill, så burde de selv være aggressive og voldelige siden de spiller masse voldsspill. Men det er de slett ikke, etter egne utsagn å dømme.

Svarene fra jentene er ikke så entydige på dette spørsmålet. Men det er bare én av jentene som eksplisitt sier at hun ikke liker voldsspill eller voldsfilmer. Ellers mener jentene at hvis barn og unge blir voldelige av å spille voldsspill, så er det noe galt med dem i utgangspunktet. De mener foreldre og miljø er viktigere faktorer enn voldsspill, hvis barna blir aggressive. De mener at alle normale ungdommer skiller klart mellom virkelighet og fantasi, men at det er mulig at mindre barn ikke klarer det. Jentene forklarer at volden på TV-nyhetene er verst, fordi den er virkelig. Volden i de andre mediene er bare fantasi.

Når det gjelder påvirkningspotensialet til henholdsvis TV/film og dataspill, er det mer delte meninger blant jentene. Noen av jentene fremholder at interaktiv vold, som i spill, engasjerer mer enn passivt å se på at «andre» slåss. Andre peker på at filmer jo har en story som man kan engasjere seg i, det har ikke spill på samme måten. Å spille spill er mer å trene seg opp i en ferdighet enn å identifisere seg med en voldelig helt. Noen av jentene mener også, i likhet med guttene, at det er bra å få ut aggresjon gjennom et spill. Jentene synes også at det er greit med aldersgrenser på voldsspill, og mener at barn under 12 år ikke bør få tilgang til spill som Doom²⁵ o.l.

Svarene fra disse ungdommene, som er mer voldseksponerte enn de fleste andre unge gjennom sin mediebruk, viser altså at *de selv* bare i svært liten grad mener at det som mediene skriver om effekter på atferden angår dem. Et unntak er teorien om katarsis (Østbye 1999:150–151), siden flere forteller at de får utløsning for følelsesmessig aggresjon ved å spille voldsspill.

²⁵ Doom: Første-person skytespill, med voldsutøvelse med blant annet motorsag og pumpehagle.

Synet på eldre generasjoner og teknologi

Det er, med rette eller urette, en utbredt oppfatning i samfunnet at det først og fremst er *unge* mennesker som er i stand til å ta i bruk ny teknologi. Amerikaneren Alan Kay har hevdet at teknologi er «technology only for people who are born before it was invented» (Tapscot 1998:38). Tapscott påpeker at barn forholder seg til datamaskiner slik foreldregenerasjonen gjør til TV. Foreldrene sitter ikke og undrer seg over TV-teknologien eller over at videoen virker, TV er «a fact of life». Slik er det også med unge mennesker og datamaskiner. De generasjonene som vokser opp i dag, er ofte mer mediekompetente enn sine foreldre. I forholdet til ny teknologi, er det tidligere hierarkiske forholdet mellom generasjonene snudd opp ned: «New technology (...) has a powerful steering effect. The ways in which new technology is introduced into people's lives can break up old hierarchies and create new ones, between the genders, between the generations, and between different social groups.» (Lundin og Åkesson 1999:9). Det var derfor av interesse å finne ut om disse ungdommenes entusiasme for digital teknologi, og deres erfaringer og opplevelser, preget deres syn på forholdet mellom generasjonene når det gjelder teknologibruk. De ble spurt om det er forskjell på generasjonene når det gjelder forholdet til IKT og om de merket det i for eksempel forholdet til lærere, foreldre og eldre folk.

– Jeg tror bestefar/bestemor generasjonen og den oppvoksende generasjonen tar det best, men foreldre, lærere og andre samfunnstapere er veldig negative. Synast eg! (15, gutt 16 år.)

– Ja, jeg vil si det er STOR forskjell! Min erfaring er at de fleste over 40 ikke har peiling. (16, gutt 17 år.)

– Eldre folk har null peiling. Lærere vet litt, og noen fedre kan en del. Men det er svakt. Men det forandrer seg nå. (17, gutt 17 år.)

Det går frem av svarene, at mange av ungdommene oppfatter de over 30 år som «eldre», og at de mener at det er store forskjeller på generasjonene når det gjelder forholdet til IKT. Forskjellene går fundamentalt på kunnskapsnivået. Unge mennesker *kan* generelt mye mer enn eldre. Selv om mange nevner eksempler på at enkelte unge kan lite, og at enkelte eldre kan mye, er dette et gjennomgående svar. Årsaken til disse store forskjellene mellom generasjonene forklarer de med at unge mennesker er født inn i dataalderen og er vokst opp med et naturlig forhold til datamaskiner.

– Unge mennesker har ofte lettere for å tilegne seg ny teknisk kunnskap da vi er oppvokst med en flora av teknisk hjelpemidler.. eldre mennesker har ikke den bakgrunnen. (2, gutt 23 år.)

Ungdommene mener at en av årsakene til at de eldre har et anstrengt forhold til datateknologien, er at eldre mennesker generelt sett lærer «treigere». Dette skyldes flere ting, manglende erfaring og frem for alt redsel for ny teknologi og for å ødelegge noe. De eldre vil ikke prøve seg frem. Ungdommene har også observert at de voksne ikke *leker seg* med PC-en, men har et instrumentelt forhold til den. De mener at dette er en av årsakene til at de voksne ofte har liten forståelse for at de unge sitter foran PC-en og spiller spill og leker seg med teknologien i timevis. Det er helt typisk for dataentusiaster at de veksler fritt mellom hardt arbeid og lek med PC-en. Lekenhet er et kjennetegn ved hackerkulturen: «Hackers optimize time to be able to have more space for playfulness» (Himanen 2001:32).

De unge forklarer også at eldre går på kurs for å lære seg om data. Dette synes enkelte av ungdommene lite om, de mener at kurs hemmer evnen til å prøve seg fram selv, noe de ser på som en nødvendighet hvis man skal oppnå grunnleggende innsikt i hvordan PC-en fungerer. De fremholder at de voksne betrakter PC-en og IKT mer generelt som et verktøy, *et redskap*, mens det er en integrert del av livet for de unge og hører med til deres livsstil. Ungdommene hevder også at de har møtt mange eldre som er skeptiske til IKT, og at mange av dem til og med mener at IKT er farlig.

– Eldre folk er som oftest positive, men det er en del stygge idioter der ute og. (9, gutt 17 år.)

Mange av disse ungdommene forteller at de har egne erfaringer med å kunne mer enn læreren, med å bli mistenkeliggjort på skolen når det gjelder de kunnskapene de faktisk har, og med å bli brukt som ulønnede hjelpelærere. De mener at selv kompetente datalærere, hvilket ut fra dette materialet synes å være noen ganske få, ikke får anledning til å holde seg oppdaterte i skoleverket. Det generelle inntrykket av datalærere i grunnskolen er negativt, i videregående mer blandet, fordi mange går på egne datalinjer.

– Lærere tror de vet så mye mer enn de faktisk gjør. Foreldre vet de ikke kan noe særlig. (414, jente 16 år.)

Når man leser hva de unge skriver, får man et sterkt inntrykk av at mor som oftest kan lite, guttene lærer henne å legge kabal og å hente e-post. Far kan gjennomgående mye mer enn mor. Mange forteller at besteforeldrene deres er helt ignorante og ikke vil vite noe om IKT. Men en god del hjelper også

besteforeldre, og selvfølgelig foreldre, med IKT. Særlig de yngste guttene bruker sterke negative uttrykk om eldres datakunnskaper:

– Lærere på skolen må gå laaange kurs om de skal kunne gjøre noe nyttig foran en pc-skjerm. Unge, barn helt ned i 4-årsalderen kan lære å bruke en pc på noen timer. Sånn ca. Besteforeldre tørr nesten ikke bruke pc'er i det hele tatt, enda kanskje mange av dem kunne hatt en enklere hverdag om de kunne betale regningene online og i stedet dra på fisketur. (19, gutt 15 år.)

Også jentene mener at det er forskjell på generasjonenes forhold til IKT. Jentene klager også på lærernes kunnskapsnivå og kommer med eksempler som virker overbevisende. De har f.eks. datalærere som setter en sekser på de som kan mye, bare fordi de ikke har grunnlag for å vurdere kunnskapsnivået deres. Noen lærere kan bare det ene programmet de underviser i!

– Jeg kan mer enn de fleste lærene. Pappa kan vel mer enn meg på enkelte områder ...som alt annet enn Internett => jeg føler at eldre synes d er no wisvas. (442, jente 18 år.)

De unge dataentusiastene har altså erfart at en av årsakene til at de forholder seg annerledes til digital teknologi enn eldre generasjoner, er at voksne har tyngre for å lære seg det nye enn de selv har. Tapscott fremhever at fordi «nettbarna» er født inn i den digitale teknologien, assimilerer de den. Voksne må tilpasse seg – en helt annerledes og mye vanskeligere læreprosess. Assimilering innebærer at barna ser teknologien som en del av omgivelsene. Men for voksne innebærer det å lære noe helt nytt hardt arbeid, og deres etablerte tankemønstre må endres for å tilpasse seg ny teknologi. «Ikke noe virker slik jeg forestiller meg det» – sier den voksne. For barna virker alt slik det virker. For dem er læring en oppdagelse (discovery), ikke en tilpasning til en eksisterende struktur (Tapscott 1998:41).

Ulikhetene i generasjonenes forutsetninger for å tilpasse seg ny teknologi, kommer først og fremst til uttrykk gjennom de personlige erfaringene ungdommene forteller om, men de generelle holdningene de har til eldres teknologibruk, kommer også frem i en del av humoren i miljøet. Dataungdommen har en mengde humoristiske fortellinger om eldre «dustbrukere» (Kaare 2002b). I disse fortellingene tror eldre teknologibrukere at musa er en fotpedal, de lukker vinduet i rommet når de får beskjed om å lukke «vinduet» på skjermen, de spør de unge, datakyndige om de trenger fri-merker på e-post, de stapper regningene inn i CD-rommen for å betale dem over Internett, de lurer på om de må kjøpe ny harddisk når den de har er full, og så videre. Det eksisterer altså mange bisarre historier om hvor vanskelig

det er for eldre brukere å tilpasse seg ny teknologi. Humoren i de unges fortellinger om Eldres møter med ny teknologi skaper identifikasjon mellom de unge som forstår seg på det nye, og avstand til eldre generasjoner som ikke gjør det, en polarisering som går på alder. Den canadiske folkloristen Peter Narvaéz skriver følgende om hvordan generasjonskløften i forhold til ny teknologi kan avspeiles i humoristiske fortellinger: «Elderly people may be used to symbolize the past, and what better way to reject the past ...than to depict the occupants of those bygone days as acting «foolish», incorrigible, and incapable» (Narvaéz 1986:131). Men selvsagt eksisterer ikke generasjonskløften i forhold til ny teknologi bare på symbolplanet og i fortellinger. Den er nok oftest helt reell.

Databruk – en introduksjon til arbeidslivet

De ungdommene som er med i denne undersøkelsen, er i en fase av livet hvor de må ta en del viktige valg som får stor betydning for den retningen livet deres vil ta videre. De ble derfor spurt om den store interessen de har for IKT er med på å påvirke deres valg av skolefag, utdanning eller yrke.

– 100 % påvirkning, jeg visste at jeg ville jobbe med it allerede som 11 år. (99, gutt 21 år.)

Svarene viser at mange ungdommer bruker PC-en som en trening til, som en introduksjon til og som en inngangsport til arbeidslivet. De arbeider på den og trener seg i ting de håper de kan få bruk for senere i livet, i jobbsammenheng. PC-en har en viktig funksjon som forberedelse til arbeidslivet, svært mange er opptatt av at de skal lære seg programmer og ferdigheter, opparbeide seg kompetanse og trene seg i problemløsninger som senere i livet skal gi dem muligheter til å få de jobber som de ønsker seg.

– Veldig mye, jeg vil bruke talentet mitt og skal utdanne meg IT-veien. (34, gutt 16 år.)

– SKAL gå datanerd veien liksom. (98, gutt 17 år.)

Det er typisk at de bruker PC-en til å skaffe seg småjobber og tjene penger, enten de går på skole eller er på vei ut i arbeidslivet. Dette innebærer at jobb og hobby ikke kan skilles, arbeidstid og fritid går i ett. De litt eldre begynner gjerne etter hvert å spille mindre og gjør mer krevende ting på PC-en enn å spille, særlig gjelder dette de som går over til UNIX (ikke-kommersielt operativsystem), hovedsakelig LINUX. Selv om de fleste svarer at de spiller spill, så er det ganske mange som forteller at de har sluttet med det, eller

spiller mye mindre enn før, eller at de stort sett bare spiller spill på LAN-partyer.

Det er bare noen ganske få av disse ungdommene som sier at de ikke blir påvirket av IKT-utviklingen, når det gjelder valg av skolefag, utdanning eller yrke. Noen få sier at de har IKT som hobby, og ikke trekker dette inn i yrkesvalg og utdanning.

– Jeg kan ikke tenke meg å jobbe med PC, jeg vil ha en jobb med handling. Jeg vil gjøre noe med hendene mine. (88, gutt 17 år.)

Et fåtall sier dessuten at utviklingen gjør at de på tross av sin store interesse for IKT ikke våger å satse på utdanning innen IKT, det er for mange der allerede, og de tror det blir vanskelig å få jobb. Det store flertallet har imidlertid allerede småjobber innen bransjen eller sikter på å utdanne seg innen IKT. Mange av de unge har helt konkrete planer om hva de vil bli, IKT-konsulent er mest vanlig. Deretter følger mer spesifikke ønsker som IKT-ingeniør, webdesigner, dataspillprogrammerer m.m. Svarene er stort sett preget av stor optimisme og ønsket om å arbeide med det som interesserer dem aller mest her i livet: IKT.

Bare én av de yngste guttene svarer at IKT-utviklingen ikke har noen betydning for hans videre veivalg i livet. Alle de andre ønsker å utdanne seg slik at de kan få bruke sin IKT-kompetanse. Mange har helt konkrete planer om skoler eller yrker.

Det er bare noen ganske få av jentene som mener at IKT-utviklingen ikke har noen innflytelse på deres yrkesvalg og utdanning, disse utdanner seg blant annet innen helse- og sosialfag, og én vil bli veterinær. Men de aller fleste av disse jentene er så interesserte i data at det legger føringer på deres utdanning og yrkesvalg, noen vil utdanne seg innen elektronikk, andre innen Web-design (utforming av sider på World Wide Web), programmering m.m.

– Jeg har tenkt til å utdanne meg noe innenfor IT. (143, jente 17 år.)

– Er en fordel å kunne noe om IT for å gå videre på skole. (147, jente 20 år.)

Hovedårsaken til at de fleste av ungdommene forteller at de ønsker å arbeide med IKT i fremtiden, er selvfølgelig at de ønsker å arbeide med noe som interesserer dem. Men dette er en litt enkel forklaring på deres yrkesvalg og drømmer om fremtiden. Fordi de er så opptatt av data, og ofte har arbeidet med data ved siden av skolegangen, er de blitt sosialisert inn i en kultur som har en yrkesetikk som skiller seg fra mye av det vanlige arbeidslivet i dagens

samfunn. Disse ungdommene har ingen ønsker om å bli vanlige lønns-mottagere. Det er ikke primært tanken på å selge sin arbeidskraft til den som betaler best, som driver dem. De drømmer om å få lov til å fortsette å gjøre det de gløder for også når de blir eldre, og selvsagt tjene penger til livets opphold på det. Det er ikke regulert arbeidstid, fagforeninger, lovfestede ferier og spisepauser med lønn de ser for seg i fremtiden, men å få gjøre en helhjertet innsats på det teknologiske feltet og bruke sine evner og interesser på dette. På tross av begynnende vanskelige tider og økende muligheter for arbeidsledighet på den tiden undersøkelsen ble foretatt – særlig utover i 2001 (se for eksempel Godø 2003), vil nesten alle de unge dataentusiastene forsøke å gå videre på den veien de har begynt på. Det er interessen for teknologien som driver dem, og en oppgave-orientert arbeidsetikk: «The interesting promise of the new information technology is that it could make a new form of task-oriented work possible», skriver Himanen (2001:37).

Fremtidsorientering og optimisme

Slik den tyske historikeren Koselleck ser det, spilte *erfaringene* i et tradisjonelt samfunn større rolle enn forventningene for å konstituere menneskelige handlinger, mens samfunnsendringene har ført til at *forventningene* har fått stadig større betydning (Koselleck 1979). Særlig barn og unges skapende aktiviteter vil ha en framtidshorisont. Fremtidsretorikken i vårt samfunn er iøynefallende når det gjelder fortellinger om IKT. Mange databrukere er preget av den fremtidsbegeistringen vi finner i reklamen rundt digital teknologi: «Mostly, however, the really fantastic technology is not yet available in the stores; it is almost within reach. This can all be summed up in the phrase ‘not now, but soon’» (Willim 1999:28).

Den sterke fremtidsorienteringen som preger datakulturen, fører til at dataentusiastene ofte ligger i forkant av utviklingen når det gjelder å orientere seg om det som skjer innen databransjen. Mange av dem følger ivrig med i alle teknologiske fremskritt og nyvinninger. Det var derfor interessant å få vite hvilke tanker de gjør seg om nødvendigheten av å ha teknologiske kunnskaper i fremtiden, og de ble spurt om hva slags teknologiske kunnskaper man bør ha for å klare seg i fremtidens samfunn.

– Man må kunne fly svevebiler. (35, gutt 18 år.)

– Jeg tror du må kunne lære lett. Du må lære nye ting fort, for å kunne henge med. Du må også ha interessen, uten den kommer man ikke til å klare seg i fremtiden. (27, gutt 18 år.)

Svarene er temmelig unisone i at man bør ha noen grunnleggende kunnskaper om hvordan man bruker en PC og Internett for å klare seg i fremtidens samfunn. Ellers er ungdommene nøkterne i forhold til hvilke kunnskaper som blir nødvendige å ha, de peker på at brukervennligheten bare øker. I fremtidens samfunn vil derfor skillet mellom brukere og ekspertene øke. For å klare seg i fremtiden, kommer man derfor ikke til å trenge særlig større teknologiske kunnskaper enn de man trenger i dag.

Ungdommene mener at viktigere i fremtidens samfunn enn faktiske teknologiske kunnskaper for folk flest, blir evnen til å være fleksibel og å kunne tilpasse seg ny teknologi. Derfor bør man sørge for å få innsikt i hvordan digital teknologi virker rent generelt, for å kunne anvende vanlig teknologi i hverdagen. De mener at i fremtidens samfunn vil teknologien bli en selvfølgelighet i hverdagen, det som er viktig er å følge med i tiden, og å ha en generell innsikt i hvordan nye ting virker.

Også de yngste guttene er svært nøkterne, de mener at man ikke trenger så mye teknologikunnskaper for å klare seg i fremtidens samfunn. Man må kunne bruke en PC og Internett. Men det er lurt å tilegne seg noen grunnleggende kunnskaper, slik at man kan ordne maskinen mest mulig selv. De foreslår at man kan lære dette på skolen.

De aller fleste jentene mener at for å kunne klare seg i fremtidens samfunn, bør man kunne bruke en PC og Internett. Flere peker på at man bør kunne mer enn bare å slå på maskinen, man bør også ha noen grunnleggende kunnskaper om hvordan PC-en virker og man bør tørre å prøve seg frem. Enkelte ser for seg et fremtidssamfunn hvor bare eksperter er de som har teknologikunnskaper, resten av befolkningen er bare brukere.

Ungdommene ble også spurt om hvilke tanker de gjør seg om fremtiden – om de ser positivt eller negativt på utviklingen.

– POSITIVT!!!!!!!!!!!!!! selvfølgelig.....DATA vill rule verden! (15, gutt 16 år.)

«Computers are symbols of optimism of the future», skriver de svenske etnologene Löfgren og Wikdahl (1999:44). Fremtidsoptimismen er påfallende i svarene fra disse ungdommene, som lever så intenst med sine PC-er. De har en klar positiv forventning til fremtiden, uansett hva de bygger disse positive forventningene på.

– Jeg ser positivt på utviklingen. Vet ikke helt om jeg tør tenke på hvor det kommer til å ende, men jeg vil henge på så lenge det er mulig. (27, gutt 18 år.)

– Kan utvikling være negativt da? (16, gutt 17 år.)

– Jeg ser veldig positivt på fremtiden, gleder meg virkelig til det «tar helt av». Synd jeg er født så tidlig. Burde vært født 15 år senere... (25, gutt 20 år.)

Dette spørsmålet har satt i gang mange ulike tanker, det er mange forskjellige emner som tas opp i svarene ungdommene gir på dette spørsmålet. Når det gjelder spørsmålet om utviklingen, kobles den stort sett til teknologiutvikling, mens hva slags tanker de gjør seg om fremtiden, er naturlig nok litt mer varierende.

– Utviklingen av kommunikasjon over landsgrenser. Mulighetene som åpner seg. Komme litt innpå andre kulturer, andre folk med annerledes bakgrunn enn deg selv. Kanskje provosere oss til å ta mer ansvar for det vi driver med, og muligheter for en renere planet, hvis vi utvikler teknologien til det. «The sky is only the first limit». (709, gutt 20 år.)

Det er ytterst få av de som svarer, som bare har negative tanker om fremtiden, de aller fleste er *kun* positive. Noen få gjør seg imidlertid både positive og negative tanker om fremtiden og utviklingen. Det enkelte av ungdommene frykter av negative utviklingstrekk knyttet til teknologi, er først og fremst frykten for sensur på nettet, større vanskeligheter med kopiering og at Microsoft skal få fullstendig monopol, slik at det vil bli for dyrt å oppgradere programvare. På sikt er det en del av de yngste som frykter AI (Artificial Intelligence). Det er også noen som forteller at de er redde for kloning. Andre negative utviklingstrekk de frykter, er knyttet til miljøpolitiske spørsmål som forurensning, utplyndring av ressurser o.l. Men disse bekymringene for fremtiden trekkes frem av et lite fåtall, de aller, aller fleste av disse ungdommene forteller at de gleder seg til fremtiden, og den teknologiske utviklingen som kommer med stormskritt. Særlig store forhåpninger har de til bioteknologien.

Alle de yngste guttene ser positivt på fremtiden. De som begrunner hvorfor de gjør dette, henviser til den raske teknologiutviklingen.

– Jeg har bare blitt bedre og bedre med PC-en, og mer og mer avhengig, og da kabel modem²⁶ kom ut der jeg bor, ble jeg helt avhengig. Kunnskapen min om data gikk skyhøy. Jeg fikk meg mange jobber på nettet... Og alt dette skjedde under alderen 13–14 år, nå er jeg fjorten og et halvt, og jeg lærer noe nytt hver dag. Teknologi er livet mitt. Jeg ønsker å endre verdens syn på teknologi, jeg har lyst til å oppfinne den perfekte teknologi. Jeg har lyst til å bli fremtiden. (75, gutt 14 år.)

²⁶ Kabel modem: Høyhastighetstilknytning til Internett over kabel-TV-nettet, tilsvarer ADSL.

Bare én av jentene forteller at hun ser negativt på utviklingen og fremtiden.

– Jeg håper at all data brenner opp og folk lærer seg å kommunisere på en mer menneskelig måte og blir litt mer sosiale ovenfor andre og ikke en skjerm og et tastatur. (566, jente 19 år.)

Noen få av jentene mener at fremtiden vil bli begge deler, både positiv og negativ. Men også de aller, aller fleste av jentene ser udelt positivt på fremtiden og utviklingen.

IKT er en av vår tids sterkeste symboler på fremtidsoptimisme (Löfgren og Wikdahl 1999:44). I følge etnologen Robert Willim *er* teknologien allerede i fremtiden: «the present has therefore to a certain extent already passed» (1999:29). Opplevelsen av å være i forkant av utviklingen, av *å være der ting skjer*, gjør det naturlig for dataentusiaster på TG å samle seg under et banner med påskriften *Next Generation*. Diskursen om hva det å være ung innebærer, og hva generasjonsforskjellene egentlig består av, blir i kulturanalyse ofte sett som «the scene for negotiations about where and how to position yourself and where and how you are positioned by others: identity negotiations» (Hauan og Heggli 2002:10). De unge dataentusiastene i denne undersøkelsen argumenterer helt klart for at det å være «ung» innebærer kvaliteter som *teknologikompetanse, mediekompetanse og fremtidsorientering*.

6 PC-bruk – problem eller ressurs?

En kommunikasjonsrevolusjon vil alltid være med på å forme en generasjon og dens verden. Hver historisk periode karakteriseres av unike erfaringer med teknologi: «New technology changes patterns of life and worlds of ideas» (Lundin og Åkesson 1999:9). Den digitale teknologien skaper helt nye muligheter, muligheter som særlig samfunnets yngre generasjoner vet å gripe. Medieforskeren Peter Dahlgren sier at «i dagens mediesamhølle [er det] de äldre, inte de yngre, som risikerar att bli isolerade från kulturens dominante strömningar» (Dahlgren 1990:80). Ved begynnelsen av et nytt millennium, i en tid med akselererende globalisering og teknologiutvikling, må unge mennesker ikke bare mestre erfaringer og opplevelser som ikke kan knyttes an til tidligere generasjoners erfaringer, de står også overfor muligheter til å tilegne seg kompetanser som var utenkelige i tidligere tider. Mange av trekkene ved kulturen til dagens ungdom, er altså ikke det vi vil kalle livsfasebetinget, de er særegne for den tiden de vokser opp i, og dermed generasjonsbetinget (jfr. Hellevik 2001). «Grundlæggende kan man definere begrepet ungdom på to måder, nemlig som livsfase og som generation, en opdeling der har betydning både for unges oplevelse af modernitet og medier og for voksnes analyser av disse», sier Drotner (1999:16). Det er særlig barn og unges forhold til IKT som representerer noe nytt i forhold til tidligere generasjoner: «For the first time in history, children are more comfortable, knowledgeable, and literate than their parents about an innovation central to society» (Tapscott 1998:1–2).

Imidlertid er det viktig å være oppmerksom på at både barn og unge forholder seg svært ulikt til den nye teknologien. En ny norsk undersøkelse, *En digital barndom*, viser at vi ikke kan snakke om en digitalisert barndom generelt, barn nærmer seg teknologifeltet på ulike måter (Endestad et al. 2004). En stor gruppe barn bryr seg lite om teknologien og fyller fritid og skolegang med innhold som ikke krever teknologitilgang. En litt mindre gruppe av barna ser teknologien først og fremst som et underholdningsmedium, mens de instrumentelle brukere har et nytteforhold til teknologien. I tillegg finner vi også en liten gruppe, IKT-entusiastene. Disse barna gjør «alt», de er høykvalifiserte brukere av Internett, lager programmer og spiller alle varianter av spillplattformer (Endestad et al. 2004). Undersøkelsen *En digital barndom* gjelder barn i alderen 6–12 år, men det er grunn til å tro at hovedmønstrene for barns teknologibruk ikke endrer seg radikalt når de

kommer over på ungdomsskolen. Også de eldre ungdommens databruk er meget differensiert, slik tilfellet er for de yngre brukerne. Særlig interessant er det at den gruppen barn som fikk betegnelsen «IKT-entusiaster» i den refererte kvantitative undersøkelsen, faktisk i det store og hele hadde de samme bruksmønstre og holdninger til den digitale teknologien som den gruppen eldre dataentusiaster det er fokusert på her.

Den finske filosofen Pekka Himanen har identifisert syv verdier knyttet til hackerkulturens etikk: «...it is important to remember that only a few computer hackers share them all, but they must be seen collectively because of their societal and logical relation to each other,» sier han (2001:139). Verdier Himanen finner knyttet til hackerens virksomhet er *lidenskap*, noe som gir vedkommende glede, *frihet*, noe som innebærer at hackeren ikke organiserer livet etter rutiner, men som fri flyt av arbeid og lek, «*social worth and openness*» styrer arbeidet fremfor en etikk hvor penger i seg selv er den viktigste verdi, mens «*activity and caring*» er de verdier som ideelt sett styrer deres «netic», altså etikk på nettet. Den aller viktigste verdien som kjennetegner en ekte hacker er *kreativitet* (Himanen 2001:139–153).

Mange av den globale hackerkulturens verdier, slik Himanen presenterer dem, finner vi spor av i subkulturen til de unge norske dataentusiastene. For selv om deltagerne i denne subkulturen ikke har en sterk felles ideologi som binder dem sammen, har de mange felles verdier som de fleste i miljøet vil slutte seg til. Deres viktigste verdier er uten tvil kreativitet og personlig kompetanse. De har tro på samarbeid og nettverksbygging for teknologiutvikling og fri flyt av teknisk informasjon (Se Nissen 1998). De skiller som regel ikke mellom fritid og arbeid, og de baserer seg i høy grad på personlige nettverk, ikke minst i jobbsammenheng (Jfr. Tapscott 1998:286). De er både innstilt på teamwork og på konkurranse, og de har liten respekt for autoriteter, hierarki og livslang lojalitet til én arbeidsplass. For å sitere en av lederne fra TG: «Det er ingen av vår generasjon som kommer til å få Kongens fortjenestemedalje i gull for lang og tro tjeneste i femti år på samme arbeidsplass. Aldri!» (Intervju nr. 7, jente 25 år.) Iøynefallende er også en sterk fremtidsorientering og fremtidsoptimisme, på tross av svært turbulente tider i databransjen.

Et viktig spørsmål er om man kan se spor av at de erfaringene og opplevelsene som her er blitt formidlet av de unge dataentusiastene selv, har gitt dem et varig særpreg, slik at generasjonsforskjellene er et forvarsel om fremtidige samfunnsmessige endringer. Mange av de ungdommene som møtes på TG skaper sine sosiale liv nettopp gjennom sin datakompetanse. De er ofte ressurssterke og har store teknologiske kunnskaper, og en del av dem kan

karakteriseres som kreative entreprenører. De kan derfor ses som representanter for ungdom som aktivt griper den nye teknologien for å bruke den til å skape seg et eget rom og en sosial og kulturell tilhørighet som er deres egen.

Disse dataentusiastenes intense bruk av IKT legger altså grunnlaget for både identitetsskaping og dannelse av sosiale relasjoner. En forskningsretning som gjerne kalles «Social Construction of Technology» legger stor vekt på dette aspektet ved teknologibruk: «We agree that it is important to show not only how social groups shape technology, but also how the identity of social groups are reconstituted in the process» (Kline and Pinch 1996: 767). For mesteparten av de ungdommene som har svart på spørrelisten, er det tydelig at PC-en langt fra bare er et arbeidsredskap eller et vanlig massemedium. PC med Internett brukes med stor intensitet gjennom så mange av døgnets timer, og med så mange ulike formål, at det preger hele deres daglige liv. Intens bruk av digital teknologi påvirker deres handlinger, måter å gjøre ting på, deres oppførsel og væremåter. Bruken av den digitale teknologien inngår i en kontinuerlig sosiokulturell reproduksjonsprosess. Det som reproduseres er selvfølelse og identitet, anerkjennelse og innflytelse.

– Elsker teknologi. Alle jeg kjenner har gitt meg betegnelsen «Hardware Freak». Denne betegnelsen bærer jeg med stolthet! Alle rundt meg vet at jeg kan hardware, og spør hvis de lurer på noe. Jeg vet hva som funker sammen og hva som ikke funker. Jeg vet hva som er raskere, eller hva som er stillere. (490, gutt 23 år.)

Hvilke konsekvenser får så disse ungdommenes store tidsforbruk, praktisk talt uten restriksjoner, ved PC-en? Som denne undersøkelsen forhåpentligvis har påvist, er det ikke grunnlag for å anta at *alle* ungdommer som er tunge brukere av data, gjør dette fordi de ikke har annet å gjøre. Det er urimelig å vurdere alle tunge brukeres databruk som skadelig tidsfordriv. Ved ensidig å fokusere på de barn og unge som passivt lar seg underholde av dataspill, og ikke nyansere synspunktene i forhold til hva de unge faktisk *gjør* i alle de timene de sitter ved PC-en, blir den offentlige debatt og samfunnets holdninger til ungdom som er storbrukere av data unyansert og misvisende. Denne undersøkelsen viser at myndigheter, forskere og pedagoger fremfor i all hovedsak å bekymre seg over at en del unge mennesker bruker store deler av sin tid til å sitte foran PC-skjermen, heller burde fokusere mer på ungdommens *datakompetanse* som en viktig ressurs for samfunnet.

Kompetanse i dag innebærer mestring av ny teknologi i hverdagslivet, spesielt mediebruk. Hva innebærer det å være kompetent? Å ha passende eller tilstrekkelige ferdigheter, kunnskaper og erfaringer for det man vil gjøre, noe disse unge menneskene tilegner seg gjennom egenlæring,

interesse, kreativitet og stor egeninnsats. Kompetanse i dag innebærer i særlig grad evne til å leve i hurtig skiftende sosiale og kulturelle omgivelser. Gjennom sin dataentusiasme tilegner de unge seg slike viktige sosiale og kulturelle ferdigheter. «In the rhetoric of the new information society, the computer is the focus of ideas about high speed, constant change, and flexibility», sier Willim (1999:18). Det er nettopp denne retorikken disse unge tunge brukerne av digital teknologi har tatt til seg og forsøker å leve opp til. Og troen på at de får makt i fremtiden er sterk, siden de mesterer IKT og er mediekompetente.

Kan det som foregår på TG gi oss noen ledetråder til utviklingen av verdiene til dagens unge generasjoner? Den kjente amerikanske sosiologen Manuell Castells peker på at nettopp hackerkulturen i mangt og meget representerer essensen i den nye informasjonsalderen (Castells 2001:178). Mange av de trekk vi finner i den subkulturen som skapes på TG, kan gjenfinnes, men i mindre utpreget grad, i verdiene til andre ungdommer som vokser opp i dag. Det gjelder ikke bare en akselerert tidsopplevelse og en sterk fremtidsorientering. Med sin teknologiske kompetanse og integrering av IKT-bruk i sitt daglige liv, som omfatter alt fra underholdning, lek og arbeid til en rekke former for kommunikasjon og etablering av sosiale relasjoner, kan disse ungdommene også tenkes å være fremtidspiloter for retningen vår kulturelle og sosiale utvikling tar, og i mange trekk representerer et generasjonsskifte i verdier og livsstil. Dette skyldes at mange av ungdommene som møtes på TG, både er deltagere i en helt unik datasamling for spesielt interesserte, og samtidig er toneangivende for langt større grupper med norsk ungdom. The Gathering kan derfor anses som den viktigste katalysatoren for norsk ungdoms datakultur – her skapes en subkultur som er relatert til og basert på digital teknologi.

Abstract

What influence does the development of digital technology have on the lives of children and youths? Past research on information and communication technology has to a great extent been polarized. Many researchers have adopted a «perspective of concern», fearing the negative effects of technology. Others have viewed technology as a blessing that will change the world. A lot can be said for both perspectives, but it is important to remember that technology itself is neither good nor evil, but rather the way it is *used*. Children growing up in today's society play, learn, communicate and build their social and cultural identity in different ways than their parents did, thanks to their use of digital technology. Even so, we have limited knowledge of the impact new technology has on those who make extensive use of it.

Every Easter around 5000 youths come together for a spectacular computer party in the skating dome Vikingskipet in Hamar, in an arrangement known as *The Gathering*. This is a large scale arrangement where many different groups of youths with an interest in computers meet on an annual basis. A common denominator is their enthusiasm and interest in computer activities. Many of them could be characterized as «youths who live with PCs», and it is among these youths this investigation has been conducted. A set of detailed questions concerning their use of computers and the consequences this use has for their everyday lives, led the youths to reflect on their experiences as users of technology. The future is important for the youths, and among other things the questions dealt with their notions of how the development of ICT will affect their choice of education and career, and their expectations for the future.

The investigation shows that there is no reason to assume that *all* youths who are heavy users of computers are so because they lack other pastimes. One important conclusion is that the authorities, scientists and teachers ought to focus more the youths' *computer skills* as an important resource for society instead of worrying over the fact that some young people spend a lot of their spare time in front of a computer screen.

Referanser

Spørrelistesvar:

715 svar. (nr.5–740, enkelte er «tomme»).

679 fra gutter, 36 fra jenter.

Intervjuer:

1. 19-12-1999. Gutt f. 1977.
2. 03-04-2000. Gutt f. 1977.
3. 21-04-00. Gutt f. 1977.
4. 21-04-00. Gutt f. 1983.
5. 21-04-00. Gründere.
6. 21-04-00. Gutt f. 1982.
7. 30-06-00. Jente f. 1975.
8. 09-10-00. Jente f. 1975.
9. 24-10-00. Jente f.1974.
10. 13-04-01. Gutt f. 1981.
11. 13-04-01. Jente f. 1981.
12. 13-14-01. Gutt f. 1984.

Hjemmesider:

www.assembly.org

www.crusaders.org

www.dreamhack.org

www.gathering.org

www.KANDU.no

www.nerder.no

www.theparty.org

www.tuxedo.org/~esr/jargon

Trykte kilder

Andersdotter, Gunnel 1997: Nördar och användare – Några tankar kring manlighet och kvinnelighet i datorernas värld. *Kulturella Perspektiv* 1997:42–50.

Anttonen, Pertti J. 1999: What is Globalization? I: *Norveg* 1999: nr 1:3–19.

Balu, Rekha 2000: Write Code. Do Demos. Party On. *FC issue 37*, page 36. [w.w.w.fastcompany.com/online/37/rftf.html](http://www.fastcompany.com/online/37/rftf.html).

Bjørnstad, Taran L. og Ellingsen, Tom 2002: nettsvermere. En rapport om ungdom og Internett. Statens filmtilsyn rapport 1/2002, Oslo.

Boëthius, Ulf 1993: Ungdomar, medier och moraliska paniker. I: Fornäs, Johan, Boëthius, Ulf og Reimer, Bo: *Ungdomar i skilda sfärer*. FUS-rapport nr. 5. Brutus Östlings Bokförlag, Stockholm.

Brandtzæg, Petter og Stav, Birgit 2004 (in print): Barns og unges skravling på nettet. Sosial støtte i cyberspace? Kommer i *Tidsskrift for Ungdomsforskning* 2004.

Buckingham, David 2000: *After the death of Childhood. Growing up in the age of Electronic Media*. Allen&Unwin NSW, Australia.

Castells, Manuel 2001: *Informationalism and the Network Society*. I: Himanen, Pekka 2001: *The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age*. Vintage, London, 155–178.

Cohen, Stanley 1972: *Folk devils and moral panics. The creation of mods and rockers*. Basil Blackwell, Oxford.

Dahlgren, Peter 1990: *Tv och våra kulturella referensramar*. I: Hannerz, Ulf (red.): *Medier och kulturer*. Carlssons, Stockholm, 59–83.

Drotner, Kirsten 1999: *Unge, medier og modernitet – pejlinger i et foranderligt landskab*. Gylling: Borgen/Medier.

Drotner, Kirsten 2001: *Medier for fremtiden: børn, unge og det nye medielandskab*. Høst og Søn, København.

Endestad, Tor, Brandtzæg, Petter Bae, Heim, Jan, Torgersen, Leila og Kaare, Birgit Hertzberg, 1994: *En digital barndom*. NOVA Rapport 1/04. Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring, Oslo.

Frønes, Ivar 1997: *Generasjoner, barndom og familier i etterkrigs-Norge*. I: Frønes, I., Hegge, K, og Myklebust, J.I. (red.): *Livsløp. Oppvekst, generasjon og sosial endring*. Universitetsforlaget, Oslo.

Garnert, Jan 1993: *Anden i lampan: Etnologiska perspektiv på ljus och mörker*. Carlsson, Stockholm.

Garnert, Jan 2001: *Kultur och ny teknik*. *Kulturella Perspektiv* Nr. 1. 2002:2–4.

Godø, Helge (red.) 2003: *IKT etter dotcom-boblen*. Gyldendal, Oslo: 13–30.

- Green, Dave 1995: Demo or Die! You're a teen hacker, you want to impress, you demo code. Wired 3.07.1995. www.wired.com/archive/3.07/
- Haraway, Donna 1991: A cyborg manifesto: Science, Technology and Socialist-feminism in the late Twentieth Century. Routledge, New York.
- Hauan, Marit Anne og Heggli, Gry (ed.) 2002: Younger than Yesterday, Older than Tomorrow. Cultural Perspectives on Contemporary Childhood and Youth. NFF Publications 11. Åbo.
- Himanen, Pekka 2001: The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age. Vintage, London.
- Hellevik, Ottar, 2001: Ungdommens verdisyn – livsfase- eller generasjonsbetinget? I: Tidsskrift for ungdomsforskning Nr.1– 2001:45–68.
- Holm Sørensen, Birgitte og Olesen, Birgitte R. (red.) 2000: Børn i en digital kultur – forskningsperspektiver. Gads Forlag, København.
- Holm Sørensen, Birgitte og Olesen, Birgitte R. og Audon, Lone 2000: Legekultur på chatkanalerne. I: Holm Sørensen og Olesen (red.) 2000: Børn i en digital kultur – forskningsperspektiver. Gads Forlag, København, 53–83.
- Håpnes, Tove 1996: Not in Their Machines. How Hackers Transform Computers into Subcultural Artefacts. I: Lie, M. and Sørensen, K.H.: Making Technology Our Own? U-forlaget, Oslo, 21–150.
- Johansson, Barbro 1997: Träffpunkt Cyberspace. I: Ljusedgården. Meddelanden från Etnologiske institutionen Göteborgs Universitet, nr. 17: 45–62.
- Johnsen, Birgit Hertzberg 1999: Folkekultur og globalisering: Humor i dagens samfunn. I: Aukrust, Knut og Eriksen, Anne (red.): Kunnskap om kultur. Folkloristiske dialoger. Oslo: Novus, 151–168.
- Johnsen, Truls Erik 2002: The social context of the mobile phone use of Norwegian teens. I: Katz, James E. (ed.): Machines that become us: The social context of personal communication technology. New Brunswick, NJ: Transaction Publishers.
- Kaare, Birgit Hertzberg 2002a: The gathering. Dataparty og fremtidsfestival. Tidsskrift for ungdomsforskning. Nr. 2-2002:59–82.
- Kaare, Birgit Hertzberg 2002b: Menneskers møte med ny teknologi. I: Amundsen, Arne Bugge, Hodne, Bjarne og Ohrvik, Ane (red.): Sagnomsust. Fortelling og virkelighet. Oslo: Novus forlag, 100–126.
- Nissen, Jørgen 1998: Hackers: Masters of Modernity and Modern Technology. I: Sefton-Green, Julian: Digital Diversions: Youth Culture in the Age of Multimedia. London: Routledge.
- Kline, Naomi 2001: No Logo. Oslo: Oktober.

- Kline, R. and Pinch, T. 1996: Users as Agents of Technological Change: The Social Construction of the Automobile in the Rural United States. *Society for the History of Technology* 1966:763–795.
- Koselleck, Reinhart 1979: *Vergangene Zukunft. Zur Semantik geschichtlicher Zeiten*. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main.
- Lekanger, Kurt 2001: *Mitt dataleksikon*. IDG Books Norge AS.
- Livingstone, Sonia and Bovill, Moira 2001: *Children and Their Changing Media Environment. A European Comparative Study*. London: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Livingstone, Sonia and Bovill, Moira 2001: *Bedroom Culture and the Privatization of Media Use. I: Livingstone and Bovill: Children and Their Changing Media Environment*. London: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, 179–200.
- Lundin, Susanne and Åkesson, Lynn 1999: *Amalgamations. Fusing Technology and Culture*. Lund: NordicAcademic Press.
- Löfgren, Orvar and Wikdahl, Magnus 1997: *Vari består det nya? Vilka kvaliteter rymmer 'Det nya informationssamhället'?* *Kulturella Perspektiv* 1997:2–11.
- Löfgren, Orvar og Wikdahl, Magnus 1999: *Domesticating Cyberdreams. Technology and Everyday Life. I: Lundin and Åkesson: Amalgamations. Fusing Technology and Culture*. Lund: NordicAcademic Press, 40–62.
- Michel Maffesoli 1996: *The Time of the Tribes. The Decline of Individualism in Mass Society*. SAGE Publication: London.
- McLuhan Marshall 1964: *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York.
- Norvaéz, Peter 1986: *The Folklore of 'Old Foolishness'. I: Canadian Literature* 108, 125:143.
- Nordli, Hege 1999: *A new generation of computer enthusiasts*. Paper presented at The Annual Meeting for the Society for Social Studies of Science, San Diego October 29th 1999.
- Nordli, Hege 2003: *The Net is Not Enough. Searching for The Female Hacker*. Senter for teknologi og samfunn, Institutt for tverrfaglige kulturstudier, NTNU, Trondheim.
- Pinch, Trevor and Bijker, Wiebe 1984: *The Social Construction of Facts and Artifacts*. *Social Studies of Science* 14: 399–441.
- Poster, Mark 1999: *Teknologiens vesen. I: Braa, Kristin, Hetland, Per og Liestøl, Gunnar: Netts@mfunn*. Oslo: Tano Aschehoug, 49–73.
- Rasmussen, Terje 1999: *Hinsides budskapet – mediesentrert teori og telegrafisk kultur. I Braa, Hetland og Liestøl : Netts@mfunn*. Oslo: Tano Aschehoug, 49–73.

Stuedahl, Dagny 1999: I am a barbie girl – in a barbie world? Om identitet og kjønn i en kroppsløs verden. I Braa, K., Hetland, P. og Liestøl, G.: *Netts@mfunn*. Oslo: Tano Aschehoug, 205–218.

Tapscot, Don 1998: *Growing Up Digital. The Rise of the Net Generation*. New York: McGraw-Hill.

Tingstad, Vebjørn 2003: *Childrens chat on the net. A study of social encounters in two Norwegian chat rooms*. NTNU, Trondheim.

Turner, Victor 1969: *The Ritual Process. Structure and Anti-Structure*. London.

Turner, Victor 1974: Liminal to liminoid, in play, flow and ritual: An essay in comparative symbology. I: Norbeck, Edward (ed.): *The anthropological study of human play*. Rice University Studies. Vol. 60, no. 3: 53:92.

Turkle, Sherry 1984: *The Second Self, Computers and The Human Spirit*. Granada Publishing.

Werner, Anita 1997: *Barn i fjernsynsalderen. Hva vet vi om mediernes innflytelse?* Ad Notam Gyldendal, Oslo.

Williams, R. and Edge, D. 1996: *The Social Shaping of Technology*. *Research Policy* 25, 1996: 865–899.

Willim, Robert 1999: *Semi-Detached. Computers and the Aesthetic of Ephemerality*. I: Lundin, Susanne and Åkesson, Lynn : *Amalgamations. Fusing Technology and Culture*. Lund: Nordic Academic Press, 18–39.

Østbye, Helge 1999: *Vold*. I: Larsen, Peter og Hausken, Liv (red.): *Medievitenskap*. Bind 3: medier og brukere. Bergen: Fagbokforlaget: 135–155.

Øya, Tormod 2001: *Aksel Sandemose og moderne identitetskonstruksjon*. I: *Tidskrift for ungdomsforskning* Nr.1–2001:5–25.

Appendix

Spørrelisten *Du og PC'en* lå på Internett i år 2000, og ut 2001.

KULTUR OG NY TEKNOLOGI er et nordisk nettverk som noen forskere nett-opp har startet. Vi vil vite mer om hva ny teknologi betyr for folk – både hvordan de bruker den og hva de mener om den.

Det er mye «synsing» (ofte negativ) i massemediene om IT, særlig om Internett. Hvis du vil svare på denne spørrelisten, kan du gi oss mulighet til å få vite mer om IT i bruk, og hvilken betydning ny teknologi har for spesielt interesserte. Jeg håper du har lyst til å fortelle om egne erfaringer og komme med synspunkter.

De fire første rubrikkene må fylles ut. Men blant spørsmålene kan du fritt velge de du liker. Skriv kort eller langt, alle svar vil være til nytte.

Kjønn: M K

Fødselsår: 19

Kommune/Fylke/Nasjon:

Går du på skole/jobb/militære/arbeidsledig/annet:

Du og PC'en:

- 1: Husker du omtrent når du begynte å bruke PC og hvor du kom i kontakt med data? Hjemme, på skolen, hos venner? Fortell.
- 2: Hvordan har du lært deg det du kan om PC'er i dag? Fra venner, skoler og kurs, lært deg det selv? Fortell.
- 3: Bruker du PC'en bare til spill eller arbeider du også på den? Fortell hva du bruker maskinen til når du er hjemme.
- 4: Er du fornøyd med datautstyret ditt – hva ønsker du deg og hvorfor?
- 5: Liker du å skifte utstyr og lære nye ting, eller foretrekker du å ha maskin- og programvare du er blitt vant til å bruke? Hva er din erfaring?
- 6: Hva synes du om at det hele tiden skjer noe nytt i IT-bransjen? Hva betyr dette for deg?
- 7: Bruker du helst kommersiell software eller freeware? Hvorfor?
- 8: Hvor mange forskjellige programmer bruker du jevnlig?
- 9: Hvilke operativsystemer foretrekker du – og hvorfor?
- 10: Har du bakgrunn fra andre datamiljøer, f.eks. Amiga? Fortell i så fall om dine erfaringer og hvorfor du eventuelt ennå bruker annet enn IBM-kompatibelt utstyr.

- 11: Hvor mye tid bruker du ved maskinen på en vanlig dag – fordelt på spill/ arbeid/ snakking/ Internetturfing/ leting etter informasjon?
- 12: Synes du at du sitter for ofte/passe/for sjelden ved datamaskinen?
- 13: Er det noen begrensinger i hjemmet når det gjelder databruk? For eksempel faste tider, ikke for mange timer, visse ting man ikke får bruke maskinen til o.l.?
- 14: Hvorfor liker du å bruke PC?
- 15: Tenk deg å være et år helt uten tilgang til en PC. Hvordan ville det virke inn på forholdet til venner, skole eller arbeid, underholdning, spill og informasjon? Fortell.

Spørsmål hvis du har Internett:

- 16: Bruker du nettet til E-mail/ IRC/ news-grupper/ surfe på webben/ oppdatere programvare/ hente ned filer? Hva bruker du det mest til?
- 17: Hva synes du er det viktigste med å ha Internett?
- 18: Synes du at PC med Internett betyr noe for din kontakt med andre mennesker?

IT og samfunnet:

- 19: Er det forskjell på generasjonene når det gjelder forholdet til IT? Hvordan merker du det i for eksempel forhold til lærere, foreldre, eldre folk?
- 20: Bruker gutter og jenter PC-er forskjellig? Hvilke erfaringer har du?
- 21: Hva synes du om massemediens fremstilling av Internett og PC-bruk, særlig om påvirkningen på barn og ungdom? Hva mener du?
- 21: Tror du at du selv, og de du kjenner, blir påvirket av volden i dataspillene? Er det forskjell på vold i dataspill og på TV/film/video? Hva mener du og hvorfor?
- 22: Hvordan er humoren som brukes på nettet og i IT-miljøene? Har du eksempler? Er det forskjell på denne humoren og humoren i andre medier, for eksempel TV? Skaper du noe selv - prøver du å være morsom av og til? Gi eksempler.

Ny teknologi og fremtiden:

- 21: Hvilke tanker gjør du deg om fremtiden – ser du positivt eller negativt på utviklingen?
- 22: Hva slags teknologiske kunnskaper bør man ha for å klare seg i fremtidens samfunn?
- 23: Hvordan påvirker IT-utviklingen dine valg av skolefag, utdanning eller yrke?
- 24: Hva synes du om det som blir skrevet og sagt om år 2000-problemet (Y2K)? Har du eksempler på skrekkehistorier?
- 25: Tror du at du selv vil få problemer i år 2000? Hvilke da?

Du og datasamlinger:

- 26: Har du vært på TG (The Gathering)?
- 27: Hvis du har vært på TG flere ganger – hvorfor kommer du tilbake?
- 28: Hva ser du på som de mest positive og mest negative sider ved et arrangement som TG? (Eventuelt Dreamhack, The Party o.l.)
- 29: Hvordan er det å treffe folk på TG eller mindre datasamlinger i forhold til å møtes på Internett?
- 30: Foretrekker du store arrangementer som TG eller mindre datasamlinger? Har du erfaringer å sammenlikne?
- 31: Prater du på en annen måte med datainteresserte du treffer på samlinger enn med andre folk? Gi i så fall eksempler.

Til slutt:

- 32: Har du mer å fortelle om hva ny teknologi betyr for deg – er det mer du mener er viktig? Skriv fritt så langt du vil.
- 33: Hva synes du om spørsmålene på denne lista? Noen som bør forandres, noen som mangler?

Ordforklaringer²⁷

Amiga: En serie personlige datamaskiner fra Commodore Business Machines. Maskinene lå i mange år foran PC-ene når det gjaldt grafiske egenskaper.

Bit: Verdi som kan representere en av to mulige tilstander – 0 eller 1. Den minste informasjonsenheten i en datamaskin.

Byte: Bitgruppe. En byte regnes som regel som 8 bits.

Chatte: «Snakke» med andre over nettet ved å skrive meldinger til hverandre.

Cracke: Ødelegge ved å bryte seg inn i en annens datamaskin eller server.

Cracker: En som bryter seg inn i dataanlegg for å ødelegge.

CS: Skytespillet Counter Strike.

Demo: Et program skrevet for å demonstrere en programmerers programmeringskunnskaper og/eller mulighetene til datamaskinen demoen kjøres på. Inneholder grafikkeffekter, lyd og rulletekster.

Demopartyer: Datasamlinger hvor de lager demoer og må kunne programmering for å lage noe.

Demoscenere: De som lager demoer.

Digital: Informasjon basert på en kombinasjon av det binære tallsystemet 0 og 1. Instruksjoner i et program og alle former for data består av kombinasjoner av 0 og 1 satt sammen i grupper.

E-mail: Elektronisk post/brev.

«First-person-shooter»: Spill, dataspill hvor fokus er våpenet til den som spiller.

Freeware: Programvare som er gratis. Distribueres gjerne over Internett.

Gamere: De som bare spiller dataspill.

Hacker: Person som forsøker å skaffe seg tilgang til datasystemer og ofte presser og utnytter maskin- og programvare til det ytterste. Også brukt om en person som liker å utforske datasystemene og finne ut mest mulig om disse.

Hacke: Bryte seg inn i dataanlegg uten å ødelegge, utnytte maskin- og programvare til det ytterste.

Hardware: Maskinvare, de fysiske komponentene som inngår i et datasystem, slik som harddisk og skjerm.

²⁷ Mange av opplysningene her er basert på utdrag fra Lekanger 2001, Norsk dataleksikon.

HTML: Hypertext Markup Language. Navnet på språket som benyttes for å lage dokumenter på World Wide Web.

IBM-kompatibel PC: IBM, International Business Machines, verdens største dataselskap lanserte i 1981 sin IBM-PC, som er den maskinen dagens PC-standard fortsatt bygger på.

Interaktiv teknologi: Toveis kommunikasjon med en datamaskin, brukeren har mulighet for å påvirke det som skjer på skjermen ved å gi dataprogrammet kommandoer eller taste inn data.

IKT: Informasjons- og kommunikasjonsteknologi.

Internett: Et verdensomspennende datanettverk som består av tusenvis av mindre nettverk over hele verden som alle er knyttet sammen.

Intranett: Lokalt nettverk (LAN).

IRC: Internett Relay Chat, utveksling av meldinger mellom to eller flere brukere som er tilkoblet Internett. (Se chat)

IRL: In Real Life: I den «virkelige» verden, i motsetning til i den virtuelle verden.

ISDN: Integrated Services Digital Network. En internasjonal telekommunikasjonsstandard for overføring av lyd, bilde og data over digitale linjer. Det finnes en rekke ulike typer ISDN-forbindelser med varierende båndbredde.

Lamere: De som er teknisk sett hjelpeløse.

LAN: Local Area Network.

LAN-party: Datasamling hvor deltagerne knyttes sammen i et lokalt nettverk

LINUX: Et ikke-kommersielt operativsystem, en variant av UNIX-operativsystemet, det er gratis. Linux ble opprinnelig utviklet av finnen Linus Torvalds, lansert i 1991, og utvikles videre av en rekke entusiaster verden over.

Microsoft: Verdens største produsent av programvare for PC-er.

MP3- filer: MPEG Layer 3, en metode for komprimering av lyd som brukes til datafiler med musikk.

Multimedia-maskin: Formidling av informasjon i mer enn én form, ofte en kombinasjon av tekst, lyd og bilder.

Newsgroups: Nyhetsgrupper, ordnet etter emner, hvor man kan diskutere. De formidles over USENETT, et internasjonalt nett for fri informasjonsutveksling.

Nerd: Nedsettende om en person, ofte teknologifikserte.

Nick: Kallenavn, alias, et navn man bruker på nettet for å være anonym.

Norwegian Linux Community (NLC): Interesseorganisasjon for det ikke-kommersielle operativsystemet Linux.

Online: Logget på Internett.

Open Source: Åpen kildekode, slik at man kan finne ut hvordan programmet er konstruert.

PC: Personal Computer – personlig datamaskin. En komplett datamaskin med harddisk, prosessor, tastatur og skjerm. Brukes gjerne om Intel-baserte datamaskiner til forskjell fra datamaskiner basert på andre prosessortyper.

Snail-mail: Brev på papir, i motsetning til elektroniske brev, e-mail.

Software: Programvare, samlinger av instruksjoner som må til for å få en datamaskin til å løse en eller flere oppgaver. Det er to hovedtyper: operativsystemer, og frittstående programmer.

Support: Hjelp til kunder, førstelinjesupport er over telefon.

Surfe: Surfe på webben: gå fra ett sted på World Wide Web til et annet, «reise» rundt.

3D: 3-dimensjonal grafikk.

UNIX: Ikke-kommersielt operativsystem.

www: World Wide Web.

Web-design: Utforming av sider på World Wide Web.

Windows: Det mest utbredte operativsystemet for PC-er. Utviklet av Microsoft Corporation. Finnes i flere versjoner.