

Unge rum

’

Unge sociale liv foregår i et sammensurium af fysiske og virtuelle rum, der er forbundet på hidtil ukendte måder.

ungdomsforskning

Center for Ungdomsforskning // nr. 1 // April 2007 // årg. 6

ungdomsforskning
Unge rum
Årg. 6, nr. 1 - april 2007

Citat på forside
Niels Ulrik Sørensen
Se artikel s. 6.

Udgiver
Center for Ungdomsforskning ved Learning Lab Denmark, DPU, Aarhus Universitet

Ansvarshavende redaktør
Birgitte Simonsen

Redaktør
Niels Ulrik Sørensen
nus.ild@dpu.dk

Layout
Niels-Henrik M. Hansen
nmh.ild@dpu.dk

Abonnement for 2007
4 numre: Kr. 150,- (enkeltpersoner), kr. 200,- (institutioner)

Løssalg
1 nummer: Kr. 50,-. Der ydes rabat ved køb af flere numre og eksemplarer.
Se www.cfu.dk for yderligere information.

Bestilling af abonnement og løssalg
ungdomsforskning@ild.dk

ISSN 1602-0324

Tryk
Werks Offset A/S,

Copyright
Center for Ungdomsforskning



- 5 REDAKTØREN**
5 Stuearrest
Af Niels Ulrik Sørensen
- 7 TEMA: UNGES RUM**
7 En legeplads, cyberspace og andre rum
Af Niels Ulrik Sørensen
- 11 Kærlighed og venskab på Arto.dk
Af Malene Charlotte Larsen
- 15 Et rum af oplevelser
Af Nina Wittendorff
- 23 Siger ungdomsværelset noget om ungdommen
Af Willy Aagre
- 27 Fixpunkter i Sisimiut
Af Jakub Christensen Medonos
- 35 "Der er sgu da ikke plads til 20 perkere hjemme hos os"
Af Rie Wellendorf Riis
- 40 BOGOMTALE**
Unge brug af porno
Af Niels Ulrik Sørensen
- 41 Ny bog om ludomani
Af Niels Ulrik Sørensen
- 41 BERIGTIGELSE**

Stuearrest

”Gå ind på dit værelse og bliv god igen”.

Sådan lød halvfyrdsernes udgave af tressernes stuearrest, der harmonerede dårligt med den nye antiautoritære børneopdragelse. Stuearresten dømte slet og ret til isolation. Og isolationen blev først ophævet, når mor og far sagde god for det.

”Gå ind på dit værelse og bliv god igen” var anderledes. Her var det underforstået, at barnet selv kunne reflektere over sin adfærd og finde ud af, hvornår det var passende at bryde isolationen. For så på eget initiativ atter at bevæge sig ud i verden.

Fælles for begge sanktioner var imidlertid en forudsætning om, at fysisk isolation ligeledes var en social isolation. Og heri lå straffen eller muligheden for refleksion – afhængigt af hvilket årti vi taler om.

Sådan er det ikke længere.

Fysisk samvær er ikke længere en forudsætning for socialt samvær. Selvom det fysiske samvær fortsat er vigtigt, har det mistet sin monopoliserende stilling i det sociale samvær. Ja – faktisk er det ikke-fysiske samvær blevet så betydningsfuldt, at de fleste unge mennesker nok ville finde det lige så gruopvækkende at blive afskåret fra deres mobiltelefoner eller internetadgang som at få stuearrest. I hvert fald hvis de kunne smse og maile lige så tosset, de ville, under stuearresten.

De seneste årtiers udvikling af kommunikationsteknologi har forandret de unges oplevelse af rum. Fysiske rum med stor geografisk afstand er blevet forbundet af cyberspace, der på den ene side har været med til at skabe en helt ny bevidsthed om den fysiske rumligheds særlige karakter, som tidligere bare blev taget for givet. Det fysiske rum var jo rummet.

Men cyberspace er på den anden side også i fuld gang med at udfordre, ombryde, ja, måske ligefrem opløse det fysiske rum som et rum med denne særlige karakter. Unge sociale liv foregår i et sammensurium af fysiske og virtuelle rum, der er forbundet på hidtil ukendte måder. Denne forbundethed skaber samtidig nye rumlige enheder og grænsedragninger, der går på kryds og tværs af det fysiske og det virtuelle.

Hvilke slags rum og rumoplevelser det giver, og hvordan det påvirker de unges sociale liv, ja, det er noget af det, vi vil udforske i dette nummer af ungdomsforskning.

Skulle tidsskriftet ikke leve op til jeres forventninger, modtager redaktionen gerne lidt ris som straf. Stuearrest kan dog ikke komme på tale – medmindre vi må få vores mobiltelefoner med.

Niels Ulrik Sørensen
Redaktør af ungdomsforskning

.....

Cyberspace udfordrer vores forståelse af, hvad et rum er for noget. Unge har bevæget sig ud i cyberspace med stormskridt. Det har utvivlsomt gjort noget ved deres rumforståelse. For nogen unge kan en legeplads dog være det vigtigste rum.

En legeplads, cyberspace og andre rum

Af Niels Ulrik Sørensen

Rum er ikke bare rum. Det slås fast med sytommersøm i artiklerne i dette nummer af ungdomsforskning.

Artiklerne byder os indenfor i en række forskellige rum, hvis fysiske kvalitet varierer: Vi bydes indenfor i teenageværelset, som er et rum i ordets allermost konkrete forstand. Det afgrænses af fire vægge, en dør og et vindue. Vi kigger også forbi legepladsen, der ikke bliver brugt som legeplads – men som et mødested for en gruppe unge drenge. Legepladsen er også et fysisk rum – men der er ingen vægge, døre eller vinduer. En helt anden slags rum er arto.dk. Det er et såkaldt virtuelt rum, som besøges af unge mennesker, der befinder sig i diverse fysiske rum. Her er heller ingen vægge, døre eller vinduer. I hvert fald ikke i fysisk forstand.

Til gengæld er der en virtuel arkitektur, som de unge kan finde rundt i og bruger. Og som er med til at gøre det til et rum.

Unge skaber rum

Men selvom rummene varierer, har de også noget til fælles.

Teenageværelset, legepladsen, arto.dk og de øvrige rum, som præsenteres i de efterfølgende artikler, er alle kendetegnet ved, at de unge, som bruger dem, er med til at give dem betydning. Og at den betydning er med til at gøre dem til rum på en bestemt måde. Det lyder måske abstrakt. Men er egentlig ganske konkret. For den betydning, brugerne giver rummene, er naturligvis afgørende for, hvad de opfatter som formålet med rummene – og dermed hvilke

spilleregler de mener, der skal være for dem, hvordan de skal indrettes, og hvilke aktiviteter der bør foregå i dem. I forlængelse heraf er den naturligvis også afgørende for, hvem de mener der bør have adgang til rummene.

Kampen om rums betydning

Den betydning, brugerne giver rummene, stemmer dog ikke altid med den betydning, som rummene i øvrigt tillægges i samfundet. Det gælder fx ovennævnte legeplads, som de unge drenge ikke bruger som legeplads – men derimod som mødested for diverse ungdomsaktiviteter. Det strider ikke bare mod den betydning, pladsen oprindeligt var tiltænkt. Det strider også mod den betydning, som det omgivende samfund tillægger den. Men netop fordi drengene har indtaget legepladsen og gjort den til deres rum, er den ved at miste sin betydning som legeplads. Selvom der er både gynger og vipper på den, er den ved at blive til noget ganske andet.

Det sker dog ikke uden kamp fra det omgivende samfund. Hvilket ganske fint illustrerer, hvor vigtigt det er at have definitionsretten over rummene. Men også at det ikke altid er entydigt, hvem der har en sådan definitionsret. Et aktuelt eksempel på denne problematik er selvfølgelig det tidligere ungdomshus på Jagtvej 69. Men problematikken går igen i forhold til de fleste andre rum. Hvem er det eksempelvis lige, der bestemmer på teenageværelset? Eller på Arto.dk? Hvorom alting er, så er det vist uomtvisteligt, at definitionsretten over rummene handler om magt. Og at rum og magt således er vævet snævert sammen.

Rumlige hybrider

I disse år – hvor cyberspace bliver en stadig vigtigere del af vores hverdagsliv – udfordres vores forståelse af rum radikalt. Retten til at definere de enkelte rum – og den dertil forbundne magt – bliver således spundet ind i en større problematik, der handler om, hvad et rum overhovedet er. Denne problematik ligger underforstået i den første artikel, vi bringer om unge og rum. Artiklen, der hedder "Kærlighed og venskab på

Arto.dk", er skrevet af Malene Charlotte Larsen fra Aalborg Universitet. Hun beskriver på den ene side, hvordan Arto.dk udgør et digitalt rum med nogle særlige digitale spilleregler for de unges kommunikation. På den anden side viser hun ligeledes, hvordan kommunikationen på Arto er vævet sammen med kommunikationen i hverdagslivets fysiske rum – i det såkaldte Real Life. Man spørger sig selv, om nutidens unge er ved at udkrystallisere en tredje slags rum, der udgør en hybrid mellem rummene i cyberspace og Real Life.

Dette spørgsmål aktualiseres ligeledes i den efterfølgende artikel, "Et rum af oplevelser", der er skrevet af Nina Wittendorff fra Center for Ungdomsforskning. Artiklen belyser unges om-siggribende pokerspil, der foregår rundt om køkkenbordene såvel som i cyberspace. Selvom der er forskelle mellem disse to slags spilsituationer, er der også ligheder. Pokerspillet udkrystalliserer ifølge Wittendorff således et oplevelsesrum, der går på tværs af køkkenbordet og cyberspace.

Et integreret perspektiv

I "Siger ungdomsværelset noget om ungdommen?" snævrer Willy Aagre fra Høgskolen i Vestfold fokuset ind – til tre forskellige ungdomsværelser. Samtidig argumenterer den norske forsker imidlertid for at se ungdomsværelserne i en bredere sammenhæng – og dermed til at udvide perspektivet. Han opfordrer således til en integration af ungdomsforskningen og skoleforskningen, så den stil- og smagsdannelse, der finder sted i de ungdomskulturelle rum, som Aagre og andre ungdomsforskere overvejende er orienteret mod, kan blive sat i spil med de mere formelle læreprocesser, der finder sted i de institutionaliserede rum i skolesystemet.

Denne idé om at opnå en viden, der integrerer livet i ungdomskulturelle og institutionaliserede rum, handler bl.a. om at indfange de unges egne perspektiver. For selvom de unge naturligvis skelner mellem deres færden i skolen og i fritidsklubben, er begge rum en del af deres hverdagsliv. Og – hvor modsætningsfyldte de

end måtte være – må de pine død forsøge at finde sammenhænge imellem dem. Eller leve med en mangel på samme.

Små og store rum

I Grønlands næststørste by, Sisimiut, gør man sit til, at der rent faktisk skabes sammenhæng. I artiklen "Fixpunkter i Sisimiut" beskriver Jakob Christensen Medonos fra Københavns Universitet, hvordan byen – gennem en demokratisk tilgang til de unge – forsøger at indarbejde de unges perspektiver i byudviklingen. Således også i ungdomsklubben, der i vid udstrækning fungerer på de unges præmisser. Ungdomsklubben er derved blevet et fixpunkt for de unge i byen – et sted hvor de "fixer" energien i hverdagslivet. Samtidig kommer den til at få indflydelse på deres oplevelse af Sisimiut som et byrum. "Fixpunkter i Sisimiut" belyser netop sammenhængen mellem de vilkår, byen giver de unge i nogle særlige afgrænsede rum, og den måde, de unge på den baggrund konstruerer byen som et byrum.

I "Der er sgu da ikke plads til 20 perkere hjemme hos os" fortæller Rie Wellendorf Riis fra Center for Ungdomsforskning en historie om nogle

unge, der oplever denne sammenhæng slå igennem på en anden måde. Det er i denne artikel, at vi møder ovennævnte drenge, der har indtaget en legeplads og gjort den til et mødested for ungdomsaktiviteter. Men vi møder også en kommune, der truer med at nedlægge legepladsen. Hvilket skaber en rodløshed hos drengene og en oplevelse af i videre forstand at være marginaliserede. Men selvom konflikten om det lille rum – legepladsen – således influerer deres oplevelse af det store rum – København eller måske endog Danmark – så har drengene ikke tabt drømmen om at finde et sted for dem selv. Og hvis de finder det – hvem ved – måske påvirker det også deres oplevelse af det store rum?

Ikke altid til de unges fordel

At rum er forskellige – men også hænger sammen – det er i hvert fald en lære, vi kan drage af den og de øvrige artikler i ungdomsforskning. En anden lære er, at karakteren af denne sammenhæng ikke er givet, men noget der skabes af mennesker, der kan have mange forskellige interesser i rummene. Det falder nogle gange ud til de unges fordel – andre gange gør det ikke.

.....

"Jeg elsker dig overalt på jorden", lyder det jævnligt på Arto.dk. Sådan taler de unge ikke til hinanden, når de mødes fysisk. Arto.dk udgør nemlig et digitalt rum med nogle særlige spilleregler for kommunikationen. Her kan de unge udtrykke sig autentisk og bekræfte hinanden.

Kærlighed og venskab på Arto.dk

Af Malene Charlotte Larsen

Som digitalt rum tilbyder Arto og andre mødesteder på internettet en helt særlig arena for børn og unges individuelle og sociale liv. Denne artikel tager udgangspunkt i en syv måneders virtuel etnografisk undersøgelse (Larsen, 2005) af hjemmesiden www.arto.dk foretaget fra februar til september 2005. Artiklen fokuserer på den identitetskonstruktion, som Arto som særligt digitalt rum muliggør blandt de unge brugere. Her konstruerer børn og unge nemlig ikke blot deres egen, men også hinandens identitet.

Et mødested på internettet

Arto hører til i kategorien "social networking", og den bedste måde at forstå hjemmesiden er som et mødested på internettet. Størstedelen af de 600.000 brugere er mellem 12 og 18 år, og i modsætning til hvad mange tror, er det primære formål for de fleste brugere at kommunikere med deres eksisterende venner. Brugerne anvender nemlig hjemmesiden som en forlængelse af deres hverdag og til at holde deres venskaber

ved lige. Det sker især i form af korte, sms-lignende beskeder i hinandens gæstebøger. Oftest er der tale om en sød lille besked eller spørgsmålet "Hej, hvad laver du?" for at markere, at man stadig er venner.

Sekundært finder de unge også nye venner på Arto, hvilket sker ved at kigge på hinandens profiler. Hvis man finder en bruger, som man kunne tænke sig at være ven med, sender man en ansøgning om venskab til vedkommende, som så har mulighed for at acceptere eller afvise ansøgningen. Mange brugere har over 100 venner på deres liste, og det at være "Arto-venner" har således en anden betydning end et venskab i gængs forstand.

Det sociale og det individuelle

Der er rigtig mange funktioner på Arto. De mest populære hører til blandt de sociale og kontaktskabende eller de personlige og profilerende. De sociale og kontaktskabende funktioner er dem,

Om MIIN Taz <3'

.. Skat'h du er helt igennem fantastisk, du er min bedste veninde, mit et og alt.. Elsker dig af hele mit hjerte<33' Du er der altid for mig når jeg har brug for en trøstende skulder eller bare en go' veninde<3' Det skal du virkelig vide jeg sætter pris på MIIN pige.. For det er du, MIIN pige og det vil du altid være.. Du er noget spicelt, noget man ALDRIG må tage for givet.. Du er nok en af de eneste jeg stoler 100% på, og det er en sære at være din veninde.. Jeg er der altid 116% for dig miin gangster ;] hehe.. Stol ALTID på det.. Jeg ved vi ikke har været så meget sammen her i sommerferien, og at jeg har været meget væk, og det jeg ked af for jeg har savnet (vores) tider skat.

Men håber bare de kommer igen, de tider hvor vi fyre den af og tager i byen..

Jeg elsker dig overalt på jorden<3' MIIN pige, MIIN Taz 🍷

-er mit et og alt.. <3'

[Besked til veninde i 16-årig piges profilletekst, 21-08-05]

der muliggør kommunikation blandt brugerne, f.eks. gæstebogen, chatten, debatten eller klubsektionen. Den absolut mest brugte funktion er gæstebogen. Det hænger sammen med, at man via den hurtigt og nemt kan skrive en bekræftende besked. I modsætning til nogle af de andre medier, som de unge bruger til at kommunikere med de samme venner, f.eks. MSN Messenger eller mobilen, er der ved gæstebogen også et socialt element, eftersom de andre brugere kan se beskederne.

De personlige og profilerende funktioner er dem, brugerne anvender for at vise, hvem de er. Blandt dem bliver især profilen og billedgalleriet brugt, men til denne kategori hører også bloggen, humorindikatoren, opslagstavlen eller sms'er, som man kan sende til forsiden for at "reklamere" for sig selv.

De sociale og kontaktskabende samt de personlige og profilerende funktioner bliver især brugt, når de unge fremstiller sig selv og hinanden. Således er der et skisma mellem det sociale og det individuelle på Arto. Venskab og identitet er centrale begreber, og som vi skal se, spiller vennerne fra det fysiske nærmiljø en central rolle i den enkelte Arto-brugers identitetskonstruktion.

"Elsker dig af hele mit hjerte"

At en stor del af kommunikationen på Arto er centreret omkring de venner, man har i forvejen, ses især i de unges profilletekster. En profilletekst fungerer lidt som en personlig hjemmeside, hvor den enkelte bruger kan vise og fortælle, hvem han eller hun er. Dog bruger de unge ikke altid pro-

filteksterne til det formål. Frem for at skrive om sig selv, skriver de ofte om deres venner i stedet. Og her er de unges sprog i høj grad præget af en kærlighedsdiskurs. Det er de helt store følelser, der bliver givet udtryk for i profilleteksterne, når de unge omtaler deres venner eller kærester.

Her ses det eksempelvis i figuren ovenfor, hvordan en 16-årig pige har valgt at udforme sin profilletekst som en besked til sin jævnaldrende veninde.

Beskeden er typisk for den måde, de unge – især pigerne – skriver om deres bedste venner eller veninder. Omdrejningspunktet er ofte, at de har brug for og ikke kan undvære hinanden.

Nogle voksne vil mene, at denne form for sprogbrug er alt for overdreven – og man kan da også se en vis afsmittning fra amerikanske ungdomsserier såsom "Venner" eller "Beverly Hills 90210", hvor den storslåede kærlighedsdiskurs kunne være adopteret fra. Men når man spørger de unge selv, giver de udtryk for, at det er dejligt at få disse beskeder fra vennerne. "Det er godt at se, hvad andre synes om en. Altså, jeg er glad for, at nogen skriver om mig i deres profiler. Det viser også meget vores følelser.", som 15-årige Sofie udtrykker det.

Og her spiller mediet en afgørende betydning. De unge siger nemlig ikke sådanne ting til hinanden, når de mødes fysisk. Med Arto har de fundet et rum til at udtrykke sig autentisk og blive bekræftet af hinanden. Bekræftelsen går både på venskabet; det sociale, og på den enkelte bruger; det individuelle. Gennem dyrkelsen af de nære re-

lationer får de unge bekræftet, at de er noget; at der er nogen, der har brug for dem, og at de betyder noget. Så når en bruger får positiv omtale fra andre brugere via profilttekster, gæstebøger, blogs osv., er det med til at skabe en følelse af selvtilid, som kan være nok så vigtig i ungdomsårene.

Blåstempling fra vennerne

For de unge er der også en utrolig stor profileringsværdi i at blive omtalt i en anden brugers profiltæst, og det er ikke tilfældigt, at de rosende omtaler ligger på forsiden af profilerne og ikke gemt væk i gæstebøger, MSN- eller SMS-samtaler, som de unge også benytter sig af. På Arto bruger de nemlig hinanden til at profilere sig. I forlængelse heraf er det blevet meget populært, at man får en bedste ven eller veninde til at designe sin profiltæst. Man overlader det altså til en anden at beskrive og afbilde én selv.

I og med kommunikationen mellem de eksisterende venner er præget af en kærlighedsdiskurs, er det heller ikke så "farligt" at spørge sin bedste ven, veninde eller kæreste, om vedkommende vil designe profiltæsten. Brugerne kan være næsten sikre på, at de fremstilles positivt, hvilket er vigtigt, når de skal profilere sig selv og finde nye venner via hjemmesiden. På den måde kommer de rosende omtaler til at virke som testimonials – en slags blåstempling fra vennerne på, at man er god nok og værd at kommunikere med.

Tilsvarende vælger nogle brugere selv at sætte beskeder fra "dem, der betyder noget" ind i deres profiltæst, som denne 16-årige pige har gjort i figuren nedenfor.

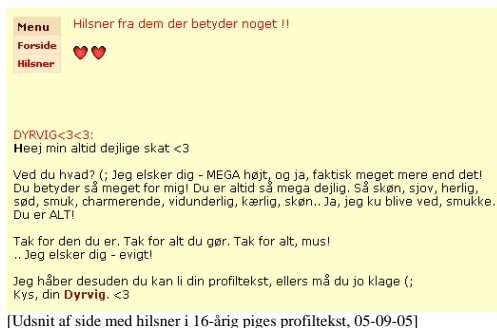
I disse tilfælde er det brugerne selv, der klipper beskeder fra deres gæstebog ind i profiltæsten, og nogle brugere efterlyser ligefrem beskeder fra vennerne, som de kan sætte ind. Formålet er, at andre brugere skal se de rosende beskeder. I den forbindelse er det interessant, at det er brugerne selv, der udvælger de beskeder, de sætter ind som hilsner fra vennerne. På den måde har de mulighed for at udvælge de beskeder, som reflekterer mest positivt tilbage på dem selv. Uden at de selv står som afsender af budskabet og dermed kunne blive opfattet som selvglade.

Dette minder om den måde, som billedgallerierne på Arto bliver brugt. Her har brugerne mulighed for at uploade et billede af sig selv, som de andre brugere kan kommentere. Ofte efterspørger de unge meget aktivt disse kommentarer ved at skrive i vennernes gæstebøger eller ved at sende sms'er til Artos forside (figur næste side).

De unge har næsten altid held med at få positive kommentarer på deres billeder. Pigerne får oftest at vide, at de er smukke, mens drengene får mærkatet "lækker". At efterspørge disse kommentarer er selvfølgelig i høj grad forbundet med, at de unge søger bekræftelse. Men også her bruger de hinanden til at profilere sig og fremstå i et positivt lys.

Vennerne som medkonstruktører

På samme måde som de unge ikke selv skriver i billedgallerierne, at de er smukke eller lækre, skriver de heller ikke selv, at de er en god ven, og at deres venner elsker dem. En Arto-bruger



SMS FRA:

Keder mig piger, skriv i gb, og i m& meget gerne ligge en kommentar i mit galleri. :)



SMS FRA:

giv en kommentar i mit billed galleri! de er mega frække! kyss mille!



[Sms' er fra 13-årig dreng og 15-årig pige, 22-06-05 og 09-08-05]

kunne aldrig selv finde på at skrive ”Jeg er så skøn, sjov, herlig, sød, smuk, charmerende, vidunderlig, kærlig, skøn...”. Det lader man i stedet vennerne om at skrive, eller man viser det ved hjælp af de hilsner eller kommentarer, man har fået fra vennerne. På den måde fungerer vennerne som medkonstruktører af den enkelte Arto-brugers identitet.

Når en bruger bevidst udvælger positive hilsner fra venner og sætter dem i sin profiltekst, iscenesætter vedkommende andres iscenesættelse af sig selv. At snakke om ”unges selvscenesættelse” får derfor en helt ny betydning på Arto. Her er der måske snarere tale om, at de unge iscenesætter hinanden. Deres identitetskonstruktion går i hvert fald på mange måder igennem hinanden og konstrueres i det sociale samspil.

Et særligt digitalt rum

Målgruppen for denne form for iscenesættelse er bl.a. de andre brugere på Arto; de nye potentielle venner. På den måde bliver de eksisterende venskaber på Arto også brugt til at danne nye venskaber. Ofte hopper brugerne fra profil til profil for at se, hvem det kunne være interessant at være ven med. De læser hinandens beskrivelser og – som de selv udtrykker det – ”stjæler” venner fra hinanden. Det er helt ok. Ja, det ligger ligefrem i konceptet.

Dermed har Arto åbnet et særligt digitalt rum for unges venskabsdannelse og identitetskonstruktion, som ikke findes tilsvarende i de unges offline-liv.

In Real Life

Det er netop kombinationen af online og offline, der gør Arto så populært, og det er tydeligt at se, at brugen af hjemmesiden hænger sammen med de fysiske rum, som de unge befinder sig i. Dette ses både i kommunikationen, som ofte ta-

ger udgangspunkt i hverdagen, og i opretholdelsen og dyrkelsen af de eksisterende venskaber.

Når man taler med de unge, giver de også selv udtryk for, at brugen af hjemmesiden har en stor betydning i relation til det fysiske hverdagsliv. De fleste unge, der får stillet spørgsmålet ”Hvad betyder Arto for dig?”, vælger at svare ved at nævne deres venner, som følgende er eksempler på:

- ”Det er jo næsten mit liv... jeg har jo en masse venner...” (Pige, 14 år)
- ”Hm, jeg kan komme i kontakt med mine venner. og finde nye venner.” (Pige, 14 år).
- ”at jeg har meget mere kontakt med mine venner... også når vi er sammen... for så snakker man måske om noget der er sket her inde...” (Pige, 15 år)
- ”at jeg Ikke Kommer til at midste Nogle af Mine irl venner!” (Dreng, 17 år)
- ”svært at forklare , Har faktisk skrevet med nogle herinde , som jeg er rigtig gode venner med idag ..” (Pige, 15 år) (Larsen, 2005)

Som citaterne viser, at er de unge meget bevidste om ”det virkelige liv”. Bl.a. fremhæver de, at hjemmesiden har stor betydning i forhold til deres ”IRL-venner”. IRL står for ”In Real Life”.

Således er der i høj grad et samspil mellem det digitale og det fysiske rum – og Arto ville sandsynligvis ikke være så populær uden REAL LIFE.

Malene Charlotte Larsen er cand.mag. Ph.d.-stipendiat på Institut for Kommunikation, Aalborg Universitet

Litteratur

Larsen, Malene Charlotte (2005): Ungdom, venskab og identitet - en etnografisk undersøgelse af unges brug af hjemmesiden Arto, Institut for Kommunikation, Aalborg Universitet.

- Kan downloades på: <http://malene1.wordpress.com>.

.....

Flere og flere unge spiller poker. Både rundt om køkkenbordet og i cyberspace. Selvom der er mange forskelle, er der også ligheder. Poker udgør et oplevelsesrum, der går på tværs af køkkenbordet og cyberspace.

Et rum af oplevelser

Af Nina Wittendorff

Poker er et fænomen, der i stigende grad ses i det offentlige rum: der er reklamer for online pokerspil på næsten alle kanaler, der er dokumentarprogrammer om professionelle pokerspillere, som søger lykken i de store internationale turneringer. Samtidig er der – hvilket også ses i forhold til andre spilformer – et øget fokus på de negative konsekvenser af pengespil: risikoen for afhængighed med økonomiske og psykosociale problemer og social marginalisering til følge.

I denne artikel vil jeg ikke fokusere på disse problemstillinger, men derimod på, hvordan poker kan ses som oplevelsesrum, hvor synkronisering som faktor i den moderne ungdomskultur bliver tydelig. Det handler om at være i synch

og derved forankre sin position i fællesskabet. Det gør jeg ikke for at negligere de risici, der er forbundet med spil, men for at se på hvilke betydninger de unge tillægger spillet. Stadigt flere unge mænd spiller poker, og især online poker er udbredt – men hvorfor er det så spændende at spille poker? Og hvad er det for nogle fællesskaber, der konstrueres i pokerens rum? Artiklen bygger på en pilotundersøgelse med interviews med 10 unge, foretaget i løbet af efteråret 2006, som en del af Center for Ungdomsforskningens projekt Youth & Gambling. Alle citater i artiklen stammer fra denne undersøgelse.

To forskellige rum

Pokerspillet kan foregå i to forskellige rum: online og den fysiske verden – real life. Selvom der er stor forskel på de måder, der spilles på, har de

også mange faktorer til fælles. Forskellighederne handler mest om tid og rum. I online poker er man ikke helt så begrænset af tid og rum, som man er i den fysiske verden. Man kan spille når man vil, på alle tider af døgnet. Der er altid nogen at spille med og føre sig frem overfor.

Lighederne handler om det sociale aspekt, om at være sammen med andre, der har samme interesse som en selv, og om at udfordre sig selv og andre. I real life poker er der et klart fokus på det sociale samvær, men det er – som det vil fremgå nedenfor – også et særdeles vigtigt element i online poker. Jeg vil ikke skelne så skarpt mellem real life og online poker her, men snarere undersøge de unges brug af de rumslige konstellationer, som scener for deres sociale liv og den synkronisering, der har så stor betydning for deres deltagelse i fællesskaberne. Derfor taler jeg også om pokerrummet som en samlet enhed, der indeholder begge de rumslige konstellationer.

Et ungdomskulturelt oplevelsesrum

Spilmarkedet i Danmark er domineret af en lovgivning, hvor Danske Spil står som statsejet hovedudbyder sammen med stadigt flere private udbydere. Spillene fungerer altså i et spændingsfelt mellem lovgivning og markedsvilkår og er som sådan en del af den moderne oplevelseskultur, hvor markedskræfter og økonomi er med til at definere vores muligheder for, hvilke oplevelser der er tilgængelige. Samtidig er der sket en normalisering af det at spille, og grænserne for, hvad der er okay, har rykket sig. Spil om penge er blevet en helt almindelig del af vores oplevelseskultur, med skrabelodder hos købmanden og pengespil på public service kanalerne.

Denne oplevelseskultur bunder i forståelsen af det moderne liv som noget, der handler om den enkeltes konstruktion af identitet. Derfor er der i de oplevelser, der tilbydes, fokus på den enkeltes livsverden: minder, personlig udvikling og ny viden. Oplevelser sælges til os som forankret i en særlig slags livsstil og appellerer til den enkeltes ønske om både at være unik og en anerkendt del af et fællesskab. Det gælder, hvad enten der er tale om at købe en ny bil, at rejse på ferie eller at spille poker. Poker markedsføres således

som et oplevelsesrum, hvor det gælder om at være cool, have kontrol over tingene, at være i nuet og at være på forkant med begivenhederne. Det at prøve kræfter med spillet, måske endda som professionel, er nærmest at betragte som en ungdomskulturel dannelsesrejse. Flere og flere unge mænd – for det er især mænd, der spiller poker – forsøger sig som pokerspillere, ofte i forbindelse med en pause mellem uddannelse og job. Det er nu eller aldrig, for de unge er et sted i deres liv, hvor det er legitimt, måske næsten forventeligt, at afprøve alternative livsbaner. Alle muligheder er åbne, og skal der tages chancer er det nu!

Livet som pokerspiller

Der findes en masse positive forestillinger om livet som pokerspiller, der fint passer ind i de medieskabte billeder, der er beskrevet i det ovenstående. De negative billeder, der knytter sig til spil, kommer oftest til udtryk ved et fokus på spilafhængighed. I de unges forestillinger om spil er den spilafhængige en taber. Disse to forestillinger står meget skarpt overfor hinanden i de unges opfattelse, ofte som direkte modbilleder. De unge tager afstand fra billedet af den spilafhængige, idet det har nogle kulturelle konnotationer, der handler om manglende kontrol og social marginalisering, og det billede passer ikke ind i den moderne ungdomskultur, hvor man skal mestre de risici, man er omgivet af. Til gengæld passer de positive forestillinger om pokeren rigtig godt. Man mestrer nuet og spotter fælder og muligheder – man lever op til forestillingen om den succesfulde pokerspiller.

De unge i pilotundersøgelsen har imidlertid helt forskellige positioner i forhold til spillet. Nogle af dem spiller mere eller mindre professionelt, andre spiller lidt for sjov. De spiller alle online poker, men de fleste spiller også ind imellem lidt poker sammen med vennerne. Når de spiller sammen med deres venner, er det ikke om store pengesummer, men med fokus på det sociale samvær i selve spilsituationen. Pengene findes i online spillet, og her er der ingen blødsødenhed – man går efter guld, anytime! Til gengæld har de fleste pokersites nogle fora, hvor man kan chatte og diskutere spillet. Her hygger de sig, snakker strategi og har det sjovt. Det er her det

Man skal være i synch. At være i synch – synkroniseret med rum og aktører – betyder at man matcher, at kontrol, viden og tilfældighed går op i en højere enhed.

sociale i online spillet kommer til udtryk. Men de skelner mellem det at spille poker for pengenes skyld og det at være i det sociale læringsrum, hvor de diskuterer og slapper af. Det vil også sige, at det ikke blot er en spilsituation, men at der findes et liv omkring spillet, hvor spilsituationen genfortolkes og genforhandles. På den måde får spillet en mere central position i de unges hverdagsliv.

Den dygtige spiller

De unge opfatter poker som et vidensspil, hvor det gælder om at dygtiggøre sig og at have kontrol. Hvis man vil være en dygtig spiller, skal man være teoretisk forankret og studere spillet. Man skal udregne sandsynligheder og mulige kortkombinationer. Man skal også have en interesse for psykologi, forstået som det at kunne aflæse andres adfærd. Og især skal man diskutere spilstrategi med andre spillere. Det gælder om hele tiden at blive bedre.

En anden vigtig faktor er forståelsen af tidsperspektivet. Den dygtige spiller ved, at man ikke vinder på de hurtige penge, men derimod over tid. Selvom man er draget af den nu-og-heroplevelse, pokerrummet tilbyder, skal man spille sikkert. Man skal ikke lade sig rive med i nuet af en let chance, hvor risikoen for tab er langt højere end gevinstchancen. Og de fleste taber jo – hvilket genererer overskud til de gode spillere. Derfor gælder det om at have så meget kontrol, at man ikke bliver grebet af det, der sker nu og

her, men kan mestre spillet som en tidsmæssig helhed. Men man skal også mestre nuet, for man er ude af synch, hvis man forhaster sig og mister kontrollen.

Synkroniseringsprincipper

De unge balancerer hele tiden mellem accept og marginalisering i spilfællesskabet. Timing og kontrol er altafgørende – både i real life og online poker. Man skal vide præcis, hvornår man skal handle, og man skal have kontrol over sig selv og sin krop. Man skal være i synch. At være i synch – synkroniseret med rum og aktører – betyder at man matcher, at kontrol, viden og tilfældighed går op i en højere enhed.

To synkroniseringsprincipper skal være opfyldt i pokerrummet, før man som aktør er i synch. For det første skal man vedkende sig fællesskabets princip. Pokerrummet er jo netop defineret ved den særlige interesse, det er at spille. Det vil sige, at man for at indgå i fællesskabet skal have de samme mål, den samme slags viden og den samme forståelse af tid, som de andre aktører. Derved er man kulturelt genkendelig for hinanden.

Det andet synkroniseringsprincip er spillets princip, hvor handlingsmæssige og kropslige praktikker er redskaber til at komme eller forblive i synch. Disse praktikker er tæt forbundet med kontrollen over spillet. Dette princip handler om den måde, man omgås på, men også om,

hvordan man spiller, og hvilke strategier man har for at være i synch. Det er både strategier, der knytter sig til spillet, og som handler om fysisk og mentalt velvære. Det er således ikke ualmindeligt, at de unge pokerspillere har forskellige former for rammesætning af spillet. Det kan være opfyldelse af de mest basale kropslige behov, det kan også være at slappe af ved at lytte til en bestemt slags musik eller at holde sig i god fysisk form ved at dyrke sport. Hvis man har kontrol over sin krop, kan man også opnå fuld kontrol over spillet, og det kan blive en rent fysisk oplevelse:

"Jeg har aldrig spillet bedre kort end den aften! Jeg udfordrede min modstander uden at have noget særligt, og han bed på. Og så sad jeg bare og stirrede helt vildt på ham. Det føltes som en hel uge! Så foldede han. Og det var mig, der gjorde det til virkelighed, jeg styrede ham. Adrenalinen kørte, og jeg svedte, og mit hjerte pumpede helt vildt! Jeg så mig selv lidt udefra lige der. Det var kroppen, der kæmpede for mig, det var ikke min hjerne. Det var helt vildt!"

Ude af synch

Det at have total kontrol over spillet kan altså blive en kropslig oplevelse, hvor det næsten kammer over. Man er lige ved at miste balancen og ryge ud af synch, fordi ens reaktioner kommer fysisk til udtryk. Man balancerer på en knivsæg mellem den totale synkronisering eller nederlaget.

Men det er lige så vigtigt at være psykisk i balance, hvis man ikke vil risikere at komme ud af synch:

"Hvis jeg kan mærke, at jeg ikke kan spille ordentligt, så lader jeg være. Hvis jeg for eksempel har skændtes med min kæreste og er blevet ked af det. Man skal være psykisk i topform, når man spiller poker, ellers kan man ikke se spillet rigtigt. Den måde, du ser spillet på, skifter hele tiden, og du kan

ikke se din modstander, for dit billede af ham skifter hele tiden."

Når ens billede af spillet bliver uklart, eller man forrådes af kropslige behov eller reaktioner, er risikoen for at komme ud af synch stor, fordi man ikke kan bevare kontrollen. Er man negativt påvirket af omgivelserne gælder det om at have selvdisciplin nok til at fravælge spillet, for man vil gerne blive ved med at være en anerkendt del af fællesskabet, og beholde sin position som en god pokerspiller. Når de manøvrerer mellem begrebsparrets to poler, prøver de unge altså hele tiden at påvirke, koordinere og tilpasse såvel sig selv som de andre ved hjælp af de to synkroniseringsprincipper.

Positiv medspiller – benhård modspiller

Det, der kendetegner de unges fællesskaber, er, at de aktivt deltager og bidrager til fællesskabet. De har hver især et ansvar for, at fællesskabet fungerer, og at de er en accepteret og anerkendt del af det. Det gælder også i pokerrummet. I de forskellige online pokerfora er der mulighed for både at spille og at diskutere strategi eller chatte. I selve spillet er der ikke fokus på det sociale, her gælder det om at vinde penge og at blive dygtigere. Det er modstandere, ikke venner, de spiller med – eller rettere imod. I de fora, hvor de snakker strategi eller diskuterer poker, er der derimod tale om en høj grad af socialt praksis, og de skal bidrage til diskussionen for at bevare sin plads i fællesskabet:

I det strategiforum, hvor jeg mest er, har vi en ret hård humor, og der er sådan lidt drengeomklædningsrum over det. Det er ret vigtigt, at man kommer med input og er med til at analysere spillet, men det er også fedt, når folk er sjove, og man kan drille hinanden. Og så gider man jo heller ikke høre om andres taberhistorier hele tiden.

Pokerrummet danner ramme om et fællesskab, hvor det handler om at bidrage positivt og være sjov. Ligesom i andre fællesskaber skal den enkelte bidrage til gruppens dynamik. Lige så snart ens bidrag er af negativ karakter marginaliseres vedkommende, for der er ikke plads til tabere

i pokerrummet. Det kan ses som et paradoks, fordi de fleste jo vil tabe. Det indebærer desuden den risiko, at taberne bliver usynlige, fordi de ikke fortæller om deres tab og måske heller ikke om deres eventuelle problemer med spil. Det gælder altså om at vedblive at være synlig, og holde sin position i fællesskabet ved at være en positiv medspiller i chatten og en behård modspiller i spillet.

Når man tilter, skubbes man ud

Der er især to måder, man kan være ude af synch på, nemlig når tilfældighederne råder, eller når man bryder de uskrevne etiske regler i pokerrummet. Som regel gælder det jo om at have kontrol over spillet, analysere og udregne sandsynligheder for resultatet og ikke lade tilfældighederne råde. Men nogle gange tilter man alligevel:

”Man skal virkelig tænke over, hvad man laver. Hvis man ikke tænker rationelt eller ikke fungerer ordentligt, får man nemt en tendens til at tilte. Hvis man så pludselig taber, så prøver man måske at vinde nogle af pengene tilbage, og spiller helt tilfældigt. Så kan man hurtigt få smadret alt det, man måske har været flere måneder om at bygge op.”

At tilte i spillet vil altså sige, at man mister kontrollen og tilfældighederne får overtaget. Man kan ikke styre spillet, og mister de andre spilleres anerkendelse – man kommer ud af synch. En anden måde at være usynkroniseret på, er at bryde de omgangsformer der er i pokerrummet:

”Nogle gange griber jeg ind, hvis der er nogen der bare fornærmer de andre. Det er bare ikke ok at gøre! Det er bare et ego-trip hvor man prøver at få de andre ned med nakken. Jeg prøver så at give igen og få dem til at gå på tilt.”

Når man opfører sig dårligt overfor de andre spillere, skubbes man simpelthen ud af fællesskabet. Man er bare for meget ude af synch til at blive inkluderet. Men når man deltager aktivt og bidrager positivt til fællesskabet – i det prædefi-

nerede rum, som et pokerforum er – opnår man en form for kulturel resonans: genkendelse og anerkendelse af ens identitet og kompetence. Man bliver synkroniseret med resten af fællesskabet. Men et element i dette fællesskab er altså, at man skal være villig til at løbe en risiko: man skal tage chancen, når den byder sig og spille højt spil. Det gælder således om at være risikovillig på den rigtige måde, så det gavner fællesskabet. Der er altså en høj grad af social regulering i pokerrummet, hvor den enkelte spillers risikovillighed hele tiden forholdes til hans evne til at kontrollere og have overblik.

En træningsbane for ungdomsidentiteten
Poker appellerer til de unge, fordi det giver dem nogle muligheder for at afprøve grænser og lege med risici. I tråd med oplevelseskulturen og dens fokus på den enkeltes konstruktion af egen identitet ud fra en lang række valgmuligheder forventes det, at unge kan navigere i de mange valgzoner og selv kan håndtere at vælge og overskue konsekvenserne af deres valg.

Spillet tager form som et rum, hvor de unge kan undersøge deres egen evne til at navigere, have overblik og tænke fremad – en slags træningsbane for ungdomsidentiteten. Tør man tage chancen, kan man overskue konsekvenserne og har man krammet på sin modspiller? Her balancerer man hele tiden mellem de negative risici, hvor forestillingen om den ludomane sniger sig ind, og de ønskelige risici, hvor man tager nogle chancer for at slå sin plads i fællesskabet fast. Risikovillighed er som sådan en del af ungdomskulturen og den identitetsdannelse, der knytter an dertil. Men for at kunne holde sig i balance – på den rigtige side af knivsæggen – må man være synkroniseret med resten af fællesskabet.

Nina Wittendorff er ph.d.-stipendiat ved Center for Ungdomsforskning. Hun er tilknyttet projektet Youth & Gambling.

Litteratur

Jansbøl, Kaare (2005): Tilfældighed og kontrol: en etnografisk undersøgelse af det danske spil-miljø. Ph.d. række nr. 35, Institut for Antropologi, Københavns Universitet.

Jørsel, Michael (2004): Ludomani – ikke flere indsatser, tak! København, Gyldendal.

Klinkmann, Svend-Erik (2005): Synch/unsynch. I. *Ethnologia Europaea: Journal of European Ethnology*, vol. 35.

Löfgren, Orvar (2005): Catwalking and Cool-hunting: the production of Newness. I: Löfgren, orvar & Robert Willim (eds.): *Magic, Culture and the New Economy*. Oxford & New York: Berg.

O'Dell (red.) (2002): *Upplevelsens materialitet*. Studentlitteratur.

.....

Ungdomsværelset udgør et helt konkret vidnesbyrd om den unges liv. Willy Aagre fortæller her om forskningen i ungdomsværelset. Og så åbner han døren til tre forskellige ungdomsværelser.

Siger ungdomsværelset noget om ungdommen?

Af Willy Aagre

Det almindelige hjemmelivet til ungdom og deres familie har i stor grad vært et lavt prioritert tema i ungdomsforskningen. Oppmerksomheten, både innen forskningen og i mediebildet generelt, har i stor grad vært rettet mot problemrelatert atferd, annerledeshet og spektakularitet, og da som oftest i den offentlige sfæren. Bildet av ungdomstiden hentes nokså ensidig fra dens fargesterke og problemfylte randsoner. Inntrykket som ofte blir formidlet, har ikke sjelden vært med på å skape generelle bekymrings- og forverringsfortellinger om dagens unge. Dette siver inn som forståelsesformer både blant folk flest og de unge selv, og skaper skjeve forestillinger om den virkelige sosiale og kulturelle situasjon, med alle sine nyanser, som dagens unge befinner seg i.

Helhetsperspektivet mangler

Et annet problem er at ungdomsforskningens kjernebegrep, youth culture, i stor grad har vært knyttet til avgrensede sosialiseringprosesser, oftest de som finner sted utenfor de formelle og institusjonaliserte arenaer. I den grad ungdommens atferdformer og verdier i institusjonene blir forstått som "ungdomskulturelle", er det som en motkultur eller problemkultur som bryter mot det etablerte, eller som markant stilistisk og estetisk motstand mot den dominerende voksenkulturen. Historisk har dette sammenheng med det at skoleforskning og ungdomsforskningen etter krigen stort sett har vært bedrevet i ulike forskningsmiljøer med liten innbyrdes kontakt (Stafseng 2002).

Skoleforskere har blitt gode til å forstå formelle læreprosesser, mens ungdomsforskerne har tatt seg av de uformelle stil- og smaksdannede estetiske prosessene. Mulighetene ved å se kultur og læring i et helhetsperspektiv har dermed i liten grad blitt utnyttet. Men det finnes gode unntak. I skoleforskningen har Anders Garpelin (2003) en interessant studie av hvordan unge i skolens forskjellige klasse miljøer gjennomgår bestemte kulturelle differensieringsprosesser på sin vei gjennom folkeskolens siste klasser. I Norge er det gjort en fin studie av hvordan ungdomsskoleelever går inn i bestemte elevroller i sine klasserom, roller som har gjenkjennelige trekk og bidrar til å gestalte ulike former for tilpasnings- og motstandsroller som utfyller hverandre i klassefelleskapet (Lyng 2004).

Har ungdom et hjem?

Det som de ulike leirene i ungdomskultur- og skoleforskningen har til felles, er en nesten fraværende interesse for det som ungdom foretar seg av kulturelle handlinger og meningsformer i den hjemlige sfæren. Sett utenfra kan dette virke underlig, siden jo skolearbeidet gjøres hjemme og på mange måter er avgjørende for hvordan unge gutter og jenter klarer seg på skolen. Man kunne også ha sett for seg at ungdomskulturforskningens interesse for det offentlige ungdomslivet også kunne dreie seg om hvordan dette skiller seg fra, eller har sammenheng med, den stilskapingen som foregår i den motsatte sfæren, på det hjemlige planet.

Innenfor tidlig britisk Culture Studies tradisjon representerte McRobbie og Garber (1977) et interessant unntak. De rettet sin oppmerksomhet mot to "blinde flekker" i dette sterke og vitale forskningsmiljøet i Birmingham, nemlig mot jentene og mot hjemmesfæren. Tidstypisk nok tenkte heller ikke McRobbie og Garber på å oppsøke sine unge informanter i deres egne rom. Samtalene om jentenes hjemmeliv foregikk i ungdomsklubbens offentlige rom. Denne alternative forskningsinteressen ble imidlertid ikke fulgt opp i britisk sammenheng før den engelske kultursosiologen Sian Lincoln (2003 og 2004) på ny tok tak i dette forskningsmessige perspektivet. Det Lincoln har vært særlig opptatt av i sin

forskning, er å se hvordan ungdomsrommet deles inn, både mentalt og praktisk, inn i soner med både atskilte og overlappende funksjoner.

Ungdomsrom i Norden

I Norden ble det satt i gang et forskningsprosjekt rettet mot ungdomsrommene i slutten av 1990-årene. Gjennom denne forskningen, som var tverrvitenskapelig i sin innretning og hadde med forskere med bakgrunn fra by- og regionssosiologi, sosialpsykologi, sosialpedagogikk og arkitekturforskning, kom 15-16-årig ungdoms hjemlige kulturliv for første gang opp på forskningskartet (Aagre et al 2002, Aagre 2006). Ungdomsrommets uttrykksformer ble her belyst i detalj både kvantitativt (277 ungdommer fra Norge, Sverige og Danmark) og kvalitativt (intervjuer med 48 ungdommer, 16 fra hvert land, samt bilder og skisser av rommene deres). Gjennom dette arbeidet får vi innblikk i ulike interesseområder som ungdom på forskjellig vis stiller til skue på rommet sitt, enten dette dreier seg om innredning i seg selv, om musikk, litteratur, plakater eller viser seg gjennom datamaskinens utallige muligheter for lek og kommunikasjon.

Forskningen dokumenterer hvordan de unges hjemlige kulturelle liv arter seg; nærmere bestemt det livet som skapes innenfor hverdagens svært så trivielle pendelbevegelser mellom det hjemlige og ulike former for offentlighet. Dette rommet vil derfor i stor grad kunne avspeile det samfunnslivet og det sosiale og kulturelle livet som den unge tar del i på skolen og i fritiden, og i samsillet med familiens øvrige medlemmer. Forskningens er uttrykk for et ønske om å knytte ungdomskulturbegrepet tettere til hverdagen. Vi ønsket å undersøke hva disse få kubikkmetrene med levd liv kan romme av tegn på symbolsk og kulturell kapital som de unge har akkumulert i årene fram mot midten av tenårene. Sporene ligger der, konkrete og manifeste, både som artefakter i seg selv, men først og fremst som subjektive betydninger for den enkelte ungdom.

I Danmark har arbeidene til Ida Wentzel Winther (2004 og 2006) også vært rettet mot det hjemlige, men her bygger materialet på 10-11 åringer

og deres tanker om det fotografiske materialet de selv har skaffet ved å ta bilder fra sine hjem. Winthers interesse er rett mot barnas evne til å skape "hjem" og "hjemlighet", både i de private og de offentlige sonene i husene og leilighetene de bor i.

Hjemmet og ungdomsrommet

Det jeg vil ta for meg i den siste delen av denne artikkelen, er å reise spørsmålet om hva slags muligheter og begrensninger som ligger i det å ta utgangspunkt i hjemlige forhold når det gjelder å forstå hvordan det som kan kalles ungdomskulturelle praksiser, altså bestemte estetiske, stilmessige og smaksmessige handlinger og tenkemåter, blir til. I forsøket på å besvare dette, ser jeg det som fruktbart å sette ungdomsrommet og hjemmet i forbindelse med hverandre.

Den norske etnologen Eva Reme beskriver hjemmet i lys av den borgerlige byfamilien bolig på slutten av 1800-tallet, da hun så at hjemmet for alvor begynte å inngå i en estetisk diskurs (Reme 2000). Selv om hennes gjennomgang er historisk, kan dette innfallsvinkelen også gi inspirasjon til å reise spørsmålet om det finnes en form for estetisk diskurs, bevisst eller ubevisst, som har betydning for ungdoms konkrete romskaping hjemme på 2000-tallet. Hvis det er fruktbart å snakke om en slik mer lokal og tidsmessig avgrenset diskurs, blir utfordringen å skille mellom hvilke estetiske impulser som er mest avgjørende i den aktuelle romskapingen til en bestemt 15-16-åring. Er utformingen primært influert av estetiske oppfatninger i familien, eller henter den primært inspirasjon fra det samtidige mediebildet (aktuell popmusikk i alle sjangre, Tv-serier, idrettsstjerner) og/eller fra den romskapingen som er utbredt i rommene til de nærmeste vennene?

Tre "eksemplariske" rom

I min avhandling trekker jeg fram tre "eksemplariske" rom med vidt forskjellig innhold og med vidt forskjellig dagsorden (Aagre 2006). Danske David hadde et rom som i størst grad var forankret i en slags "ungdomskulturell" dagsorden. I norske Oddvars rom kunne en se spor av noe som kanskje var i startfasen til en mer "smal" og "avansert" estetisk uttrykksform (den unge

kunstinteresserte intellektuelle). Svenske Agneta hadde et rom som lettest kunne forstås ut fra hennes sterke tilknytning til familien og de felles kulturinteressene som lå der. Her var det få spor av artefakter fra mainstream ungdomskultur, for eksempel fra popmusikkens høyeksponerte adelskap.

Disse tre eksemplene, som jeg henviser til avhandlingen for en nærmere studie av, viser at det ikke er snakk om en tung "kulturindustriell" felles smak som tres nedover hodene på hver enkelt ungdom i den samme kulturkretsen, som tas imot på en likeartet måte. Det er snarere et resultat av et komplisert spill mellom flere ulike faktorer som skaper et differensiert bilde, selv om det heller ikke er vanskelig å finne fellestrekk, også mellom svenske, norske og danske ungdomsrom.

Foreldrenes rolle i innredningen

I tilfeller i og utenfor dette materialet hvor det "ungdomskulturelle" i liten grad slår inn som uttrykksform i rommet, kan det likevel være vanskelig å finne ut hvorvidt det er foreldrenes eller eventuelle eldre søsken som ser ut til å spille størst rolle i den smaksprosessen. Cecilia Häggström nevner et interessant eksempel på det hun kaller "det handledde selvbestämmandet", hvor den femtenårige datteren inngår i en slags estetisk allianse med sin mor, samtidig som hun finner egne selvstendige uttrykksformer som moren ikke umiddelbart anerkjenner (Häggström 2002:131ff).

I det felles nordiske prosjektet (som vi for letthets skyld kan kalle for NU-prosjektet etter dets opprinnelige prosjekttittel, Nordiske ungdomsværelser) ser vi flere tilfelle av felles interesse for innredning mellom mor og datter (Aagre et al 2002). Far ser ut til å være mer eller mindre fraværende som direkte estetisk påvirkningskilde, både blant guttene og jentene i NU-materialet. Et interessant eksempel er hvordan nevnte Agneta gir plass til familiehistoriske artefakter på rommet. Dette er både i tråd med hennes hjemmeorientering, hennes klart utrykte avstand fra hedonistiske og overflatiske elementer i jevnalderkulturen (fest og rus) og hennes engasjement i retning av idealistisk og "lang-

somt" arbeid i en politisk ungdomsorganisasjon, i tråd med foreldrenes politiske oppfatninger.

Et særlig bilde av territorialitet

Ungdomsrommet gir et særlig bilde av territorialitet, som ikke er så lett å få tak på andre steder. Flere ungdommer er klare på det at foreldrene ikke bare kan komme inn på rommet deres uten videre. De må få tillatelse til å tre inn, etter å ha banket på og fått signalordet "kom inn".

Et spørsmål som ikke er besvart, verken i det tverrvitenskapelige NU-prosjektet som helhet eller i min egen avhandling, er om det er noen forbindelse mellom de unges insistering på autonomi på rommet, og den faktiske estetiske utformingen som finner sted. Er det for eksempel slik at ungdom med sterk ungdomskulturell orientering er mer nøye på disse grensdragningene enn ungdom med en mer allmennkulturell (skoledyktig og foreningsaktiv) profil? Er det noen forskjell i markeringen av territorialitet mellom de mest hjemmeorienterte og de som oppholder seg lite på rommet, enten fordi de er foreningsorienterte eller fordi de foretrekker gater, torg og andre uformelle møtesteder? Referansen til Winthers studie viser at begreper om territorier og om territorialitet godt kan brukes om andre rom i hjemmet enn barne- eller ungdomsrommet. Hun har dessuten pekt på at tilegnelsen av territorier også kan ha en rekke mentale og eksistensielle aspekter ved seg.

En forestilling om utvikling

En klar begrensning i NU-undersøkelsen er at forskerne ikke har kunnet fange opp smaksmessig utvikling over tid. Derfor kan vi ikke gi noen klare bilder av hvordan balanseforholdet mellom de ulike impulsene eventuelt utvikler seg over tid. Likevel ser vi flere eksempler på at forestillingen om utvikling i høy grad kommer til uttrykk i flere intervjuer. En pekepinn på dette er utsagn om å vokse fra eller å ha lagt bak seg bestemte uttrykksformer i rommet.

Et nærliggende spørsmål blir da om hvorfra disse forestillingene primært er hentet. Er det fra en mer "voksen" form for estetisk diskurs? Eller er det slik at forestillingene om utvikling dreier seg om en fascinasjon i retning av mer avanserte

form for "ungdomskulturell" estetikk, og først og fremst med brodd mot "mainstream" ungdomskultur? De unges oppfatninger om "høye" og "lave" former for populærkulturelle uttrykk, vil også kunne ha betydning i dette smaksspillet. Disse forestillingene om ulike nivåer kommer tydelig fram i individuelle intervjuer foretatt på ungdomsrommene. En kan reise spørsmålet om andre metoder, for eksempel fokusgruppeintervjuer om estetiske forhold, på en mer effektiv måte kunne ha demonstrert hva som er på spill i ulike i ungdomskulturen omkring disse spørsmålene. På den annen side kan gruppeintervjuer med jevnaldrende ha den begrensningen at familiens faktiske betydning for de estetiske bedømmelsene, kommer i bakgrunnen. Det er grunn til å anta at familiens betydning lettere kommer til uttrykk når de unge faktisk befinner seg i en konkret fysisk familiekontekst, omgitt av foreldre og/eller søsken på alle kanter.

Men hjemme risikerer en igjen at vennenes konkrete innflytelse, blir undervurdert. Det er for eksempel få spor i intervjuene hvor den unge sier at han eller hun har en bestemt plate, en bestemt bok eller en bestemt plakat fordi vennene også har det samme. Dette til tross for at vi ofte kan se likhetstrekk fra rom til rom. Kanskje er forklaringen på dette at selve settingen rundt et individuelt kvalitativt intervju fremmer en "sjanger", en egen samtaleform, hvor det unike og spesielle i større grad fokuseres og kommer til uttrykk? En følge av dette vil i så fall kunne være at selve samtaleforløpet bidrar til å betone forskjell og særpreg på bekostning av likhet. Det samme vil også kunne sies om en annen klassisk kilde til viten om ungdom, nemlig forskning i dagbøker.

På tide at se etter sammenhenger

Foreløpig er forskning om ungdom med utgangspunkt i ungdomsrommet og den hjemlige romskapingen for begrenset til at det er realistisk å forvente at det i nær framtid vil utvikle seg egne teoretiske modeller og begrepsdannelser med eksklusiv aktualitet for akkurat dette forskningsfeltet. Mer nærliggende, slik jeg ser det, er en utvikling hvor begrensningene i det valgte teoretiske perspektivet fra mer etablerte teoriposisjoner kommer tydelig fram, ved at de

utfordres gjennom et rikt arsenal av empiriske tilganger fra den hjemlige og private sfæren.

Hvis en skal ønske seg en bestemt utvikling framover, er at det som her med en humoristisk vri, kan kalles for moderne romforskning, skal kunne utvikles videre ut fra de senere nordiske og engelske bidragene. Det er også å håpe at det vil skje en videre tilnærming mellom skoleforskningen og ungdomsforskningen, slik at ungdomsforskningens sterke sider kan komme skoleforskningen til gode, og at ungdomskulturforskningen også kan ta en titt innenfor skoleporten for å prøve å forstå de særegne kulturprosessene som foregår der. På dette området var Paul Willis sørgelig alene innenfor Birmingham-tradisjonen. Til gjengjeld har hans *Learning to Labour* (Willis 1977) oppnådd klassikerstatus, ikke minst i amerikanske miljøer med interesse for etnografisk og antropologisk inspirert skoleforskning (se Dolby og Dimitriadis 2004, Giroux 2001).

En tilnærming mellom skole- og ungdomsforskning vil også være mulig hvis begge parter i større grad ser nye forskningsmessige muligheter ved å undersøke sammenhengen mellom ungdom måter å handle på, enten det er i tråd med eller i strid med skolekulturen, og den kunnskapen om sin samtid som de bygger opp hjemme og som rommet i større eller mindre grad vitner om. Det er også på tide at flere vil se etter både sammenhenger og kontraster mellom ungdoms måter å iscenesette seg selv på i sin fritid og hvordan bruken av rommet hjemme eventuelt relaterer seg til dette.

Willy Aagre er førsteamanuensis dr. polit. ved Høgskolen i Vestfold, Norge.

Referanser

Dolby, N. og G. Dimitriadis (red.) (2004): *Learning to Labour in New Times*. New York: Routledge Falmer.

Giroux, H. (2001): *Theory and Resistance in Education: towards a Pedagogy for the Opposition*. Westpost. Conn.: Bergin & Garvey.

Häggström, C. (2002): *Behovet av ungdomsrum växer fram*. I Aagre, W. et al: *Nordiska Tonårsrum: vardagsliv och samhälle i det moderna*. Lund: Studentlitteratur.

Lincoln, S. (2003): *Private Spaces and Teenage Culture: Age, "Zones" and Identity*. West Yorkshire. British Thesis Service. The British Library.

Lincoln, S. (2004): "Teenage Girls' Bedroom Culture: Codes versus Zones." I A. Bennett og K. Kahn-Harris: *After Subculture: Critical Studies in Contemporary Youth Culture*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Lyng, S. T. (2004): *Være eller lære?: om elevroller, identitet og læring i ungdomsskolen*. Oslo: Universitetsforlaget. Routledge.

McRobbie, A. og J. Garber (1976): *Girls and Subcultures: an exploration*. I Hall & Jefferson (red.): *Resistance through Rituals: Youth subcultures in post-war Britain*. London: Hutchinson.

Reme, E. (2000): *Mellom mennesker og ting: de norske hjemmene i hverdag og diskurs: et metodologisk perspektiv*. Dugnad vol. 26, nr. 3.

Stafseng, O. (2002): *Pedagogikkens ungdomsproblem – ungdommens pedagogikkproblem*. I Norsk pedagogisk tidsskrift nr 4, 2002. Oslo: Universitetsforlaget.

Willis, P. (1977): *Learning to Labour: How Working Class Kids gets Working Class Jobs*. Hampshire. Gower Publishing.

Winther, I. W. (2004): Hjem og hjemlighed – en kulturfænomenologisk feltvandring. København: Institut for Pædagogisk Antropologi. Danmarks Pædagogiske Universitet.

Winther, I. W. (2006): Hjemlighed: kulturfænomenologiske studier. København: Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag.

Aagre, W. (2006): Sporene der hjemme: om 15-16-åringer og deres hverdagskultur – basert på en undersøkelse om kulturelle og estetiske praksiser i noen utvalgte nordiske Ungdomsrom. Doktoravhandling. Trondheim: Norges teknisk-naturvitenskapelige Universitet.

Aagre, W. et al (2002): Nordiska tonårsrum: vardagsliv och samhälle i det moderna. Lund: Studentlitteratur.

.....

Ungdomsklubben i den grønlandske by Sisimiut er et fixpunkt for de unge. Her mødes de på egne præmisser og udfolder sig kreativt. Men der er andet og mere på spil. Det er nemlig gennem fixpunkter som ungdomsklubben, at de unge skaber en bevidsthed om Sisimiut som et særligt byrum.

Fixpunkter i Sisimiut

Af Jakob Christensen Medonos

*”Der er et summende liv i de offentlige rum fra nord til syd i de grønlandske byer, og alle forestillinger om, at det nok ikke er tilfældet på grund af den anderledes kultur og det helt særlige klima, gøres til skamme i praksis”.
(Gemzøe 2004)*

Grønlandske unge navigerer i stigende grad mod livet i byen – det være sig i eller udenfor Grønland. De unges livsverden er ikke alene præget af Grønlands selvstændighedsproces – men også af en stigende udbygning og formgivning af det urbane rum. Det urbane rum er det sted, hvor unge (i høj grad) på egen hånd (og måske for første gang) udfolder deres kompetencer, visioner og kreativitet.

Unge uddannelseskarriver er ofte tæt knyttet sammen med de større grønlandske byer. De

unge har i de fleste tilfælde fingeren på pulsen, hvad angår uddannelsessted. Hvilket understøttes af, at samfundet og politikerne så vidt muligt inddrager de unge i beslutningsprocesser på landsplan og lokalt – det være sig gennem ungdomsparlamentet, i drøftelsen af fritidsfaciliteter og kulturelle tilbud samt gennem stigende investeringer i uddannelsessektoren med henblik på hurtig ansættelse i landets administration.

Forholdet mellem unge og rum i grønlandske byer handler således ikke kun om uddannelse. Det handler også om livet i byen og dens rumlighed. Hvad byrummet gør ved de unge, og hvad de unge gør ved byrummet. Men også mere overordnet, hvad byrummet er for en størrelse. Hvordan det afgrænses af årstidernes skiften, geografiske forhold etc. Samtidig er det jo ikke kun unge i uddannelsessystemet, som orienterer

sig mod byrummet. Det samme gør unge udenfor uddannelsessystemet. Og de interagerer med unge i uddannelsessystemet gennem venskaber, familiebånd etc. Da grupperne således ikke kan skilles ad, må også disse unge inddrages i en analyse af unge og byrummet.

Feltarbejde i Sisimiut

I det følgende vil jeg tage udgangspunkt i Grønlands næststørste by – Sisimiut. Sisimiut indtager en vigtig rolle som uddannelsesby i Grønland. Her er det muligt at tilegne sig en bred vifte adgangsgivende kompetencer. Sisimiut er derfor et vigtigt orienteringspunkt for unge mennesker fra store dele af Grønland. Men Sisimiut er andet og mere end en uddannelsesby.

I mit forskningsprojekt om 14-25-årige unge i Sisimiut by har jeg indtil videre brugt tre måneders feltarbejde på at undersøge, hvordan byrummet påvirker de unge og omvendt. Herunder hvordan de unge opfatter, afgrænser og bruger det urbane rum. Jeg har arbejdet i Sisimiut på forskellige årstider og på forskellige arenaer – på skoler og andre uddannelsesinstitutioner, på snowboard og i ungdomsklubber, til breakdance i foreningshuset og på diskotek. Mine informanter er lokale unge såvel som tilflyttere. Jeg har undersøgt unge HTX'ere og studerende ved Center for Arktisk Teknologi. Men også unge udenfor uddannelsessystemet.

Jeg har således valgt at fokusere på den kreativitet, som unge udfolder individuelt og i fællesskaber – frem for udelukkende at fokusere på de unges aktivitet i institutionel regi. I forlængelse heraf har jeg også ønsket at åbne for diskussion om overførelsen af kompetencer fra fritiden til den institutionaliserede tid. Jeg er særligt interesseret i den nyeste skoleforordning i Grønland, Atuarfitsialak – ”Den gode skole”, der vægter de unge som en ressource, der både omfatter deres sociale rum, deres fritidsaktiviteter og interaktion med voksne og familie. Atuarfitsialak er interessant i tilgangen til de unges livsverden, ikke mindst i læringsituationen. Spørgsmålet er dog, om den overførelse af kompetencer, forordningen ønsker at opdyrke, ikke allerede finder sted? Der er i alt seks uddannelsessteder i byen. Knud

Rasmussens Højskole (med fokus på grønlandsk kultur), Sprogcentret (sprogundervisning og e-læring), SANILIN – Bygge og Anlægsskolen (bl.a. tømrer, snedker og VVS montør uddannelserne, Teknisk Gymnasium samt Center for Arktisk Teknologi), Piareersarfik – vejlednings og introduktionscenter (et bindeled mellem socialforvaltningen og arbejdsmarkedet), Døveskolen, samt 2 folkeskoler, hvoraf de yngste trin undervises efter den nye skoleforordning Atuarfitsialak ”Den gode skole”, der blev indført i 2003.

Sisimiut by er omgivet af høje fjelde – Palasip qaqqaa mod nord, Nasaasaq mod syd – og mod øst et vidtstrakt bagland med høje fjeldrygge, dale og sølandskaber. Området tiltrækker talrige aktiviteter, herunder vandreture, motocross, langrend og alpint skiløb, snowboarding, hundslæde- og snescooterkørsel, jagt og fiskeri, sejlads og forskellige former for lejrskoler eller organiseret camping. Sisimiut by er også en væsentlig cykelarena og platform for skateboarding. Kuperet terræn, asfalteret veje og træbelægningen på talrige lokaliteter/bygningsarealer åbner en række muligheder for de to discipliner, som er meget populære blandt unge.

Ungdom og rum i Grønland

Ungdommens brug og forståelse af byrum er sjældent problematiseret i arktisk litteratur (Pedersen in print; Medonos in print), selvom studiet af unge og urbanitet kan bidrage til en generel forståelse af ungdommens visioner om bosted og flyttehandlinger (Fosso 2004; Lønning 2003) og trangen til global livsstil (Rygaard 2003).

I Grønland falder studiet af unge under to hovedområder. Det ene fokuserer på ungdomsliv i global sammenhæng, især mediepåvirkning (Rygaard & Pedersen 2000), det andet på ungdommens levevilkår, trivsel og sundhed (Curtis et al 2004; Hvalsum et al 1992). Forskningen i unge og urbanitet i Grønland afspejler på sin vis diskussionen i urbanitetsforskningen, hvor byen som mobilitet og hastighed og bylivets sociale problemer er hinandens antiteser (Simonsen 2005). Selvom unges kreativitet og alsidige brug af det vidtstrakte byrum i Grønland kun sjældent er blevet undersøgt, viser den forskning, som rent faktisk findes, at unge i Grønland bruger by-

Fakta om Sisimiut by

Sisimiut by er 250 år gammel. Byen er i dag Grønlands næststørste by med 5399 indbyggere, hvoraf 1095 (ca. 21 procent) er unge mellem 14 og 25 år (Grønlands Statistik 2006). Sisimiut er en vigtig industri- og uddannelsesby, beliggende centralt på Grønlands vestkyst, 100 km nord for Polarcirklen.

rummet anderledes end beskrevet i urbanitetsforskningen (Jørgensen 2006; Medonos 2005).

Årstidernes og byrummets skiften

I Sisimiut er byrummet i særlig grad præget af årstidernes skiften. Årstiderne ændrer ikke bare de unges oplevelse af bygrænsen – men påvirker også de måder, som de på forskellig vis kan udfolde deres kreativitet i relation til denne. Om sommeren summer Sisimiut således af motocrossmaskiner, BMX-cykler, rulleskøjter og biltrafik. Byens grænse går dér hvor vejene slutter. For de, som ikke har motorcykel, bil eller cykel, går bygrænsen imidlertid dér, hvor husene afløses af hundepladser.

Om vinteren hviner og dufter de unges by af snescooter. Der køres dog stadig livligt med bil og cykel. Snescootere åbner byen udadtil i det vidtstrakte bagland, og der foretages talrige ture 15-20 kilometer ud af byen. De, som har råd, sætter pigge på dækkene af deres motocrossmaskiner og kører derud af takket være støtte fra en lokal entreprenør. Han lægger værksted til. Det er kun mængden af benzin, som sætter grænsen.

En væsentlig faktor i afgrænsningen af rummet er vejret, som enten begrænser eller åbner aktivitetsniveauet i eller udenfor byen. Men uanset meteorologiske forhold er ungdommen

og deres tilgang til forskellige rum tæt knyttet til de voksne og samfundet, der i høj grad stiller deres ressourcer til rådighed, støtter de unges aktiviteter, eller hjælper til, når "tingene kører skævt."

Fixpunkter

For at belyse, hvordan de unge i Sisimiut orienterer sig i og medkonstruerer dette særlige byrum, vil jeg afsøge forskellige fixpunkter i forholdet mellem ungdom og rum. Jeg er blevet inspireret til at bruge fixpunkter som analysekategori gennem Katja Büllows artikel "Billygten som urbant fixpunkt" (2005). I denne artikel afprøver Büllow Henri Lefebvres rytmeanalyse (Lefebvre 1996) på egne erindringer og voksne iagttagelser af bilens kunstig lys (Büllow 2005). Det er billygtens integration i arkitekturen, som optager hende. Billygten, som hun iagttager indefra "New York Grill" i Tokyo, "Long Bar" i London og på vej hjem over Knippels bro i København. Büllows beskrivelse af sansningen af billygtens rytmer stiller opmærksomheden skarpt på den menneskelige intuition og undersøgelse af det urbane rum. Billygten bliver her arkitektens fixpunkt i forfatterens egen iagttagelse af bylivet.

Mit eget studieobjekt er – i modsætning til billygten – sociale væsener. I mit projekt noterer jeg mine informanternes færden i byen på et bykort for at skabe et overblik/mønster over

fortætninger af ungdomsarenaer. I den forbindelse benytter jeg en række fixpunkter, forstået som geografiske referencepunkter (dvs. faste punkter, der måles i et referencesystem, f.eks. GIS). Fixpunkterne er både hos Büllows og mig dog langt fra kun teknologiske begreber. Büllow benytter billysets funktionalitet til avancerede læsninger af det urbane rum i et arkitektonisk perspektiv. Jeg benytter fixpunkter som indgang til en forståelse af sammenhængen mellem unge og rum i et tværfagligt perspektiv. I den forstand repræsenterer fixpunktet i mit arbejde både et fast punkt, der giver informationer om stedets placering i geografisk og historisk forstand, og en metafor i forståelsen af det sociale rum.

Jeg anskuer det sociale rum som repræsentant for interaktioner, der skabes og forhandles blandt unge og i interaktionen mellem unge og rummet. Fixpunktet skal derfor forstås i en spatial (sted/udvikling) og temporal sammenhæng (ung/ugedag/klokken på dagen), men også som organisk og levende størrelse, hvilket betyder at fixpunktet også rummer et mentalt og erfaret element. I den forstand er det menneskene – de unge – som skaber, ændrer og forhandler rummet – og ikke omvendt. Som også Lefebvre gør opmærksom på, er rumlig praksis aldrig underlagt et system. Fixpunkter bliver derfor også humane frem for teknologiske størrelser.

Fixpunkter i Sisimiut

Der er mange fixpunkter i Sisimiut by. Mange steder, som de unge opsøger målrettet. For eksempel diskoteket Starligh (danse-/kæreste-/venne-/forlystelsesarena i weekenderne), Sports-hallen (motion, holdspil, styrketræning osv.; indenfor og udenfor den institutionaliserede tid), Aqqusinersuaq/hovedvejen (den lokale promenade/stedet "hvor man gør sig lækker;" særlig trafikeret i de lange lyse aftener om sommeren) samt havet og baglandet, som repræsenterer et udpræget sæsonbestemt socialt rum.

Alle disse steder "fixer" de unge energien til hverdagen og til fest. Med få undtagelser forekommer aktiviteterne blandt og med støtte fra den øvrige befolkning. Undtagelsen er dog

efterfester arrangeret efter lukketid i de sene nattetimer. De kan være en "ren" ungdomsforestilling.

Ungdomsklubben som fixpunkt

I ungdomsklubberne i Sisimiut er det muligt at møde de unge på deres egne præmisser. Nutaraq er en ungdomsklub, som jeg har besøgt siden sommeren 2006. Her har jeg fået et stort indblik i unge grønlanderes samvær med hinanden, voksne og den by, de på godt og ondt er en del af.

Nutaraq betyder "ung", og ungdomsklubben er for unge fra 17 til 21 år. Den har til huse i den gamle heliport i den østlige udkant af byen. Selve klubben er placeret i den gamle ankomsthale. Nogle synes at klubben ligger langt fra byen, andre nyder netop denne kvalitet. Nutaraq er lys og rumlig, selvom bygningen ikke er nær så stor som ungdomsklubben for de unge op til 17 år, der ligger "inde i" byen. I Nutaraq er der et kontor, et opholdsrum, et køkken, et toilet, computerrum og opholdsrum med fjernsyn. Der er også en plads til diskotek og bordtennis. Udenfor hovedbygningen ligger et lille værksted, på "landingsbanen" er der improviserede skateboardramper og diverse andre anordninger. Om vinteren er hovedparten af dette areal dækket med sne.

Styres af de unge

Nutaraq er af nyere dato – 2004 – og styres delvis af de unge selv. Det ses ikke bare på de aktiviteter, som foregår i klubben i løbet af en almindelig uge (billard, dart, kortspil, samtaler, beretninger fra hverdagen, computerspil, møder, oprydning osv.), men også på den måde, klubben er indrettet på. Der er sofaer og små caféborde. På væggene hænger en masse dejlige minder fra rensdyrjagt, ture til det nærliggende fjeld Nasaasaq og diverse arrangementer i huset. I sofaen kan man slappe af eller øve guitar-spil. Ved café-bordene kan man spille kort, backgammon og diverse brætspil. Nogle unge spiser her deres medbragte mad, færdigretter eller mad tilberedt i husets køkken. Tonen i Nutaraq er til tider pjattet, men den synes ikke at eskalere til mobning – i hvert fald

ikke de gange, jeg har været til stede. Lyden i Nutaraq er en blanding af stille samtaler, hurtigflydende vitser, grin og alvor, musik fra stereoanlægget og den finjusterede mobiltelefon med nyeste downloads, lyden af billardkugler, der rammer hinanden og diskotekslyd om onsdagen og lørdagen.

I sommeren 2006 var min tid i klubben især præget af mødet med unge, der gerne ville slappe af, øve sig eller diskutere sådan noget som dannelsen af en motocrossklub. Nutararmiut (på grønlandsk – ”dem der kommer til Nutaraq”) er på mange måder sværere at komme ind på end de yngre fra andre af byens ungdomsklubber, hvis man kun tænker på det første indtryk, første gang man besøger stedet. Men man skal ikke tage fejl: Nutaraq’s rolige atmosfære er måske et blot et tegn på, at mange besøger stedet for at slappe af og rense tankerne iblandt venner.

Mange forskellige unge

Nutaraq er et urbant fixpunkt for unge, fordi den har en særlig funktion i unges hverdag, og den er et sted, hvor de unge påvirker indretningen og aktiviteterne. Nutaraq er et særligt interessant fixpunkt, fordi den rummer mange forskellige unge. Unge, som er under uddannelse i byen, og som bruger stedet til at afreagere fra lektier og skolepligt – hele den institutionaliserede del af de unges liv. Unge, som har et arbejde i byen, og som står på spring til deres næste karriereforsøg, er også en synlig gruppe i klubben. I weekenden, særligt om lørdagen, blandes de to grupper i forbindelse med dans og forskellige konkurrencer.

Under højtiderne er det fortrinsvis den ”hårde” kerne og deres omgangskreds, der fester og sørger for underholdning, som de lokale politikere ofte bliver inviteret til. Den hårde kerne er på ingen måde farlig. Det er den gruppe, som frekventerer klubben mest, ofte i forbindelse med en ansættelse som klubmedhjælper, der varetager forskellige opgaver i huset. I Nutaraq kommer de unge med forskellige baggrunde hinanden ved på forskellige niveauer.

Det særlige ved Sisimiut

Uddannelse og særligt uddannelsesstederne

udgør et stort fixpunkt i de unges liv i Grønland. Mit feltarbejde i Grønlands næststørste by viser, at der imidlertid også er andre fixpunkter. Disse fixpunkter – som f.eks. ungdomsklubben – er geografiske punkter men også, som jeg har argumenteret for, sociale rum, der er afhængige af de unges tilstedeværelse, og de ”livsrytmer”, som de tager med ind i rummene.

Interaktion mellem unge og rum er iøjnefaldende ved det store omfang af varierede aktiviteter, som finder sted både i institutionelt og ikke-institutionelt regi, hvilket sætter centrale aspekter ved Grønlands nye skolefordning, Atuarfitalak – ”Den gode Skole”, i perspektiv. Med Atuarfitalak skal elevens kompetencer kvalificeres med udgangspunkt i elevens egenskaber og med eleven i centrum. Det betyder efter min mening ikke bare, at alle skal kunne deltage, men også at elevens individuelle og sociale initiativer skal formgives med afsæt i den kultur og de materialer, som indgår i elevens miljø, herunder naturligvis i Grønland. Der er altså ikke blot tale om at intensivere fokus på den enkelte elev, men også om at inddrage elevens livsverden, dvs. familie, venner, fritidsaktiviteter og andre ikke-institutionaliserede læringssituationer.

I Sisimiut er disse situationer særlige, fordi Sisimiut er særlig. Unge i andre grønlandske byer fra nord til syd, vest til øst – f.eks. Nuuk eller Ilulissat – har adgang til andre by-konstruktioner, som de afgrænser og medkonstruerer på deres måder. Foreløbige observationer i Sisimiut peger f.eks. på en udpræget grad af social dynamik de forskellige ungdomsgrupperinger imellem, hvilket jeg tolker som en væsentlig udfordring til forståelsen af det grønlandske bybegreb. De unges afgrænsning og medkonstruktion af byen udvides og indskrænkes i forhold til årstidernes variation, men også med progression i den lokale, demokratiske tilgang til unge. Men selvom det unikke rumlige og formmæssige aspekt af Sisimiut by gives stor bevågenhed og teknisk planlægning, er det de unge som aktive brugere, repræsentanter og forhandlere af byen, der sammen med det øvrige samfund og med en god portion historisk bevidsthed præger dens nutidige form.

Sværttilgængelige rum

Unge fixpunkter i Sisimiut by er her hovedsageligt blevet fremstillet som positive rum med inkluderende effekt på unge. Der findes også fixpunkter, som har blandet eller helt modsat effekt. Kollegiet, som er et sted, hvor man har "midlertidigt" hjemme, falder under den første kategori. Det er mange unges hjem i Sisimiut – dvs. et sted, hvor man laver lektier og slapper af, men ikke nødvendigvis et sted, hvor man har socialt samvær med andre beboere. "Freedagsbaren" eller "fyrtaftensbajerbaren" på Hotel Sisimiut er til gengæld et næsten ikke-eksisterende fixpunkt i de unges hverdag. Det samme gælder værtshuset "Kukkukooq", der tiltrækker et ældre klientel med hang til Hawaii-musik og grønlandsk polka. Begge steder kræver en relativt stor pengepung og er foretrukne forlystelsesrum for danske håndværkere, hvis jargon i høj grad hører til en anden æra i byens historie. Det er dog ikke steder, som de unge direkte udelukkes fra. Der er snarere tale om steder, der appellerer til de voksne frem for de unge.

Skulle man pege på områder, som unge ikke har adgang til, er man nødt til at hæve sig over det fysiske miljø – det har f.eks. noget at gøre med udbud og efterspørgsel på bestemte fritidsjobs. Man vælger ikke bare lige det fritidsjob, man allerhelst vil have. Det kan f.eks. være svært at få arbejde på den meget populære café, Ukiivik, der henvender sig til de økonomisk stærke unge. Den type populære arbejdspladser er der indtil videre kun én af i Sisimiut.

Sensitive bidragydere

Selvom de unge tit drømmer om et andet sted, så bliver deres drømme i en vis forstand til virkelighed i deres geografiske bevægelser, men også gennem deres orientering mod bestemte livsstile og historier. Også grønlandske unge udfordres af globaliseringen og den presserende nødvendighed i at tage risici, som ofte er forbundet med udviklingsløse nærvær. De unge i Sisimiut synes imidlertid at være gode til at imødegå udfordringen i situationen, og de forholder sig konstruktivt til at finde en løsning på problemerne. I Sisimiut er de i hvert fald i en by, der undergår en spændende forandring, og som de unge er blevet til i. Samtidig er unge i

Sisimiut også sensitive bidragydere til byens udvikling, som de inviteres til at deltage i i samspil og dialog med de voksne.

Jakub Christensen Medonos er ph.d.-stipendiat ved Institut for Tværkulturelle og Regionale Studier, Afdeling for Eskimologi og Arktiske Studier, på Københavns Universitet.

Han er tilknyttet forskningsprojektet "Det urbane Grønland – bevægelser, narrativer og kreativitet", der er støttet af FKK. Målet med hans ph.d.-projekt, "Ungdom og urbanitet i Grønland – en undersøgelse af den urbane ungdomskultur i Sisimiut: kompetencer, kreativitet og visioner", er at analysere ungdommens bevægelser og kreativitet i Sisimiut og diskutere, hvordan viden og kompetencer forankret i ungdomskulturen anvendes i pædagogisk sammenhæng. Læs mere om projektet på www.urbangl.tors.ku.dk

Forfatteren vil gerne takke flg. for kommentarer og rettelser til teksten: lektor, ph.d. Søren T. Thuesen (ToRS/KU), lektor, ph.d. Frank Sejersén (ToRS/KU) og adjunkt, ph.d. Niels Ulrik Sørensen (LLD/DPU).

Litteratur

Büllow, Katja (2002). Billykten som urbant fixpunkt. In: KRÅK 8, Kunstakademiets Arkitekt-skole. Pp.10-13.

Bryld, Trine (2002). Hjemmestyrets børn - årgang '79. København: Aschehoug.

Fosso, E.J. (2004). Unges flytting - et spørgsmål om identitet og myter om sentrale og marginale steder. In: Mennesker, steder og regionale endringer. (ed.) N.B.e.a. (eds.). Trondheim: Tapir Akademiske Forlag.

Gemzøe, Lars (2004). Byens rum, byens liv i Grønland. In: Arkitekten. Tema: Aspekter af verden, 18-21.

Hoedeman, Niels (2000). Selvbestemmelse i Arktis : unge grønlanderes opfattelse af selvbestemmelse efter to årtier med hjemmestyre. Kandidatspeciale, Institut for Eskimologi, Københavns Universitet.

Hvalsum, S., Bo Krüger & Susanne Rasmussen. (1992). Østgrønlandsk ungdom - vel også en grønlandsk ressource? Om drømme, regionale forskelle og muligheder. Speciale. Roskilde Universitetscenter.

Inerisaavik (u.å.). Læreplan for mellemtrinnet. Nuuk: Pilersuiffik.

— (1999). Atuarfitsialak. Rapport om folkeskolekonferencen den 8.-14. september 1999 i Kangerlussuaq. Nuuk: Inerisaavik.

— (2003). Atuarfitsialak. Metoder og værktøjer. Nuuk: Inerisaavik.

— (2004). Om Atuarfitsialak - håndbog til forældrene. Nuuk: Inerisaavik.

Jørgensen, Jens Norman (2006). YO WHA UP ESKIMO? Senmoderne sproglig adfærd hos unge i Nuuk. In: Grønlandsk Kultur og Samfundsforskning 06. Ilisimatusarfik/Atuagkat, Nuuk.

Lefebvre, Henri (1991). The Production of Space.

Blackwell Publishers.

Lefebvre, Henri (1996). Writing on cities. Blackwell Publishers.

Lefebvre, H. & Régulier, C. (2003) 'The Rhythm-analytical Project'. In: H. Lefebvre, Key Writings, E. Lebas, E. Kofman and S. Elden (eds.). Continuum. London.

Lefebvre, Henri (2004). Rhythmanalysis: Space, Time and Everyday Life. Continuum International Publishing Group.

Lynge, Pia (2006). Selvstyre og selvstændighed - en holdningsundersøgelse af studerende på uddannelse i Nuuk. En analyse af selvstyre og selvstændighedsholdninger samt om etnisk identitet. Speciale ved Kultur og samfundshistorie, Ilisimatusarfik - Grønlands Universitet

Lynge, Lona (2006). Nye samværs kommunikationsformer i Grønland - en undersøgelse af de unges identitet og narrative kompetencer på hjemmesider. Speciale ved Institut for Sprog, Litteratur og medier, Ilisimatusarfik - Grønlands Universitet.

Lønning, Jørund Dag (2003). Den norske bygda og den store verda. Om lokal utvikling i ei global tid. Telemarksforskning-Bø.

Medonos, Jakob Christensen (2005). Ilulissat graffiti 11.09.03 - 26.05.04: tegn, stil og billede. Værker i lokal og global sammenhæng. Kandidatspeciale, Afdeling for Eskimologi og Arktiske Studier/Institut for Tværkulturelle og Regionale Studier, Københavns Universitet.

Medonos, Jakob Christensen (in print). Når subkultur viser tænder. In: Antologi om Børn og unge. MIPI – Videncenter om børn og unge. Nuuk.

Pedersen, Birgit Kleist (2005). Young Greenlandic writes in the public versus the anonymous space. In: Nordic Voices – Literature from the Nordic countries. Nordbok. Pp. 56-69.

Pedersen, Birgit Kleist (in print). Young Greenlan-

ders in the Urban Space. Paper presented to the American Anthropological Association Annual Meeting, 17th-21st November, Berkley, California.

Remie, C.H.W. (1999). Facing the future Inughuit youth of Qaanaaq. Report of the 1998 University of Nijmegen Student Expedition to Qaanaaq, Thule District, northern Greenland: Nijmegen : Nijmegen University Press.

Rygaard, Jette (2003). Youth culture, media and globalization processes in Greenland. In: Young. Nordic Journal of Youth Research, 11 (4):291-308.

Rygaard, Jette & Pedersen, Birgitte Kleist. (2000). Feltarbejde, metode og teori - medieforskning i Grønland. In: Grønlandsk kultur- og samfundsforskning.-98/99. Ilisimatusarfik/Atuagkat, Nuuk.

Simonsen, Kirsten (2005a). Byens mange ansigter - konstruktion af byen i praksis og fortælling. Roskilde Universitetsforlag.

Simonsen, Kirsten (2005b). Bodies, sensations, space and time: the contribution from Henri Lefebvre. In: Geografiska Annaler 87 B. Swedish Society for Anthropology and Geography.

Ueland, Siw (2005). Kolonialismen er over!" En studie av ungdoms deltagelse i Grønlands selvstyrepolitik. Kandidatspeciale. Socialantropologi, Bergen Universitet.

.....

En flok store indvandrer drenge, der har indtaget en legeplads. En kommune, der truer med at lukke legepladsen. Her er en historie om unge, der drømmer om et sted, hvor de kan være sig selv.

”Der er sgu da ikke plads til 20 perkere hjemme hos os”

Af Rie Wellendorf Riis

Scenen er en bemandet legeplads, der bliver brugt af kvarterets unge som værested, hvilket i praksis betyder, at selve legepladsen i et eller andet omfang har mistet lidt af sin eksistensberettigelse, da de større har fortrængt de mindre børn. På grunden ligger et lille klubhus, der er beregnet til, at de små kan komme ind og spille spil, lave perleplader, tegne eller spille Playstation.

I praksis er der ofte mange store drenge, nogle helt op til 18 år, men de fleste i skolealderen, som kommer og hænger ud, spiller fodboldspil og snakker med personalet. Kommunen har som følge heraf sat legepladsen på listen over lukningstruede institutioner – til de unges, personalets og den lokale SSP-repræsentants

store ærgrelse. Som lederen af legepladsen siger til mig:

”Det vil ende med kaos og masser af hærværk. De brænder det ned. Det har de jo gjort før!”

Artiklen tager afsæt i mit feltarbejde blandt kriminalitetstruede unge indvandrer drenge et sted i hovedstadsområdet. Feltarbejdet er en del af et forskningsprojekt, der undersøger en anden problemstilling, end den jeg skal fremhæve her. Men undervejs har det imidlertid inspireret mig til at reflektere over, hvordan såvel mangel på social rummelighed som fysisk rum får indflydelse på de unges hverdag. I skrivende stund er Ungdomshuset lige blevet revet ned, og således

er "mine" rødder ikke de eneste, der er husvilde og til ulempe for det etablerede borgerskab...

Intet sted at gå hen

Første gang jeg kommer på legepladsen, er jeg på patrulje med nærpolitiets SSP-medarbejder, som har indvilget i at vise mig sit lokalområde og samtidig introducere mig til nogle af de drenge, der ofte balancerer i gråzonen mellem tilladt og forbudt – de er i fagterminologien "kriminalitetstruede". På vejen derover forklarer betjenten mig, at drengene roder sig ind i kriminalitet, fordi de keder sig og ikke har et sted at gå hen:

"De kan ikke bare hænge ud på legepladsen, for om vinteren kan forældrene se dem oppe fra vinduerne (det kan de ikke om sommeren, når der er blade på træerne) – og de kan se, at de for eksempel ryger. Derfor går de unge hen på skolen og sidder i skolegårdens læskure. Så leder det ene til det andet. De keder sig, sidder med lightere, fordi de jo alligevel ryger, og så sker der noget."

Pointen, får jeg at vide, er, at de unge mangler en klub, hvor de kan opholde sig i deres fritid. Om ikke andet så bare nogen lokaler, hvor de kan gå hen og være sig selv, uden at være under opsyn fra deres forældre. Der er tilsyneladende ingen klub lige i nærheden, og den nærmeste ligger 1,5 km væk i et område, hvor drengene ikke normalt kommer.

"Bare nogle sofaer og et fjernsyn"

Klubben bliver senere omdrejningspunkt for min samtale med de unge på legepladsen. Jeg står overfor fire drenge i 13-15 års alderen, der alle har sort hår og mørkebrune øjne. De finder det øjensynligt ganske underholdende at have besøg af en lyshåret pige, og de svarer gerne på mine "dumme" spørgsmål, så jeg forhører mig om, hvad det er for en klub, de gerne vil have:

Drengene: "Der behøver ikke at være så mange faciliteter" (det fine ord får

tilråb af nogle af de andre). "Bare nogle sofaer og måske et fjernsyn. Så skal vi nok selv komme med resten. Bare et kælderlokale eller sådan noget."

Jeg: "Hvorfor går I ikke hjem til hinanden?"

Drengene: "Det kan vi sgu da ikke. Der er sgu da ikke plads til 20 perkere hjemme hos os" (Griner)

Herrer i eget hus

Der er ingen tvivl om, at mit besøg på legepladsen bliver opfattet af alle tilstedeværende som en oplagt lejlighed til at agitere for en klub. Både betjenten, personalet og drengene kredser om problemstillingen med et manglende opholdssted i håbet om, at mit besøg måske kan få politisk indflydelse og dermed et positivt udfald. I deres fortællinger får "Klubben" karakter af en slags Utopia, hvis blotte oprettelse vil fjerne alle problemer i sit kølvand. Men det er også fortællinger om manglende rummelighed, om oplevet diskrimination og grænsedragningsprocesser, der munder ud i yderligere eksklusion og isolation.

Ønsket om "vores egen klub" tydeliggør en social grænsedragning foretaget af drengene selv, da de for det første vil afskærmes fra forældrenes overvågende blikke, og for det andet ikke ønsker at bevæge sig uden for egne enemærker, hvor andre herredømmer hersker. Det er således et ønske om et fysisk rum, hvor de kan være herrer i eget hus, men også et behov for et socialt rum, hvor de kan få lov at være unge uden at være børn, og sidst men ikke mindst et krav om social rummelighed – at få lov til at være sammen uden at blive problematiseret af omgivelserne.

"Er I ikke danskere?"

Imens vi står og hænger ud på legepladsen kommer der én af de der miniknallerter i høj fart med en lyshåret fyr uden styrthjelm på forbi. Betjenten følger knallerten med øjnene og spørger så drengene:

.....

Det er således et ønske om et fysisk rum, hvor de kan være herrer i eget hus, men også et behov for et socialt rum, hvor de kan få lov at være unge uden at være børn, og sidst men ikke mindst et krav om social rummelighed – at få lov til at være sammen uden at blive problematiseret af omgivelserne.

"Hvem var det?"

Drengene: "Ved det ikke – han er dansker, så vi kender ham ikke"

Betjenten (med et smil): "Er I ikke danskere?"

Drengene trækker lidt på det, griner lidt fjoget: "Ikke på samme måde..."

Når drengene på legepladsen ikke føler sig danske på samme måde, som ham den lyshårede på knallerten, så viser det direkte tilbage til citatet "Der er sgu da ikke plads til 20 perker hjemme hos os". Sprogbrugen henviser til, at drengene er yderst bevidste om majoritetssamfundets stigmatisering af dem som gruppe. Betegnelsen "perker" er i sin oprindelse negativ og et udtryk for social grænsedragning og eksklusion. Når drengene adopterer den marginaliserede position, er det på den ene side udtryk for et forsøg på en modreaktion.

Indenfor egne rækker bliver "perker" tilskrevet en ny og positiv betydning, som identificerer deres gruppetilhørsforhold. De stigmatiserede holder sammen på tværs af etniske grupperinger, og "perker" bliver en del af hverdags sproget, hvor det bliver de indviedes benævnelse af hinanden. På den anden side er internaliseringen af ordet også et udtryk for, hvordan den diskriminerede part ikke evner at hæve sig op over den dominerende konsensus. Det bliver således til en grænsedragning mellem 'danskere' og 'perkere', og det er helt tydeligt, hvem drengene er sammen med i deres fritid.

Ude kontra hjemme

Og fritiden bruges i høj grad udenfor hjemmet:

Jeg: "Du var i skole, hvad lavede du efter skole?"

Drengen: "Så var jeg lidt sammen med venner"

Jeg: "Hernede?"

Drengen: "Ja"

Jeg: "Ja?"

Drengen: "Så var jeg til træning"

Jeg: "Træner du hver dag?"

Drengen: "Fire gange"

Jeg: "Fire gange om ugen? Når du så har været til træning, hvad gør du så?"

Drengen: " Så kommer jeg tilbage her, tager hjem og spise, så tager jeg ud til mine venner"

For drengene er ovenstående en typisk hverdag, hvor de kommer hjem til måltiderne men ellers bruger stort set al deres vågne tid udenfor hjemmet. Årsagerne hertil er varierende, men der er fællestrekket i forhold til boligernes størrelse, drengenes sociale organisering og fysiske udfoldelse. Mange kommer fra hjem, som typisk er præget af, at én eller begge forældre er uden for arbejdsmarkedet og derfor hjemme i dagtimerne, hvilket i praksis betyder, at der ikke er meget privatliv for de unge, hvis de vælger at opholde sig der. Familierne er generelt set store i forhold til boligens størrelse, og de unge opholder sig også udenfor hjemmet, fordi de af pladshensyn ikke kan have venner med hjem. Resultatet bliver i mange tilfælde, at de store drenge søger ud af lejligheden i lige så høj grad, som de opfordres til det af eksempelvis en mor, der måske har rigeligt at se til med mindre søskende.

Et åbent netværk

Drengene hænger ud i løst knyttede grupperinger, som er uforpligtende og præget af fleksibilitet og forandring. Det er langt fra et særsyn, at én af drengene kommer ned på legepladsen sammen med sin fætter, som bliver præsenteret for de andre drenge – således er det et åbent og inkluderende netværk af unge. Måske er der af samme grund altid interne magtkampe og styrkeprøver: Den løse struktur og de overfladiske bekendtskaber gør også, at statusilegnelse er produkt af fortællinger (rygter og meritter) og daglige kampe og konstante positioneringer drengene imellem.

Det kommer tydeligt til udtryk, når man hænger ud med dem, idet fysiske styrkeprøver er såvel hyppige som heftige. Pladsen i hierarkiet er derfor ikke statisk men tvært imod udtryk for dynamiske, sociale processer, og det er op til den enkelte at positionere sig overfor de andre. Da netværket er både stort og foranderligt er

magtpositionen det også. I relation til forældrene betyder det, at den adfærd drengene har i deres sociale netværk er væsensforskellig fra den opførelse, de udviser overfor forældrene. Som betjenten anskueliggør det: Drengenes behov for at kunne udfolde sig uden deres forældres vidende, når de eksempelvis ryger. Og her kunne man tilføje, at hverken deres verbale eller fysiske styrkeprøver vil blive billiget af forældrene, for det går hedt for sig.

Føler sig marginaliseret

De "20 perkere" henviser til den løse struktur, man finder i drengenes måde at organisere sig på. Netop i kraft af, at de ikke har et fast opholdssted, er den store bekendtskabskreds en fordel, idet de alligevel altid kan finde nogen at hænge ud sammen med, selv om det ikke er aftalt på forhånd.

Der er – som det fremgår – ikke plads til 20 perkere derhjemme. Spørgsmålet er, hvor der egentlig er plads til 20 perkere? For det egentlige omdrejningspunkt i drengenes udtalelse er, at de føler sig marginaliseret. Deres modreaktion er en yderligere isolation fra omgivelserne, hvis klimaks ville være deres helt egen klub. De oplever at blive mistænkeliggjort og problematiseret, når de opholder sig i store grupper på offentligt steder. Det ender hyppigt med, at politiet kommer og beder dem om at forsvinde, fordi andre borgere har ringet og anmeldt "gadeuorden" eller lignende.

Drengen: "Vi er blevet stoppet mange gange"

Jeg: "Hvordan, kommer der så bare lige pludselig en politibil når I står på gaden?"

Drengen: "Det er fordi når vi står på gaden, så tænker folk at vi er ude på noget, så ringer folk til politiet, fordi de tror at vi skal lave noget, og så når politiet kommer så finder de ud af at vi ikke har lavet noget"

.....

Drengene trækker væk fra den slags oplevelser, som tydeligvis bærer præg af stigmatisering og nederlag, og samtidig er det ikke svært at forestille sig, hvordan det ligeledes kan medføre en god portion retfærdig harme og en direkte afledt destruktiv adfærd.

Rummelighed eller mangel på samme

Unge og rum handler i høj grad også om unge og rummelighed eller mangel på samme. Rødderne fra den bemandede legeplads trækker sig væk fra nogle omgivelser, der i lige så høj grad skubber dem væk. I et integrationsperspektiv er det et illustrativt eksempel på, at det kan være svært at deltage, når man ikke er velkommen, når der ikke er plads hverken mentalt, kulturelt eller geografisk.

Derfor skal man formodentlig også forsøge sig med andre forklaringsmodeller end kedsomhed, når man vil forstå drengenes halvkriminelle adfærd. Således kunne hærværk eksempelvis godt være udtryk for en følelse af afmagt og afvisning samt manglende interesse og ejerskab i et samfund, der synes at udstøde snarere end inddrage.

Rie Wellendorf Riis er forsker ved Center for Ungdomsforskning. Hun arbejder på to forskellige projekter om unge med anden etnisk baggrund.

Ny nordisk undersøgelse af unge, køn og pornografi er netop blevet udgivet. Hele fire bøger er det blevet til.

Unge brug af porno

Af Niels Ulrik Sørensen

I de senere år er pornografien blevet mere og mere synlig i medierne. Fænomenet kaldes ”pornografiseringen af det offentlige rum”. Pornografiseringen har skabt en heftig debat i hele Norden. Mange er bekymrede for, hvordan den øgede – og ikke altid frivillige – eksponering påvirker børn og unge.

I 2004 satte ligestillingsministrene i Norden en undersøgelse i gang, der skulle give et svar på det spørgsmål. Undersøgelsen, der netop er blevet offentliggjort i fire forskellige bøger, havde nærmere bestemt som formål at:

- Skabe indblik i omfanget af den øgede eksponering, dens mediebasis og de situationer, den finder sted i, med henblik på at afdække nordiske teenagers erfaringer med og holdninger til pornografi.
- Afdække hvilke kønsbilleder de nordiske teenagere synes pornografien skildrer, og hvad deres holdninger til disse er.

- Skabe indblik i hvordan omfanget af den øgede eksponering står i forhold til deres egne kønsforståelser – såvel de kønsforståelser, der formuleres individuelt som de, der formuleres i grupper.

Undersøgelsen blev udført af forskere i hele Norden ved hjælp af tre primære metoder: kvalitative interviews, spørgeskemaundersøgelser og medieanalyser. Resultaterne af hver metode har fået sin egen bog. Den sidste – og fjerde – bog rummer en sammenskrivning af alle resultaterne. Den kan både fungere som en appetitvækker til de øvrige bøgers mere udfoldede analyser. Men den kan også læses i sig selv. Den er skrevet i et let forståeligt sprog, som også unge kan give sig i kast med.

I slutrapporten kan man bl.a. læse, at de unge betragter det som ”naturligt” at bruge pornografi. Man kan ligeledes læse, at de fleste unge har været i kontakt med pornografi, men at gruppen

af lavfrekvensbrugere er i klar overvægt. De fleste unge – kan man endvidere læse – har et reflekteret forhold til pornografi og er i stand til at skelne mellem pornografiens skildringer og den sociale virkelighed, de selv befinder sig i.

Læs mere om det i slutrapporten – og fordyb dig yderligere i de øvrige bøger. I bogen om kvalitative studier bidrager bl.a. Niels Ulrik Sørensen fra Center for Ungdomsforskning.

Unge, køn og pornografi i Norden – Slutrapport;
Unge, køn og pornografi i Norden – Kvalitative studier; Unge, køn og pornografi i Norden

– Mediestudier; Unge, køn og pornografi i Norden
– Kvantitative studier.

Bøgerne er udgivet af Nordisk Ministerråd 2007, bortset fra Slutrapporten, der udkom 2006.

Bøgerne kan downloades eller bestilles på <http://www.nikk.uio.no/forskning/nikk/pornografisering/index.html>

Ny bog om ludomani

Per Straarup Søndergaard har skrevet en ny bog. Bogen Unge på spil sætter fokus på unges spilleafhængighed. Der er interviews med unge, der står midt i problemerne. Andre har lagt dem bag sig. Og endelig er der nogen, som endnu ikke har erkendt, at de måske har et problem. Bogen giver eksempler på, hvordan spillernes selvtillid og kontakt til venner og familie smuldrer i takt med, at gælden vokser. Desuden fortæller pårørende og fagpersoner.

Bogen er på 167 sider og koster kr. 249,- og er udgivet på Kroghs forlag.

Du kan læse mere på <http://www.kroghsforlag.dk/default.asp?bogid=1228> eller på <http://www.kroghsforlag.dk/default.asp?bogid=1237>

Berigtigelse

I sidste nummer af ungdomsforskning bragtes en artikel af forfatteren Per Straarup Søndergaard. Ved en fejl var Per blevet til Peter. Vi beklager fejlen.

Niels Ulrik Sørensen

Konference:

Er drengene de nye tabere i uddannelsessamfundet ?

Næsten hver eneste dag hører vi om, hvordan pigerne stormer frem i uddannelsessystemet og på arbejdsmarkedet. Men samtidig ved vi, at det er mænd, der får de mest prestigefyldte hverv og scorer kassen, når der skal uddeles løn og gyldne håndtryk. Alligevel er der i alle moderne kompetencesamfund flere og flere drenge og mænd, der bliver hægtet af eller dropper ud. Nye og dramatiske marginaliseringsformer udvikler sig på måder som vi endnu knap nok har registreret eller forstået.

Konferencen stiller skarpt på, hvorfor det især er drenge og mænd, der bliver marginaliseret. Hvorfor kan de ikke klare uddannelserne? Hvorfor bliver de oftere kriminelle? Og hvor bliver de i det hele taget af? Konferencen henvender sig til alle, der arbejder blandt unge: Erhvervsfolk, lærere, pædagoger, vejledere, organisationsfolk, foreningsaktive, administratorer, politikere etc.

Konferencen byder på en særlig mulighed for tværgående information, fordi vi inviterer deltagere fra alle de uddannelser, organiseringer og andre sammenhænge, hvor de unge færdes.

Pris: Kr. 1.600,- inkl. frokost og kaffe. For medlemsorganisationer 5 fripladser og derefter kr. 800. Faktura fremsendes efter tilmeldingsfristens ophør.

Tid: Tirsdag den 15. maj 2007.

Sted: Festsalen på Danmarks Pædagogiske Universitet, Tuborgvej 164, 2400 København NV.

Yderligere info: Janne Juul jaju.ild@dpu.dk eller 8888 9074 eller www.cefu.dk



Center for Ungdomsforskning (CeFU) er en forskningsenhed ved Learning Lab Denmark, Danmarks Pædagogiske Universitet. Centrets formål er at analysere forhold omkring unges deltagelse i samfundet, og koordinere viden og faktuelle oplysninger om unge. Centret tager i sin forskning udgangspunkt i de unges livsstil og i de brydninger, som præger hverdagen i uddannelsesinstitutioner, demokratiske organisationer og på arbejdsmarkedet.

Center for Ungdomsforskning er udviklet som en ny konstruktion inden for universitetsverdenen. Centret er tæt knyttet til en forening med medlemmer fra forskellige centrale institutioner, organisationer og virksomheder i Danmark.

Center for Ungdomsforskning modtager gerne henvendelser fra alle med interesse i ungdomsforskning. CeFU hjælper også med henvisninger og rådgivning. Hvis det passer ind i vores profil og almene interesser, kan vi igangsætte både smalle, målrettede undersøgelser og større undersøgelser. Der er også mulighed for at samarbejde med CeFU gennem samfinansierede ph.d.-stipendier eller søge om medlemskab af foreningen bag CeFU. Endelig udfører vi også foredrags- og konsulentvirksomhed i begrænset og prioriteret omfang.

Foreningen Center for Ungdomsforskning's medlemmer er: Beskæftigelsesministeriet - BUPL (Forbundet for pædagoger og klubfolk) - Videnscenter for Ungdomspædagogik og Ungdomsdidaktik - Danmarks Idræts-Forbund - Dansk Industri - Dansk Metal - Dansk Ungdoms Fællesråd - Danske Gymnastik- og Idrætsforeninger - Forsvarets personaletjeneste - Frie Kostskolers Fællesråd - Funktionærernes og Tjenestemændenes Fællesråd - GODA (Foreningen Gode Alkoholdninger) - Gymnasieskolernes Lærerforening - HK-Danmark - Københavns Kommune, Uddannelses- og Ungdomsforvaltningen - Novo Nordisk A/S - Rigspolitiet - Socialministeriet - 3F (Fagligt Fælles forbund) - Uddannelsesnævnet - Undervisningsministeriet - TrykFonden - UU-centrene region Sjælland - UU-netværk 9, UU-midtjylland, UU København, UU'erne Region Sjælland og Videnscenter for Ungdomspædagogik.

REDAKTØREN

Stuearrest
Af Niels Ulrik Sørensen

TEMA: UNGES RUM

En legeplads, cyberspace og andre rum
Af Niels Ulrik Sørensen

Kærlighed og venskab på Arto.dk
Af Malene Charlotte Larsen

Et rum af oplevelser
Af Nina Wittendorff

Siger ungdomsværelset noget om ungdommen
Af Willy Aagre

Fixpunkter i Sisimiut
Af Jakub Christensen Medonos

"Der er sgu da ikke plads til 20 perkere hjemme hos os"
Af Rie Wellendorf Riis

BOGOMTALE

Unge brug af porno
Af Niels Ulrik Sørensen

Ny bog om ludomani
Af Niels Ulrik Sørensen

BERIGTIGELSE

CENTER FOR UNGDOMSFORSKNING

Learning Lab Denmark // Danmarks Pædagogiske Universitet // Tuborgvej 164 // DK-2400 Kbh. NV
tel +45 88 88 99 33 // fax +45 88 88 99 28 // cefu@lld.dk // www.cefu.dk