

RAPPORT 1/2005

Jorunn Spord Borgen

Kunstaktiv ungdom på internett

Evaluering av nettstedet www.Trafo.no



© NIFU STEP Norsk institutt for studier av forskning og utdanning/
Senter for innovasjonsforskning
Hegdehaugsveien 31, 0352 Oslo

Rapport 1/2005
ISBN 82-7218-495-8
ISSN 1504-1824

For en presentasjon av NIFU STEP's øvrige publikasjoner, se www.nifustep.no

Forord

Denne rapporten omhandler de tre første årene av prosjektet Trafo.no, et fire-årig utviklingsprosjekt med formål å utvikle en internettbasert tjeneste for ung kunst og unge kunstnere i alderen 16–22 år. Prosjektet er gjennomført på oppdrag for Norsk kulturråd. Datamaterialet består av kvalitative prosesstudier av implementeringen av nettstedet samt en spørreundersøkelse blant brukere av www.trafo.no.

Rapporten er utarbeidet av forsker Jorunn Spord Borgen ved NIFU STEP. Manuset er underveis i prosessen lest og kommentert av Eifred Markussen og Petter Aasen ved NIFU STEP.

Oslo, januar 2005

Petter Aasen
Direktør

Eifred Markussen
Forskningsleder

Innhold

Sammendrag	7
1 Innledning	13
1.1 Prosjektets mål, begrunnelser og virkemidler	13
1.1.1 Ny kulturpolitikk for unge kunstnere	14
1.1.2 Internett og nye teknologibaserte tjenester	16
1.1.3 Organisering	18
1.1.4 Økonomi	18
1.2 Evalueringens oppdrag og problemstillinger	19
1.3 Evalueringens arbeidsform og informasjonsgrunnlag	21
2 Trafo.no	24
2.1 De planlagte funksjonene på nettstedet	24
2.2 Arena – visningssted for kunst	26
2.3 Tilskuddsordningen	29
2.3.1 Raske svar og minimalt byråkrati	30
2.4 Konsulenttjenesten	32
2.4.1 Utdfordrende kommunikasjon om kunst	33
2.5 Suksess skaper fare for byråkratisering	36
2.6 Prosjektaktiviteter i tilknytning til Trafo.no	37
2.6.1 Prøving og feiling	39
2.6.2 Møte med «det nye»	42
2.6.3 Vellykket og lærerikt	44
2.6.4 Kunnskaps- og ansvarsbarrieren	45
3 Teknologien	48
3.1 Nettsteders dynamikk	48
3.1.1 Virkemidler og barrierer på Trafo.no	50
3.2 Designet og brukerterskelen	53
3.2.1 Designfellen	55
3.3 Teknologiløsning for offentlig forvaltning?	57
3.4 Markedsføring helt nødvendig	59
3.5 Kunsten og nye teknologier	61
3.5.1 «Det nye» utvikles over tid	64
3.6 Utvidet målgruppe	66
4 Brukerne	69
4.1 Ungdom	69
4.1.1 Valgmuligheter	72
4.1.2 Forholdet til nye medier	75
4.1.3 Kjønn og mediebruk	78

4.2	Hvem er de?	79
4.2.1	Uklart antall	80
4.2.2	Alder, kjønn, etnisitet, bosted	83
4.3	Sammenligning med Østlands-ungdom	87
4.4	Kulturelle, dataorienterte, ressurssterke	92
5	Utviklingsprosjektet	94
5.1	Organisering, styring og prosjektkultur	95
5.1.1	Organisasjon	95
5.1.2	Arbeidets gang	98
5.1.3	Fra statisk til dynamisk prosjekt	100
5.1.4	Ubehaget ved «å bli evaluert»	101
5.2	Kunnskapsutvikling et relevant mål	102
6	Kulturpolitisk rom for Trafo.no	105
6.1	Sammenligning av tiltak	106
6.1.1	Kultur- og musikkskolene	106
6.1.2	Den kulturelle skolesekken	107
6.1.3	Ungdommens kulturmonstring	108
6.1.4	Ungdomshuset Tvibit	110
6.1.5	Frifond	111
6.2	Nye trender krever nye rom	115
6.2.1	Aldersgrensens nye funksjoner	115
6.2.2	Samfunnsengasjement	118
7	Kunstaktivitet på nye måter	122
7.1	Ressurskrevende teknologi	122
7.2	Kommunikasjonen om kunsten	123
7.3	Kunstaktivitet som samfunnsdeltagelse	125
7.4	Relevansen for kulturpolitikken	130
	Litteraturliste og referanser	132
	Vedlegg 1	142
	Vedlegg 2	149

Sammendrag

Denne rapporten omhandler de tre første årene av prosjektet Trafo.no, et fire-årig utviklingsprosjekt med formål å utvikle en internettbasert tjeneste for ung kunst og unge kunstnere i alderen 16–22 år. Prosjektet er initiert og finansiert av Norsk kulturråd. Bakgrunnen for prosjektet har vært manglende tiltak innenfor den rådende kulturpolitikken overfor eldre ungdommer som arbeider med kunstneriske uttrykksformer. Som internettbasert prosjekt har målene vært å utvikle teknologiske løsninger og skape et innhold som treffer kunstaktiv ungdom. Evalueringen er en prosessevaluering av implementeringen de tre første årene fra 2001 til 2003, samt en foreløpig resultatevaluering etter tre år. Problemstillingene for evalueringen dreier seg om hvorvidt prosessene har vært hensiktsmessige for å nå målene, og om resultatene står i forhold til ressursene som er brukt og målene man har hatt. I tillegg stilles spørsmålet om prosjektet bidrar med nye løsninger og ny kunnskap for kulturpolitikken for barn og unge. Trafo-prosjektet omfatter løst koblede forhold når det gjelder ungdommene i målgruppen, teknologien og kunsten, og dette blir belyst gjennom ulike innfallsvinkler i kapitlene i rapporten. Kapittel 2 belyser hvordan prosjektet utvikler løsninger, og på hvilke måter teknologien blir styrende for kunstaktiviteten på nettstedet.

- Nettstedet og funksjonene på Trafo.no har gjennomgått store endringer i løpet av de tre første årene som følge av erfaringer som er gjort. Dette har krevd mye ressurser, og skyldes prosjektets i utgangspunktet sterke teknologioptimisme og overvurdering av internetten som arena, og tilsvarende undervurdering av kravene til kommunikasjon og samhandling for å få tilbudene på nettstedet til å fungere etter intensjonene.
- Prosjektaktiviteter i tilknytning til Trafo.no har synliggjort at prosjektet i starten overvurderte de unges selvstendighet og uttrykksbehov, og tilsvarende undervurderte kunstaktiv ungdoms behov for tilpassede rammer for kunstaktiviteten og for tydelige voksne som har tilstrekkelig kunstfaglig kompetanse, formidlingsmessig sikkerhet og innsikt overfor målgruppen.

I kapittel 3 blir det sett nærmere på eventuell teknologidriv i prosjektet, og i hvilken grad teknologien fungerer motiverende/demotiverende for deltakerne. Videre tar kapitlet opp hvilken rolle teknologier og internetten har i forhold til kunsten, og hvordan dette gjenspeiles i Trafo-ungdoms aktiviteter på nettstedet.

- Teknologisk har arkitekturen på nettstedet bidratt til de mest fundamentale problemer knyttet til funksjonalitet, kommunikasjonsformer og kommunikasjonsflyten mellom redaksjon, brukere og konsulenter.
- Kunsten på Trafo.no representerer et stort spenn, fra øvelser og utforskning av programvare, utprøving av estetiske konvensjoner hentet fra mange ulike sjangere, så som design, reklame, film, musikk, visuell kunst, osv. til mer skolerte kunstneriske uttrykk.
- Teknologien er krevende og tom, den må fylles med mening og innhold, og erfaringene i kunst- og mediehistorien viser at dette er tids- og kunnskapskrevende prosesser. Det er derfor rimelig at spennet i ungdoms kunstproduksjon er stort, og Trafo.no må ivareta dette mangfoldet hvis det skal kunne besvare kulturpolitiske målsettinger for målgruppen.
- De ulike erfaringene i prosjektet har ført til en redefinering av målgruppen. Trafo-prosjektet har etter hvert innrettet seg mot en mangfoldig og sammensatt ungdomsgruppe som aldersmessig befinner seg i en periode der det skjer store modningsmessige og kunnskapsmessige endringer hos den enkelte ungdom.

I kapittel 4 utdypes på denne bakgrunn kjennetegnene ved de unge Trafo-brukere. Hvem *kan* være unge brukere, hvilke ungdommer *er* brukere av Trafo.no, og hvilke mål jobber disse mot?

- Aktiviteten på nettstedet viser at teknologien har bidratt til en utskilling av Trafo-brukerne. De forskjellige brukerterskler på nettstedet har ført til at bilder og tekst har vært i overvekt av de kunstneriske bidragene på Arena, mens det har vært lite film. Det er også flere gutter enn jenter som bruker Konsulenttjenesten og Tilskuddsordningen. At Trafo.no er internettbasert ser ikke ut til å oppheve tradisjonelle skillelinjer når det gjelder kjønn, etnisitet og bosted.
- Når ungdommer som bruker Trafo.no sammenlignes med Østlands-ungdom fremtrer et inntrykk av at Trafo-ungdom er ressurssterke og datainteresserte, at kjønn har betydning, at de er byungdom og at de har et tydelig middelklassepreg sammenlignet med Østlands-ungdom som representerer en vanlig sammensetning av befolkningen. Dette er resultater som kan gjenkjennes fra anerkjent forskning om ungdom, mediebruk og kulturbruk og er slik sett ikke overraskende.
- Betydningen av ressursene i hjemmet skal ikke undervurderes som klangbakgrunn for ungdoms kunstaktivitet. Skal Trafo-prosjektet ha legitimitet i forhold til kulturpolitikens mål om kulturell distribusjon i det norske sam-

funnet, kreves målrettede tiltak for å sikre at disse barrierene brytes ned i en videreføring av prosjektet.

I kapittel 5 tar opp hvordan organiseringen av prosjektet har fungert hensiktsmessig i forhold til målene, og hva som kan være utviklingsprosjekters funksjon i forhold til Kulturrådets behov for å utvikle relevant kunnskap for et kulturfelt i endring.

- Prosjektets utvikling gjennom de tre årene har gått fra å ha kjennetegn som samsvarer med statiske prosjekt med fokus på å nå allerede definert mål, til å bli et prosjekt med dynamiske kjennetegn. I dynamiske prosjekter foregår kontinuerlig planlegging, kontroll og omplanlegging, og det er en generell orientering mot endring. Prosessevalueringer kan ha betydning i dynamiske prosjekter mens tilsvarende evalueringer i statiske prosjekter lett blir et problem. Dette er også erfaringen i Trafo-prosjektet.
- I et kulturfelt med stor endringstakt kan den kunnskapsproduserende funksjonen ved utviklingsprosjekter av denne typen få større betydning enn det har hatt til nå. Dette kan styrke en av Kulturrådets hovedoppgaver, nemlig den kunnskapsbaserte rådgivningen i det politiske feltet. En mer strategisk vektlegging på kunnskapsutviklingen i Kulturrådets utviklingsprosjekter vil kreve at man profesjonaliserer prosjektutviklingen, organisasjonen og gjennomføringen, at evalueringen kommer tidlig inn og at dens plass blir tilpasset dette formålet.

I kapittel 6 videreutvikles noen sentrale diskusjoner i prosjektorganisasjonen når det gjelder hvilket tomrom Trafo-prosjektet kan fylle i kulturpolitikken for ungdom.

- Selv om kulturpolitiske tiltak for ungdom er sektorovergripende, er de alltid gitt en formell plass i forvaltning og offentlighet som gir dem ressurser, rom og legitimitet. Dette hindrer ikke at innholdet i tiltakene tilpasses samfunnsmessige endringer og nye interesser og behov blant unge. Politikktutformingen gjenspeiler dette i utviklingen av eksemplene som er brukt her: Kultur- og musikkskolene, Den kulturelle skolesekken (DKS), Ungdommens kultur- mønstring (UKM), Ungdomshuset Tvibit og Frifond.
- I en sammenligning av hvordan disse tiltakene er organisert, hvilke retningslinjer som gjelder aldersbegrensning, hvilken posisjon ungdom har i de ulike tiltakene, og hvilke kulturelle uttrykksformer som foregår i tiltaket, fremkommer at det er viktig med spesiell oppmerksomhet mot aldersgruppen mellom 16 til 22 år som ellers har få tilbud som er gratis og basert på

valgfrihet. Trafo-prosjektet kan derfor ha en plass mellom eksisterende kulturtiltak.

- Trafo.no representerer dessuten nye former for kulturpolitikk gjennom sammenkoblingen av ulike tilbud, som tilrettelegging for ungdoms individuelle initiativ, muligheter for at mange ungdommer kan samhandle i kunstrelaterte prosjekter, samt muligheter for at de unge kan få veiledning og prøve å arbeide sammen med voksne, erfarne kunstnere i kunstprosjekter.
- Samfunnsengasjement blant ungdom har etter hvert fått nye former og arenaer, og kan komme til uttrykk og utvikles gjennom kunstaktivitet der prosjektarbeid, medbestemmelse og nettbasert kommunikasjon er viktige elementer. Nettbasert kommunikasjon mellom organisasjonslivet og ungdom kan bli en ressurs for tradisjonelle frivillige organisasjoner. Trafo-prosjektet har vist at de unge stiller krav til funksjonalitet og effektivitet i nettkommunikasjonen, og at dette er ressurskrevende.

I kapittel 7 diskuteres noen av resultatene i forhold til prosjektinterne mål og i forhold til prosjektets kunnskapsbidrag til kulturpolitikken for barn og unge.

- I utgangspunktet var teknologien som barriere for kommunikasjon og samhandling sterkt undervurdert i prosjektet. Den viktigste endringen i utviklingen av nettstedet har vært at prosjektet i første fase hadde teknologien i fokus, men i andre fase har kunsten fått større plass. Erfaringen i Trafo-prosjektet er at teknologien må underordnes kunsten og kommunikasjonen.
- Kvalitetene i den direkte kommunikasjonen mellom personer som møtes i forbindelse med kunstaktiviteter, ikke kan erstattes av teknologibasert kommunikasjon, i stedet fungerer teknologien som et supplement. Den største svakheten ved Trafo.no har vært at man har brukt så mye ressurser på ambisjonen om å skape noe helt nytt teknologisk sett, men ikke har hentet inn kjente erfaringer eller gjort bruk av kjente teknologiske løsninger. Kommunikasjonen om kunsten har gjennom den evaluerte prosjektperioden vært utprøvende innenfor den teknologiske «tvangstrøyen» Trafo.no har per i dag.
- Kunstaktivitet kan for ungdom fungere som en form for deltagelse i «den store kommunikasjonen» i samfunnet. Kunstaktiv ungdom krever å oppleve at de er i en kommunikasjonsprosess, og virkemidlene som fungerer er tett oppfølging, klare rammer og god kommunikasjon. Dette gir erfaringer i mellommenneskelig samhandling, og gir nye men verdifulle former for demokratierfaring som har relevans for både enkeltindivid og samfunn, på samme måte som tidligere arbeidsformer i frivillig organisasjonsliv har kun-

net gi. Dette endrer ikke betydningen av kunstaktiviteten for den enkelte ungdom. Gjennom Trafo-prosjektet får vi innblikk i hvordan kunstaktivitet kan være betydningsfull som del av identitetsdannelsen for all ungdom, ikke bare de som har som mål å bli profesjonelle kunstnere.

- En videreføring av prosjektet behøver ikke ha institusjonsbygging som mål, selv om kunnskapen videreføres. Uansett om Trafo-prosjektet lever videre eller ikke, vil kunnskapen og erfaringene fra prosjektet være nyttig for andre som vil arbeide med ungdom, kunst og nettbasert kommunikasjon. Et forslag er derfor at Trafo.no kan etableres som en stiftelse for fem til ti år, og få i oppdrag å bidra til kunnskaputvikling om mer raffinerte virkemidler for å sikre kulturell distribusjon til en bred ungdomsgruppe. Dette kan gi ungdom større valgfrihet når det gjelder egen kunstaktivitet.

1 Innledning

I 2000 ble Trafo.no initiert som et treårig utviklingsprosjekt av Norsk kulturråd, med utviklingen av et nettsted for «unge kunstnere» mellom 16 og 22 år som hovedmål. Bakgrunnen var i følge prosjektskissen at den rådende kulturpolitikken i liten grad henvendte seg til eldre ungdommer som arbeider med kunstneriske uttrykksformer. Forprosjektet «Grøn kulturlinje» (Solheim 2000) foreslo internett som en kommunikasjonsplattform for å fylle dette tomrommet, med den begrunnelse at på internett kunne det utvikles kommunikasjonsformer som var bedre tilpasset målgruppen. Prosjektet skulle gjennom utprøving av nye stimulerings- og kommunikasjonsformer høste og formidle erfaringer og dermed bidra til øket fokus og innsats overfor unge kunstnere lokalt, regionalt og nasjonalt. Ideutviklingen startet i 1999–2000, da prosjektskissen «Grøn kulturlinje» ble utviklet (Solheim 2000). Høsten 2000 ble prosjektmedarbeiderne ansatt, og Trafo.no ble lansert på internett i april 2001. Prosjektet hadde ved utgangen av 2003 altså vært en del av Kulturrådets portefølje i ca. fem år. I løpet av året 2003 vurderte styringsgruppen resultatene slik at tre år var for kort tid til å kunne realisere målsettingene i prosjektet og sikre en permanent videreføring, og Norsk kulturråd bevilget midler til prosjektet i et fjerde år, til april 2005. Denne evalueringen av prosjektet startet i juni 2001 og er både en prosess- og resultat-evaluering, men er avgrenset til en analyse av de tre årene 2001–2003.

1.1 Prosjektets mål, begrunnelser og virkemidler

I følge prosjektskissen «Grøn kulturlinje» er hovedperspektivet for prosjektet todelt. Prosjektets hensikt er å gi unge kunstnere råd, oppmuntring, veiledning og støtte i deres egeninitierte kunstneriske aktivitet, og å konstruere et nettsted som redskap og arena for dette:

Grøn kulturlinje skal vere ei internetteneste og -portal for unge kunstnarar. Ein stad å få hjelp, ein stad å treffe andre, ein stad å vise seg fram. Prosjektet skal bidra til å stimulere og synleggjere ungdoms eigne idear og uttrykk, dei-ra skapande evner og uttrykkskraft, m.a. ved å legge til rette for kontakt og møte med profesjonelle kunstnarar. Prosjektet skal fokusere på skapande uttrykksformer og på uttrykksformer som er lite prioritert lokalt. Nettstaden vil også kunne utviklast til å vere ein kanal for publisering av andre relevante prosjekt og tilbod (Solheim 2000: 3).

Navneendringen i prosjektets startfase er illustrerende for hvordan tenkingen om nettstedet, prosjektet og målgruppen har vært. I utviklingen av prosjektskissen ble betegnelsen «grønn linje» brukt metaforisk for å peke på intensjonene med prosjektet (Czarniawska-Joerges 1993), en metafor som var hentet fra statlige, gratis telefontjenester som fantes på 1980- og 1990-tallet. Ideen var at det samme gratistilbudet skulle finnes i en «grønn kulturlinje». Ideen om en gratis «grønn» telefontjeneste ble tidlig forlatt til fordel for utvikling av et internettbasert sted, og i arbeidet med å realisere prosjektet ble navnet endret til Trafo. Prosjektets nye navn skulle også fungere metaforisk, og gi assosiasjoner til omformingsfunksjonen i transformatorstasjoner. Nettstedet fikk adressen www.trafo.no. Slik har navnet på prosjektet og nettadressen smeltet sammen til Trafo.no, som her blir brukt som betegnelse på både prosjektet og nettstedet. Informasjons- og kommunikasjonsteknologi (IKT), eller «IKT og internett» er den betegnelsen på internettbasert kommunikasjon som er mest anvendt i offentlige dokumenter, og kan i prinsippet omfatte tekst, bilder, lyd etc. i en kommunikativ hensikt. Digitale medier er basert på digital teknologi, og kvalitativt forskjellig fra andre medier, for eksempel video, cd eller det elektroniske, som ikke er prinsipielt avhengig av pc eller internett. Trafo.no skal både ha kommuniserende og formidlende funksjoner, og skal ikke bare fokusere på nettbasert digital kunst, men all kunst som kan formidles via internett. I det videre brukes derfor teknologier og digitale teknologier som samlebegrep. Medieteknologi brukes innenfor medievitenskapen som samlebetegnelse på både TV, video, pc, internett etc., og henviser til teknologienes kommunikative funksjoner. Fordi mye av forskningen om barn og unges bruk av disse teknologiene relateres til medievitenskapens begreper og problemstillinger, blir denne samlebetegnelsen brukt i sammenhenger der det refereres til denne typen forskning.

1.1.1 Ny kulturpolitikk for unge kunstnere

Prosjektet skal fange opp og stimulere «unge kunstnere» som tidligere ikke har vært definert som en egen gruppe i kulturpolitikken. For å kunne skape et nettsted for disse ungdommene har prosjektet tatt utgangspunkt i noen ideer om hva som kjennetegner målgruppen, og prosjektskissen påpeker at betegnelsen «unge kunstnere» er kontroversiell:

Dette er i strid med tradisjonelle oppfatninger, innanfor nokre kunstartar, om at omgrepet kunstnar er knytt til formelle kriterium som m.a. utdanning og institusjonalisert praksis. Når vi likevel har valt å karakterisere målgruppa kunstnarar, er dette fordi prosjektet skal legge vekt på skapande ut-

trykksformer, sjølvstendige idear og uttrykk og ungdom sine egne uttrykksformer (Solheim 2000: 5).

Utdanning og formell kompetanse er med andre ord ikke noe kriterium for å kalles kunstner i prosjektet, og utdanning er heller ikke formulert som et mål for aktiviteten som skal foregå der. Disse ungdommene er *allerede* kunstnerisk skapende og avantgarde i sitt kunstneriske uttrykk:

Målgruppa for dette prosjektet er unge menneske, med interesse og talent innanfor ulike kunstformer som dans, teater, litteratur, musikk, film, bilet-kunst, crossover, multimedia m.m. Hovudfokus er retta mot skapande verksemd, og i mindre grad er prosjektet retta mot tradisjonelle utøvande uttrykksformer (Solheim 2000: 5–7).

Selv om de unge antas å ha sin basis i ulike kunstsjangere, uttrykker prosjektskissen en forventning om at kunsten representerer noe særegent «ungt». Prosjektskissen «Grøn kulturlinje» etablerer en motsetning mellom lokal kulturpolitikk for barn og unge, som er legitimert i «... ein fritids- og oppvekstpolitisk kontekst,» og den nasjonale kunstnerpolitikken og påpeker ulike politikkers mål i forhold til det sivile samfunn:

Det er påfallande når ein skal freiste å beskrive, plassere og verdsetje eldre ungdoms kulturaktivitet, at det nettopp er omgrepa frå den kunstnarpolitiske argumentasjonen som oftast er relevante. Dette kan vere noko av forklaringa på at eldre ungdom vel bort etablerte lokale kulturtilbod, og at det er lite politisk vilje og forståing lokalt til å betre på (...) tilhøva (Solheim 2000: 4).

Målet med prosjektet er å fylle et tomrom innenfor de kulturpolitiske tiltakene for ungdom, og å ivareta de kunstinteresserte ungdommene som den kommunale kulturpolitikken ikke når. Ungdom skulle kunne bestemme mye av aktiviteten på Trafo.no selv, og nettstedet skulle i følge prosjektskissen også fungere som «offentlig arena for framvisning av ung kunst».

Denne virtuelle framvisingsstaden vil kunne verte svært verdfull i ein større samfunnsmessig samanheng. Dette vil, på mange måtar, vere eit vindauge, utan filter, inn i ungdomskulturen, inn i framtida, ei kjelde til orientering, diskusjon, kunnskap, informasjon og refleksjon. Ikkje berre for ungdom

sjølve og media, kunst-, kultur- og næringsliv, men for foreldre, politikarar, lærarar, samfunnsplanleggjarar, forskarar m.fl. (Solheim 2000: 11).

Trafo-prosjektet kan altså også forstås som *et titteskap* inn i de unges egen verden, der de voksne, «uten filter,» kan få tilgang til deler av en «autentisk» ungdomskultur som kunnskapskilde for kulturpolitikk og forvaltning.

1.1.2 Internett og nye teknologibaserte tjenester

Begrunnelsen for å bruke internett som arena i dette prosjektet er at ungdomskulturen preges i stadig sterkere grad av den nye teknologien og de stadig mer utviklede digitale media (Solheim 2000: 6). I følge forprosjektet «Grøn kulturlinje» representerer internett «løysinga på nokre av dei problemstillingane vi står overfor når det gjeld utvikling av kulturpolitiske verkemiddel overfor ungdom» (Solheim 2000: 5).

- Her kan det utviklast kommunikasjonsformer som er betre tilpassa ungdoms egne uttrykk, premisser og referansar.
- Det er mogeleg å synleggjere og legge til rette for framvising av eit større mangfald av uttrykksformer.
- Det er langt lettare å legge til rette for tilgang og kontakt med kvalifiserte miljø, enkeltpersonar og bransjar.
- Det er høve til å skape kvalitativt gode tilbod og møteplassar for dei som lokalt representerer små miljø og «smale» uttrykk (Solheim 2000: 5).

Teknologisk er prosjektets forutsetning i følge prosjektskissen at dette er en nettløsning som:

(...) i stor grad må byggast frå botnen av og tilpassast serlege behov og ambisjonar, både når det gjeld programmering og tilpassing av database, utvikling av teknisk arkitektur og multimediapubliseringstøytøy og design, visuelt uttrykk og brukargrensesnitt (Solheim 2000: 12).

De teknologiske ambisjonene er store, sett i forhold til tidsrammen for prosjektet, og forutsetter *teknologisk nyutvikling* for prosjektets formål:

Nettstaden må ha eit uttrykk prega av overskot og generøsitet, og det må kunne matche hippe, globale nettstader når det gjeld brukargrensenitt, oppleving og visuelle verkemiddel. Her vil m.a. flash være ein sentral og viktig byggestein. Det bør leggest opp til intelligent brukarkommunikasjon og -

identifikasjon, med høve til brukarretta informasjon, samt personifisering m.a. personleg design/ skins, tildeling av e-postadresse, m.m. (Solheim 2000: 12).

Et nettsted må også ha et innhold, og som grunnlag for *utviklingen av innholdet* på nettstedet beskriver prosjektskissen en «nettstrategi»:

- Det skal leggest opp til at all verksemd i denne tenesta skal foregå gjennom Internett i løpet av to år, 80 % ved oppstart.
- Det skal vere ein føresetnad at ansvar for digitalisering av informasjon frå brukar skal leggest til brukar.
- Ansvar for tilrettelegging og oppdatering av ekstern informasjon i databasen frå basenettverk, organisasjonar, bedrifter og utdanningsinstitusjonar skal leggest til kvar enkelt organisasjon.
- 80 % av marknadsføringa av tenesta skal skje gjennom nettet.
- Det skal leggest opp til å kunne ta i mot og formidle multimediale uttrykk og opplevingar basert på flash (animert tekst/ bilete), Quick Time (film/ video) og mp3. (musikk) GIF/ jpg.(bilete) (Solheim 2000).

Selv om Trafo skal være enn internettbasert plattform som tilbyr tjenester, skal de ulike aktørene, enten det er ungdommer eller organisasjoner, institusjoner etc. i kulturoffentligheten selv ha alt ansvar for egne aktiviteter på stedet. Aktuelt innhold på nettstedet er i følge prosjektskissen informasjon, ulike tjenester og funksjoner. Nettstedet skal også ha fire internettbaserte tjenester som er nye for målgruppen: *En tilskuddsordning*, som skal fungere som en støtteordning til utvikling av ungdoms egne kunstneriske ideer og prosjekter, med lav terskel for å søke, kort tid fra søknad til ferdigbehandling, svar og eventuell utbetaling. *En gratis konsulent-tjeneste*, der profesjonelle kunstnere gir individuell vurdering av de unges arbeider og veiledning i hvordan de bør arbeide videre. Et nettverk av «konsulenter,» dvs. kunstnere, designere etc. innenfor de ulike uttrykksformene skal utvikles på grunnlag av etterspørselen fra de unge. Det skal også være *en virtuell scene, galleri, kino*, en plass der ungdom kan vise fram sine arbeider; for eksempel tekster, bilder, musikk, filmer, animasjoner m.m. I tillegg skal nettstedet ha *en virtuell møteplass*, en arena for utveksling av synspunkt, erfaringer og kunnskap, og gi de unge informasjon om bransjer, utdanning, tilskuddsordninger, kurs, seminar og arrangementer etc. Prosjektet skal også legge til rette for kommunikasjon mellom ungdom og kunstnere i hva prosjektskissen kaller «fysiske møter,» og dessuten initiere workshops, kurs etc. i samarbeid med kompetansemiljøer og kulturarrangører.

1.1.3 Organisering

Prosjektet har styringsgruppe og en prosjektorganisasjon bestående av prosjektleder og medarbeidere i til sammen tre hele stillinger. I tillegg er Akershus fylkeskommune vertsorganisasjon med arbeidsgiveransvar for de ansatte, samt ansvar for økonomistyringen. Prosjektets historie preges av to parallelle prosesser: konstruksjonen av det teknologiske rammeverket, og de organisasjonsmessige forhold rundt realiseringen av prosjektets intensjoner. Form og innhold på nettstedet Trafo.no er utviklet gjennom disse tidvis sterkt interagerende prosessene. Etter at Trafo.no var lansert på internett i slutten av april 2001, ble det raskt identifisert behov for en videreutvikling av nettstedet, og dette skjedde vinteren 2001–2002 med relansering våren 2002. Den første konstruksjonen av nettstedet har imidlertid vært bestemmende for endringsmulighetene på nettstedet de neste årene. Den teknologiske utviklingen av nettstedet har vært gjort av firmaet Orgdot.as, som i hele prosjektperioden også har hatt serveransvaret for Trafo.no. For øvrig har de tekniske tjenester blitt dekket av en av Trafo-medarbeiderne. Organisasjonsmessig kan prosjektets tre år mellom 2001 og 2003 beskrives som to perioder på ca. halvannet år. Dette har sammenheng med skiftet av styringsgruppeleder vinteren 2001–2002, med påfølgende skifte av flere medlemmer av styringsgruppen, deretter skifte av prosjektleder og endret lokalisering i august 2002. Det har også vært endringer i prosjektorganisasjonen når det gjelder den daglige teknologiske driften. Teknologiske løsninger og organisasjonsmessige forhold interagerer også i prosjektet, og utviklingen av prosjektet gjenspeiler dette. For å kunne tydeliggjøre utviklingen i prosjektet i løpet av de tre årene som er gjenstand for evalueringen, bruker jeg her *første* fase som betegnelse på perioden frem til sommeren 2002 og *andre fase* om perioden fram til årsskiftet 2003–2004.

1.1.4 Økonomi

Trafo.no har et totalbudsjett på 10 623 000 kroner for treårsperioden. Av budsjettet har Norsk kulturråd bevilget 290 000 kroner til forprosjektet. Til utviklingsfasen, inklusive den teknologiske utviklingen, har det vært bevilget til sammen 1 210 000 kroner, og det treårige hovedprosjektet har hatt en total bevilgning på 7 063 000 kroner. Til det fjerde prosjektåret har Norsk kulturråd bevilget 2 000 000 kroner.

Prosjektet har disponert tre hele årsverk i hele perioden. I enhver offentlig organisasjon er lønnsbudsjettet en vesentlig post. I prosjektskissen «Grøn kulturlinje» var det budsjettet med 3.5 årsverk i redaksjonen. I tillegg var det planlagt avsatt årlige beløp på 300 000 kroner til honorar for kunstnerne i Kon-

sulentordningen, samt 300 000 kroner for tildeling til ungdom fra Tilskuddsordningen. Budsjettet omfatter også utgifter til kontorplass og kontordrift samt serverleie, og andre utgifter i forbindelse med arrangementer.

Det har over de tre årene vært brukt ca. 1/3-del av budsjettet til innhold, inklusive de avsatte midlene til Konsulenttjenesten og Tilskuddsordningen, leie av serverplass og teknisk og designmessig utvikling av Trafo.no. Driftsutgiftene er i budsjettene for Trafo.no definert som kontorleie og drift, utgifter i forbindelse med gjennomføring av prosjektaktiviteter og utgifter til styringsgruppen. Dette har man gjort for å synliggjøre at prosjektets forutsetning er basert på internett og på redaksjonens arbeid med innholdet på nettstedet. Det var ikke planlagt midler til markedsføring i prosjektskissen. Størstedelen av markedsføringen skulle foregå på internett, og nettstedet skulle skape inntekt fra sponsorer, salg av annonser etc. Disse inntektene var budsjettet til 400 000 kroner, noe som ikke har latt seg realisere. I stedet er blant annet ubrukte midler fra Konsulentordningen og Tilskuddsordningen omdisponert og brukt til markedsføring.

1.2 Evalueringens oppdrag og problemstillinger

Evalueringens mandat er både prosess- og resultatrettet, og skal i henhold til evalueringsnotatet fra Utredningsenheten i Norsk kulturråd (Bjørkås 2001) vurdere utviklingsprosjektets måloppnåelse i forhold til disse perspektiver:

- I prosessdelen skal evalueringen fokusere på hvorvidt den løpende utviklingen i prosjektet er hensiktsmessig slik at organisasjon, deltakelse, teknologi, økonomiske virkemidler, kompetanseformidling, veiledningstjenester, kommunikasjonsrutiner og publiserings/formidlingsredskaper trekker i samme retning.
- I resultatdelen skal evalueringen se utfallet av prosessene i lys av både de kontekstuelle (kulturpolitiske) betingelsene som prosjektet er blitt til innenfor, og de mål som er formulert i prosjektplanen.

Mandatets vektlegging både på prosjektets utviklingsmessige forløp og kunnskapsmessige resultater gir evalueringen et dobbelt blikk. Evalueringer er grunnleggende sett basert på innsikten om at det er forskjell på intensjoner og realisering, og dette gjelder spesielt i utviklingsprosjekter der prosjektets viktigste funksjon er å utmeisle relevante og mulige mål og å skape løsninger i forhold til disse. Kulturrådets ønske om en kombinert prosess- og resultatevaluering var begrunnet med at prosjektet var et nyskapende forsøk, og ønsket var å sikre at prosjektet utviklet seg i ønsket retning (Bjørkås 2001). Utviklings- og kontrollaspektet ved evalueringer kan teoretisk sett atskilles. I den praktiske realise-

ringen vil dette være vanskelig, fordi kontroll kan brukes til utviklingsformål, og omvendt. Når prosessevalueringer foregår i en kortere tidsperiode innenfor prosjektets tidshorisont slik som i dette tilfellet, vil evalueringen primært ha en kunnskapsproduserende funksjon i forhold til fremtiden for prosjektet og dets interessenter (Vedung 2002). Kunnskapsproduksjonen skal da primært være til nytte for videreføringen av prosjektet. Siden det er Norsk kulturråd som har satt i gang prosjektet og det ikke er noen garanti for at prosjektet skal videreføres som en fast institusjonalisert ordning etter prosjektperioden, er hensikten med evalueringen også å vurdere hvordan prosjektet bidrar med relevant kunnskap for utviklingen av kulturpolitikken for barn og unge på et mer generelt nivå. Dette er i tråd med forelegget i mandatet.

Prosjektskissen fokuserer på ungdoms *kulturproduksjon* og ikke deres *kulturbruk*, og er tvetydig i forholdet til ungdom. På den ene siden rettes søkelyset mot den kunstaktiviteten som allerede er i gang «der ute,» og på at de voksne, «uten filter,» skal få tilgang til den autentiske ungdomskulturens uttrykksformer. På den andre siden skal Trafo.no gi ungdom tilbud de mangler for å kunne realisere sitt potensial som unge kunstnere. Ungdoms kunstaktivitet diskuteres i forskningslitteraturen i forhold til et videre sett med argumenter om kunstens rolle i samfunnet og individets utvikling, samtidig som det er et karakteristisk trekk at kunst og kreative aktiviteter ofte beskrives uten at dette kontekstualiseres og knyttes til sosiale praksiser. Kunnskapen vi etter hvert har fått om ungdom gjør det aktuelt å stille spørsmål ved om denne distinksjonen kan gjenkjennes i Trafo-ungdoms kultur- og kunstpraksis, eller om aktiviteten kan ha fått nye betydninger. Fra ulike perspektiver er det vist at ungdom kombinerer det å skape selv og forbruke kulturelt materiale i egen identitetskonstruksjon (Drotner 1999, Erstad & Slaatta 2003, Miles 2000, Vestel 2002, Willis 1990). Et interessant spørsmål blir derfor hvordan vil dette eventuelt komme til uttrykk i Trafo-prosjektet? For å kunne vurdere om Trafo-prosjektet gir svar på kulturpolitiske utfordringer ut fra mandatets problemstillinger, kan ikke prosjektets utviklingsprosess og kunnskapsmessige resultater vurderes kontekstløst (Yin 1984), men må relateres til eksisterende kunnskaper, erfaringer og politikker angående teknologi, kunst og ungdom. Problemstillingene for evalueringen blir derfor relatert til det overordnede spørsmålet i prosessevalueringer, nemlig: er prosjektet «på rett vei?» (Vedung 2002). Problemstillingene i evalueringen er på denne bakgrunn: Hvordan ivaretar Trafo-prosjektet et individuelt perspektiv på den ekstraordinære unge kunstneren, samtidig som man ivaretar de kulturpolitiske målsettinger, og hvordan blir teknologiske virkemidler utviklet og brukt for å nå disse målene? Er prosessene hensiktsmessige for å nå målene når det gjelder

ungdommene, teknologien og kunsten? I tillegg stilles det mer overordnede spørsmålet om prosjektet bidrar med nye løsninger og ny kunnskap for kulturpolitikken for barn og unge.

I rapporten belyses disse overordnede spørsmålene ved at kapitlene tar for seg ulike problemstillinger. Kapitlene belyser mer spesifikke evalueringsspørsmål: I kapittel 2 er problemstillingene hvilke dilemma som har oppstått og hvilke strategiske valg som er gjort i utviklingen av nettstedet i løpet av de tre prosjektårene som evalueres. Hvordan lykkes prosjektet i utviklingen av løsninger? Hvordan erfares grensene mellom brukerne og teknologien, hva blir styrende for kunstaktiviteten? I kapittel 3 er problemstillingene i hvilken grad registreres teknologidriv i prosjektet, og i hvilken grad fungerer teknologien motiverende/demotiverende for deltakerne? Hvilken rolle har teknologier og internett i forhold til kunsten, og i hvilken grad gjenspeiles dette i Trafo-ungdoms aktiviteter på nettstedet? I kapittel 4 er problemstillingen hvilke ungdommer er brukere av Trafo.no, hvem er de og hvilke mål jobber de mot? I kapittel 5 er problemstillingen hvordan organiseringen av prosjektet har fungert hensiktsmessig i forhold til målene, og hva er utviklingsprosjektets funksjon i forhold til Kulturrådets behov for å utvikle relevant kunnskap for et kulturfelt i endring? I kapittel 6 er problemstillingen hvilket tomrom fyller Trafo-prosjektet i kulturpolitikken for ungdom? I kapittel 7 diskuteres resultatene i forhold til både prosjektinterne mål og prosjektets kunnskapsbidrag til kulturpolitikken for barn og unge.

1.3 Evalueringens arbeidsform og informasjonsgrunnlag

For å ivareta de ulike oppgavene mandatet pålegger evalueringen, har det i ulike faser vært relevant å innhente og bruke flere typer informasjon. I løpet av de tre årene for evalueringen er det gjort deltagende observasjon av styringsgruppemøter og andre prosjektrelaterte møter, og det er gjort samtalepregede intervjuer med prosjektmedarbeiderne og styringsgruppemedlemmer. Prosjektmedarbeiderne har i andre fase av prosjektet utviklet grunnlagsmaterialet for beskrivelsene av nettstedet, og vi har hatt flere gruppesamtaler der hensikten har vært å gjøre analyser av utviklingsforløpet og kunnskapsproduksjonen i prosjektet. Materialet fra disse møtene og annet materiale som prosjektmedarbeiderne har utviklet, danner grunnlaget for kapittel 2 og 3 i rapporten. Jeg har i tillegg gjennomført flere dybdeintervjuer med et utvalg unge brukere av Trafo.no, ved at vi har sittet sammen når de har arbeidet på nettstedet. Dette har vært 5

ungdommer som er kunstaktive i den forstand at de lager musikk og bilder som de legger ut på ulike community-nettsteder på internett, og to av dem har i perioden søkt opptak på kunsthøgskoler. De fem har alle etter hvert startet annen høyere utdanning, men de har stadig internettbaserte fritidsinteresser. Det har også vært gjennomført flere intervjuer av spesielt kunstinteressert ungdom i forbindelse med bruk av Trafo.no, blant annet en ungdom som i løpet av prosjektperioden har tatt medier og kommunikasjon på videregående skole, og har søkt opptak på kunsthøgskole. Det har i tillegg vært gjennomført intervjuer med 46 ungdommer i løpet av disse tre årene, ungdommer som på ulike måter har vært involvert i Trafo-prosjektet. I tillegg har konsulenter, andre ressurspersoner, arrangører av prosjektaktiviteter og ungdommer blitt observert og intervjuet i løpet av den perioden de har vært med på prosjektaktiviteter. I samarbeid mellom Trafo-redaksjonen og evalueringen har det i løpet av prosjektperioden vært arbeidet med å utvikle gode registreringer av aktiviteten på nettstedet, og hensiktsmessige former for rapportering av dette. Mye av denne informasjonen har dannet grunnlaget for tallmessige oversikter over prosjektaktiviteten, og har etter hvert blitt tilgjengelig i prosjektets egne årsrapporter. I dette samarbeidet har evalueringen og redaksjonen også utarbeidet et internettbasert spørreskjema for å få et tallmessig grunnlag for å si noe om hvem brukerne av nettstedet er, hvilke interesser disse har, hvilket teknologisk utstyr de har og hvordan de unge vurderer ulike sider av aktiviteten på nettet (se vedlegg 1). Det kom inn ca. 300 svar på dette spørreskjemaet, og resultatene av undersøkelsen blir diskutert nærmere i kapittel 4. Som ledd i prosessevalueringen har jeg levert to delrapporter, og disse har bidratt til informasjonsgrunnlaget for utviklingen av prosjektet. Evalueringsrapporten bygger i tillegg til disse informasjonstypene også på aktivitetene på nettstedet over årene samt følgende bakgrunnsdokumentasjon som har vært tilgjengelig for evalueringen:

- Prosjektskisse «Grøn kulturlinje» (Solheim 2000)
- Kortversjon av prosjektskisse
- Prosjektskisse «Evaluering av www.trafo.no» (Bjørkås 2001)
- Mål, aktivitetsplan og evaluering 2001
- Diverse dokumenter fra styringsgruppens arbeid
- Diverse dokumenter fra prosjektorganisasjonens arbeid
- Trafo årsrapport 2001, 2002, 2003
- Notat angående bedring av brukervennlighet og teknisk oppjustering 2004
- Notat angående videreføring av Trafo.no 2004

Vurderingene fra evalueringens Delrapport I fra 2001 og Delrapport II fra 2002, er innarbeidet i denne rapporten. Ungdommene som på Trafo.no blir kalt *brukere* av nettstedet, har registrert seg på startsidene på Trafo.no med brukernavn og passord. For å kunne gjøre dette må de oppgi e-postadresse og et navn eller brukeridentitet. I prinsippet kan en bruker av Trafo.no bruke en total «liksom-identitet» så lenge vedkommende ikke søker om penger, konsulenthjelp eller deltar på prosjektaktiviteter. I slike tilfeller må de oppgi personopplysninger. Trafo.no har egne personvernregler som det er redegjort for på adressen: www.trafo.no/privacy.shtml, og som setter begrensninger for hvilke data om brukerne som er tilgjengelig på personnivå. Evalueringen har gitt melding til Datatilsynet etter vanlige regler for bruk av slike data til forskning. Ut over dette vil det i rapporten bli lagt vekt på det som kan karakteriseres som ekstern anonymisering av de som har uttalt seg i forbindelse med evalueringen. En del aktører kan identifiseres i kraft av sin rolle i prosjektet eller i kulturfeltet mer generelt, men i praksis er det bare de spesielt interesserte eller de som kjenner prosjektet godt, som kan identifisere disse som enkeltpersoner. Det vil fremgå av rapporten at enkeltindivider har hatt stor betydning i prosjektet, i kraft av plassen og spillerrommet de har fått. I og med at det har vært stor utskiftning av personer underveis, blir det imidlertid mange navn å holde styr på for leseren. Derfor er navn i stor grad unngått i rapporten. Valget av denne fremstillingsformen har sammenheng med at det er ikke individene, men *funksjonene* de har hatt i forbindelse med prosjektutviklingen, som har betydning for bruken av sitater og vurderinger i denne evalueringen.

2 Trafo.no

Dette kapitlet beskriver og diskuterer utviklingen av nettstedet, hvilke dilemma som har oppstått og hvilke strategiske valg som er gjort i løpet av de tre prosjektårene som evalueres. Hvordan lykkes prosjektet i å finne løsninger, og i hvilken grad blir teknologien styrende for kunstaktiviteten som nettstedet skal synliggjøre? En viktig del av informasjonsgrunnlaget i dette kapitlet er nettstedet og aktiviteten der, årsmeldinger og redaksjonens eget dokumentasjons- og refleksjonsmateriale samt gruppemøter med redaksjonen i forbindelse med evalueringen. Annen informasjon er observasjon og intervjuer gjennomført som del av evalueringen.

2.1 De planlagte funksjonene på nettstedet

Forarbeidet frem til nettstedet ble lansert 26. april 2001 ble i følge prosjektets Årsmelding 2001 ansett som «... en konkretisering av det som var vedtatt i prosjektbeskrivelsen». Det som preger disse planene er først og fremst at tenkingen om kommunikasjonen på nettstedet har likheter med tradisjonelle medieformer som aviser, TV etc. Disse tjenestene har i løpet av treårsperioden som evalueres blitt endret på ulike måter, og er tilpasset de hurtige endringer i kommunikasjonsformer og konvensjoner på internett. For å få frem prosessperspektivet i prosjektet blir utviklingen av de ulike tjenestene presentert hver for seg selv om disse interagerer og fungerer i sammenheng på nettstedet. Tjenestene som skulle bygges opp på Trafo.no var for det første dialogbaserte tjenester der kommunikasjonen mellom bruker og redaksjon og andre aktører står sentralt. Dette gjaldt *Arena*, *Tilskuddsordning* og *Konsulentformidling* som jeg skal komme tilbake til senere i kapitlet. Ved siden av disse beskriver projektskissen ulike funksjoner og nettbaserte tjenester hvis funksjon skulle være å gi «en dynamisk identitet» som nettsted. Dette gjaldt *magasin*, *svartjeneste*, *bulletinboard* og *informasjonssider*:

Magasin

Her kan ein til dømes presentere nytt på galleriet, aktuelle prosjekt, unge kunstnarar, seminar og kurs, unge debutantar, presentasjon av institusjonar, organisasjonar, m.m. Denne delen skal baserast på eigenprodusert stoff og på tips frå brukarar. Det kan på sikt leggast opp til å nytte korrespondentar rundt i landet. Her vil ein også kunne informere om nye prosjekt og satsingar (Solheim 2000: 8).

Magasin ligner i denne beskrivelsen på en avis, et tidsskrift eller for eksempel et TV-program med redaksjonelt ansvar og fordeling av noen deler informasjon, egenproduserte deler samt stoff fra korrespondenter, institusjoner og organisasjoner. Svartjenesten skulle være basert på en redaksjonell funksjon som må være oppdatert på det kulturelle feltet, og som kontinuerlig kan besvare spørsmål angående aktuelle arrangementer og hendelser. Planen om en «bulletinboard» beveger innholdet mer mot det som er spesielt for internettbaserte steder:

Bulletinboard

Dette skal vere ein arena der brukarane kan få kontakt og diskutere med kvarandre. I første omgang er det sannsynleg at det største potensialet for kontakt og diskusjon er knytt til det som vert presentert på galleriet. Elles vil det her verte lagt opp til annonserte møte med aktuelle personar, og evt. møte om spesielle tema (Solheim 2000: 8).

Begrepet «bulletinboard» er sannsynligvis hentet fra informasjons- og diskusjonsform på internett. I følge nettstedet www.bgnett.no/hjelp/news/nofaq.html#a er dette «... en samling av mennesker som utveksler informasjon merket med en eller flere såkalte «newsgrupper» eller «grupper»», og vil i dag bli karakterisert som åpne nettsteder der mange kan se hva mange andre skriver, og selv kommentere andres utsagn. Slike steder har som påpekt på nettstedet, «... egne konvensjoner for hvordan en oppfører seg – en kan på en måte si at disse gruppene er små elektroniske samfunn med egne regler og lover». Denne formen for mange-til-mange-kommunikasjon er prinsipielt forskjellig fra den redaksjonelle kommunikasjonen som går fra en redaksjon til for eksempel lesere av en avis, der det er tydelig at informasjonen som blir gitt, har en avsender og er sortert. Denne typen informasjonstjeneste skulle man også ha på Trafo.no, og tjenesten skulle omfatte følgende:

Informasjon

Brukarane kan her finne informasjon om utdanning, bransjar og organisasjonar og om tilskotsordningar og ressursmiljø i Norge. Dette vil delvis vere basert på serleg tilrettelagt og oppdatert informasjon i databasen og på linakar til aktuelle heimesider. Det vert lagt opp til at brukarane kan få informasjon om kurs, seminar, arrangement o.l. i regi av organisasjonar og kulturinstitusjonar, medieverkstader, allaktivitetshus m.m.

Informasjonsfunksjonen vil være betinget av en redaksjonell håndtering av en stor mengde informasjon, som så formidles til brukerne av nettstedet. Brukerne i målgruppen skal i følge prosjektskissen kunne finne informasjon om kulturfeltet ut fra en interesseprofil som er orientert mot den skapende, avantgardistiske delen av kunstfeltet. Det er uklart hva slags bransjer som menes, men kan være både reklame-, musikk-, film- og eventuelt databransjen. Det ble også foreslått andre internettbaserte funksjoner som kurs i bruk av programvare, konkurranser etc. som del av en markedsføringsstrategi, og noen «delprodukter» i tilknytning til nettstedet, for eksempel workshops og initiering og utvikling av større prosjekt og satsninger.

Mange av disse funksjonene på nettstedet innebærer kommunikasjon om kunst, i tillegg til at kunsten som kunst også fungerer kommunikativt. De planlagte funksjonene peker i flere retninger, og omfatter både åpenheten som internettet gir mulighet for gjennom mange-til-mange-kommunikasjon, og lukketheten som er konsekvensen av en redaksjonell håndtering og kontroll av informasjon som preger tradisjonell en-til-mange-kommunikasjon. Det er også ulike aktører som har initiativ og kontroll i de ulike formene for kommunikasjon som skal foregå. Som kapitlet videre beskriver og diskuterer, har nettsidene gjennomgått store endringer i løpet av de tre årene som rapporten omtaler både når det gjelder visuell design, teknologiske løsninger, innholdet på hovedsiden og de enkelte undersidene. Trafo-redaksjonens erfaringer når det gjelder administrasjon av hovedfunksjonene på nettstedet, tilbakemeldinger fra brukerne, diskusjoner i styringsgruppen og tilbakemeldingene i evalueringens delrapporter har bidratt til dette.

2.2 Arena – visningssted for kunst

Ideen med Arena var som nevnt at det skulle være et nettgalleri hvor ungdom selv kunne legge ut bilder, tekst, lyd, animasjon og film. Fra starten var denne tjenesten lagt opp slik at registrerte brukere sendte inn sine bidrag via et skjema på Trafo.no. Disse ble så vurdert av redaksjonen, tilpasset for publisering og lagt ut på nettstedet, og den unge kunstneren fikk en e-post med beskjed om at det kunstneriske bidraget lå ute på nettet – «... til beskuelse for hele verden» som det heter i Årsmelding 2001 (s.8). Dette krevde håndtering av hvert enkelt av de kunstneriske bidragene i Trafo-redaksjonen. Fra starten hadde nettstedet en del svakheter, blant annet manglet søkefunksjon og mulighet til å sortere bidragene på Arena etter andre kriterier enn kronologi. Opplastingen av bidrag var treg for brukerne, og det var forsinkende og ressurskrevende at alt måtte innom Trafo-

redaksjonen. Det har i hele prosjektperioden vært mulig for en person å sende inn mange bidrag. I tillegg var kommentarsystemet som var koblet til det enkelte kunstneriske bidrag lite synlig på nettsiden. Det var derfor allerede høsten 2001 behov for en oppjustering av nettstedet, med en relansering i mars 2002. I forbindelse med denne oppjusteringen ble det gjort en rekke endringer på Arena. Et databasebasert system skulle gjøre at registrerte brukere kunne legge bidragene sine rett ut på nettsidene (dette gjaldt imidlertid ikke film, flash og lyd). Det var nå også mulig for redaksjonen å søke etter kunstneriske bidrag fordelt på sjanger og brukernavn, i tillegg til kronologisk sortering. I tillegg ble det gjort endring i kommentarsystemet, slik at alle kommentarer ble publisert i et felles forum og kunne synliggjøres på Arena. Den viktigste endringen var imidlertid at man gikk fra før-kontroll fra redaksjonens side av alle bidrag før publisering på Arena, til fri publisering og redaksjonell etter-kontroll.

På grunn av dårlig datakvalitet er det vanskelig å gi eksakte tall angående hvor mange brukere som står for bidragene på nettstedet i perioden 2001 til 2003. Endringer i kategoriseringen av bidragene – unntatt bilde og tekst – hindrer også sammenligning over årene når det gjelder kunstsjangerne. Inntrykket er imidlertid at mange av brukerne som har lagt ut bidrag på Arena har lagt ut flere bidrag, og en gjennomgang av brukeridentiteter på Arena har vist at noen er gjengangere over årene og med relativt stor aktivitet.

I følge årsrapportene kom det i løpet av dette første året inn 287 bidrag til Arena fra 97 brukere, og dette tilsvarer gir ca. 3 bidrag per bruker. Det var en overvekt av bilder og tekst, 270 bidrag, og ca. halvparten av hver sjanger, mens det var svært få bidrag innen lyd, film og animasjon, til sammen 17 bidrag. I 2002 var det 513 bidrag, og fordelingen mellom de ulike kunstformene på Arena var fremdeles skjevt fordelt, med stor andel tekst og bilde og liten andel lyd, film og flashanimasjon. I Årsrapport 2002 ble det fra redaksjonens side påpekt at man så resultater av den øvrige virksomheten i Trafo.no på bidragene som kom inn på Arena. Når man for eksempel tidlig i 2002 hadde fremstøt mot ungdom som skriver tekst, ga dette som utslag en betydelig økning i antall tekster på Arena. Den lave andelen med film, lyd, og flashanimasjon, ca. 5 prosent av alle bidrag i 2002, ble sett i sammenheng med den forholdsvis høye teknologiske terskelen for disse kunstsjangerne. Ut fra disse observasjonene ble det lagt planer for 2003 som kunne bidra til en dreining av profilen på Arena. I Årsrapport for 2002 skriver man derfor at:

Ved å anta at det er en sammenheng mellom de satsningene Trafo.no selv initierer og bidragene som publiseres på Arena, gir det mening å satse spesielt

på de uttrykkene som er mangelvare på Arena i dag – animasjon og film
(Årsrapport 2002: 11).

Også i 2003 var Arena den mest brukte tjenesten på Trafo.no, og ved utgangen av året var det 1 600 publiserte kunstneriske arbeider der. Som Årsrapport 2003 påpeker, kan man derfor hevde at «... internett er et egnet utstillingsvindu for utvalgte kunstneriske uttrykk» og at «... det fins unge kunstnere der ute som ønsker å presentere sine arbeider». I 2003 var sjangerfordelingen mellom bidragene fremdeles svært skjev, med en sterk overvekt av bilder, som utgjorde 70 prosent av bidragene. Satsningen på lyd og eksperimentell musikk i forskjellige prosjekter i løpet av 2003, resulterte i en fordobling av publiserte lydbidrag på Arenaen.

Ved overgangen til 2004 fungerte Arena som et velegnet visningssted for kunst, men primært innenfor sjangerne bilde og tekst. Blant de som har lagt ut bidrag, er det mange som har lagt lenke til sin egen hjemmeside der man kan se flere kunstneriske arbeider og bli bedre kjent med kunstneren. Slike ressurser skaper nye veier ut igjen av Trafo.no, og gjør at sidene fungerer som en kontaktarena for kunstinteressert ungdom. I følge intervjuede konsulenter og brukere ser de dette som en viktig ressurs ved nettstedet, og gir mulighet til å bli kjent med nye områder på internett som er relevante for kunstaktive ungdommer og kunstnere.

Den kunstneriske kvaliteten på bidragene på Arena har alle de tre årene hatt stort spenn, fra det uskolerte til det skolerte. I følge Trafo-prosjektets Årsrapport 2001, var de kunstneriske bidragene ikke underlagt streng kvalitetsvurdering. Man la i stedet vekt på mangfold. Redaksjonen gjorde imidlertid ett unntak fra denne praksisen, nemlig når det gjaldt musikk/lyd. I denne sjangeren ble en del bidrag avvist som «mainstream» musikk, dvs. pop, rock etc. Begrunnelsen for dette var i følge prosjektleder og styringsgruppeleder at man ønsket at Trafo skulle ha fokus på *nyskapende* elektronisk musikk og lydkunst. I 2002 besluttet styringsgruppen at Trafo.no skulle være mer åpen når det gjaldt musikkbidragene. Man skulle imidlertid unngå rettighetsproblemer, og det skulle være et nyskapende preg på musikken. Erfaringene i løpet av de tre årene har vist at det sterke før-kontrollregimet på Arena som var planlagt i prosjektskissen ikke var realistisk for et velfungerende nettsted. Det har vært behov for å kontrollere bidragene som legges ut på nettstedet. Flere lyd- og filmbidrag har for eksempel ikke blitt godkjent for publisering pga. uavklarte rettighetsforhold. Redaksjonen har strategisk kunnet styre aktiviteten på nettstedet gjennom ulike tiltak. På tross av åpenheten i publiseringssystemet har Arena derfor ikke blitt et sted

ungdommene selv kontrollerer slik intensjonen har vært, men et sted som fortsatt styres av nettstedsredaksjonen.

2.3 Tilskuddsordningen

Tilskuddsordningen går ut på at ungdom som har en kunstnerisk ide eller er i gang med et kunstprosjekt kan søke om økonomisk støtte til realiseringen av individuelle prosjekter innenfor bilde, tekst, lyd, film og flashanimasjon og crossover, der blant annet scenekunst inngår. Støtten skal gå til hjelpemidler og profesjonell veiledning, til kjøp eller leie av nødvendig utstyr for å videreutvikle prosjektet og til generell prosjektstøtte. Det er krav om rapportering med regnskap etter gjennomført prosjekt. Ordningen har de tre årene som evalueres hatt et budsjett på 300 000 kroner per år, med øvre ramme på 5 000 kroner per tildeling, og med utlysning av midler den første i hver annen måned. Det første året var det færre søkere enn forventet, og det ble i 2002 lagt vekt på å få ordningen bedre kjent gjennom markedsføring og synliggjøring på nettstedet. Dette ga resultater, og søkermengden økte. Etter tre år har det vist seg at flere Trafo-brukere har søkt støtte flere ganger. Tallmaterialet fra de tre årene er ikke sammenlignbare når man ser på kunstsjangere fordi redaksjonen har endret kategorier i løpet av årene. I følge Årsmelding 2001 var det dette året til sammen 86 søkere på 5 søknadsrunder, og 47 tildelinger ble gjort. Det ble gitt støtte på gjennomsnittlig 2.000 kroner per prosjekt. Av dette gikk en stor andel av midlene til film og lyd. Antall søkere økte ut over året, etter hvert som ordningen ble bedre kjent. Det er ikke tilgjengelig informasjon om fordeling mellom kjønnene dette første året.

I følge Årsrapport 2002 mottok Tilskuddsordningen 272 søknader, 118 av disse fikk støtte, og det ble til sammen brukt 318 101 kroner i løpet av de seks tildelingene dette året. I motsetning til året før klarte man dermed å bruke opp hele den budsjetterte rammebevilgningen for ordningen. Økningen i antall søkere førte til at man satte høyere krav til søknadene. Trafo-redaksjonen henviste noen søkere til konsulenttjenesten for at de skulle få utviklet prosjektene sine bedre. Det var i følge Årsrapport 2003 en betydelig økning i antall søkere til ordningen også dette året. Av de 392 innkomne søknadene ble det innvilget støtte til 121 prosjekter. Mange flere har oppdaget ordningen, noe som har medført at terskelen for å få penger er blitt enda høyere. En annen endring i ordningen er at et større antall av søkerne får maksbeløpet på 5 000 kroner. I følge Årsrapport 2003 er søknadene som har fått avslag enten søknader om basisutstyr, for eks-

empel musikkinstrumenter, kamera etc., eller søknader om støtte til prosjekter som av Trafo.no ikke blir ansett som kunstneriske.

Begge de to siste årene har det blitt ført statistikk over tildelingene i forhold til kjønn. Her er datagrunnlaget basert på personopplysninger i søknadene, og omfatter derfor hele populasjonen av søkere disse årene. Disse tallene viser at ca. 2/3 av søkerne har vært gutter, og 1/3 har vært jenter. De to siste årene har det også vært et lite, men stigende antall søkere på vegne av grupper, for eksempel en gruppe som skal lage film, teater eller musikk sammen, og i noen tilfeller har disse fått støtte. Intensjonen om at ordningen skal være et tilbud til enkelt ungdom er blitt utfordret gjennom disse søknadene, og redaksjonen har valgt å bryte prinsippet om individuell tildeling og ta hensyn til behovene brukerne har hatt.

2.3.1 Raske svar og minimalt byråkrati

Den redaksjonelle organiseringen av ordningen har endret seg med økende antall søknader og tildelinger. Noe av ideen bak Tilskuddsordningen har vært kort vei «fra ide til handling», og minst mulig byråkrati knyttet til søknadsbehandling og tildelinger. Trafo.no har derfor gitt en allmenn garanti om at alle skal få svar innen to uker etter søknadsfristen. Søknadene ble i første halvdel av prosjektperioden vurdert av et tilskuddsutvalg, bestående av to kunstnere og en kulturbyråkrat i en kommune, og de avgjorde hvem som skulle få midler etter en innstilling fra Trafo-redaksjonen. Vurderingsprosessen foregikk via e-post og telefon, og ble administrert og koordinert av en redaksjonsmedarbeider. Etter en samlet vurdering av de ressursene som gikk med til søknadsbehandlingen, ble dette utvalget nedlagt i 2002. Det viste seg å være vanskelig å organisere møtene i utvalget på en tilfredsstillende måte og samtidig opprettholde svargarantien man hadde gitt søkerne. Derfor ble det lagt frem et forslag for styringsgruppen om å avvike tildelingsutvalget i en prøveperiode, og la Trafo-redaksjonen lage en innstilling. Denne kunne så bli diskutert med en ekstern konsulent, noe som skulle ivareta det kunstfaglige perspektivet i tildelingene, samtidig som rask saksbehandling ble prioritert. I diskusjonen i styringsgruppen i forbindelse med vedtaket om endring av søknadsbehandlingen ble det argumentert med at dette dreier seg om små midler, og at lignende rutiner blir benyttet i flere av Norsk kulturråds tildelingsutvalg. Etter en prøveperiode var erfaringene såpass positive at styringsgruppen besluttet at den nye tildelingsordningen kunne fortsette. For å sikre en forsvarlig kunstnerisk vurdering ble det foreslått at man kunne innhente ulike former for kunstnerisk kompetanse etter behov (Årsmelding 2002: 6–7). I løpet av 2003 forbedret Trafo-redaksjonen rutinene rundt ordningen ytterligere. Både

avslags- og tildelingsbrevet ble forbedret og kravet om rapportering fra de som får støtte ble tydeliggjort. Kunstneren som foretar den eksterne vurderingen av søknadene skriver i sin rapport for 2003 at det dette året var større bredde og flere crossoverprosjekter der ulike kunstsjangere kobles sammen, noe som hun anser som en gledelig utvikling. Søknadene har etter hennes vurdering også et høyere nivå enn tidligere år, spesielt innenfor design, billedkunst og film, noe som knyttes til at tildelingspraksis er blitt mer synlig for søkerne. Det at noen søkere har søkt og fått penger flere ganger i løpet av de tre årene, tolkes som et uttrykk for at ordningen har båret frukter (Årsrapport 2003).

I de tre første årene har man kunnet prøve seg frem når det gjelder kriteriene. Et dilemma er at søkerantallet øker mens ressursene man har avsatt til ordningen er den samme. I 2001 hadde ordningen få søkere, og det ble gitt støtte til mange typer prosjekter, for eksempel til å ramme inn bilder til en utstilling. Ett av prosjektene som ble gitt støtte i 2001, var til en jente som skriver dikt. Hun brukte pengene til å reise rundt med tog og T-bane i Oslo-området for å henge opp diktene på lyktestolper og oppslagstavler. Dette var et lite ressurskrevende prosjekt, som ga stor uttelling for den unge jenten og for Trafo.no, blant annet var det omtalt i NRK radio. Trafo-brukerne har i intervjuer sagt at de opplever denne ordningen som veldig bra (-) «... alt med penger er bra!» har flere påpekt. På spørsmål om beløpets størrelse betyr mye, har de intervjuede svart at man i grunnen kan få ganske mye ut av 2–3 000 kroner. Dette er andre signaler enn det Trafo-redaksjonen har lagt til grunn når de i 2003 valgte å ha færre, men større tildelinger på ca. 5 000 kroner hver. En økning av antallet søkere kan føre til at de som får midler er eldre og mer profesjonaliserte enn de som ikke får. Det har også vist seg at flere av de som har fått støtte er studenter under kunstnerutdanning. Man har altså i løpet av de tre årene utviklet Tilskuddsordningen fra en bred tildeling av mindre beløp til de fleste som søkte, til en topping ved utvelgelse av de beste søknadene og med maksimumsbeløp ved de fleste tildelingene.

Tilskuddsordningen har i stor grad fungert som et redaksjonelt prosjekt innenfor Trafo-prosjektet, og den personlige kontakten via e-post og telefon har vært den viktigste arbeidsformen i saksbehandlingen og når det gjelder kommunikasjonen med brukerne. Ordningen hatt en forholdsvis tydelig funksjon og ramme, og det har vært godt samspill mellom de involverte aktører, redaksjonen og styringsgruppen. Samarbeidet med tildelingsutvalget og deretter en ekstern kunstner om søknadsbehandlingen har bidratt til refleksjon og utvikling av ordningen. Trafo-redaksjonens ansvarlige har også hele tiden vært den samme personen, noe som har bidratt til sikring av kontinuitet.

2.4 Konsulenttjenesten

I følge prosjektbeskrivelsen trenger målgruppen for Trafo.no hjelp til å utvikle og realisere egne kunstneriske ideer, uttrykk og kompetanse, og dette er Konsulenttjenestens funksjon. Konsulenttjenesten formidler kontakt mellom ungdom og konsulenter, det vil si profesjonelle kunstnere og andre som kan gi ungdom profesjonell veiledning i eget kreativt arbeid. Prinsippet er at konsulentene gir kommentarer en gang til hvert av de kunstneriske arbeidene, men ungdommene *kan* be om flere veiledninger. Tilbudet skal fungere ut fra et etterspørselsprinsipp, og de unge som bruker tjenesten må ha tatt en bestemmelse og gjøre et initiativ overfor Trafo-redaksjonen. Tilbudet er gratis og kontinuerlig; det er derfor ingen søknadsfrister. Konsulenttjenesten er rent konkret lagt opp som følger: Ungdom kan henvende seg til Trafo.no via et skjema på konsulentsiden, deretter vurderer redaksjonen søknaden og sender den videre til en kunstner i konsulentbasen, som de mener kan gi veiledning i forhold til de behovene ungdommen har. Kunstneren sender sitt svar tilbake til Trafo-redaksjonen, som så videresender dette til ungdommen. Begrunnelsen for denne litt omstendelige og byråkratiske prosessen har vært å sikre kvaliteten i kommunikasjonen mellom kunstner og ungdom. Kontrakten som blir inngått mellom kunstneren og Trafo.no beskriver oppdraget og baseres på stykkpris med standardiserte konsulenthonorarer.

Navnet på denne funksjonen på Trafo.no har endret seg i løpet av de tre årene. Da Trafo.no startet i 2001 var dette omtalt som Konsulentformidlingen, i 2002 snakket man om *ordningen*, mens man i Årsrapport 2003 bruker betegnelsen *tjenesten*. Formidlingsbegrepet er knyttet til en veiledningsrelasjon, der avsenderen har større definisjonsmakt enn mottaker, mens en tjeneste gir assosiasjoner til brukerstyring. Bruken av begrepet «konsulent» om kunstnerne har antagelig sammenheng med at oppdragene honoreres etter kunstners konsulentsatser. Det er imidlertid interessant at man har unngått bruk av begreper som kan knytte funksjonen til læring, og konsulentbegrepet som metafor gir assosiasjoner til avstand og nøytralitet.

Denne ordningen er det mest unike tilbudet på nettstedet Trafo.no, og det har tatt tid å bygge den opp og gjøre den kjent blant unge brukere. Redaksjonen har også hatt behov for å prøve ut hvordan konsulentene kan brukes, og hvor stor konsulentbase det er hensiktsmessig å ha. I løpet av 2001 ble det i følge Årsmelding 2001 formidlet 18 oppdrag. Av disse var 10 innenfor tekst; film fikk to henvendelser; bilde fikk 4; og 2 var innenfor design. I Årsmelding 2001 påpekes det at det lave antallet henvendelser til ordningen kan ha sammenheng med at dette var noe nytt, og at det derfor trengs en del markedsføring. I følge Årsmelding 2002 økte antallet brukere betydelig i løpet av dette året. Det kom henvend-

deler fra 76 ungdommer som ønsket veiledning. Flest ønsket veiledning innenfor sjangeren tekst, men det var også en del som ønsket veiledning angående film. Også i 2003 var det en kraftig økning i antall henvendelser til Konsulenttjenesten. I følge Årsmelding 2003 har denne tjenesten nå funnet en god form og etablert seg som ett av de viktigste tilbudene til Trafo.no (s. 6). I redaksjonen knytter man dette til at konsulentene er blitt mer synlige på nettstedet, og at flere av kunstnerne har vært involvert i prosjekter som er gjennomført i løpet av året. Det kanskje beste tegnet på at Konsulenttjenesten har funnet en god form, er imidlertid endringene i fordelingen mellom kjønnene blant brukerne. Mens det i 2001 og 2002 var to tredjedeler gutter og en tredjedel jenter som brukte ordningen, var dette i 2003 endret, og omtrent like mange av hvert kjønn var brukere. Fordelingen mellom de ulike kunstsjangere har imidlertid holdt seg forholdsvis stabilt. Det har alle tre årene vært flest forespørsler innenfor tekst, med en økning i 2003. Forespørsler angående bilder et det derimot få av. Sett i forhold til aktiviteten på Arena, der en stor andel av bidragene er bilder, kan dette indikere at ungdom føler seg sikrere på sine egne vurderinger av bilder, men usikre på tekst og andre kunstsjangere.

Ambisjonene om korte tidsperspektiver i tjenesten, og en ukes svarfrist for konsulentene betyr at Trafo.no må ha en redaksjonsmedarbeider som kontinuerlig er à jour med henvendelser fra ungdom og svarene fra konsulenter. Som nevnt har utadrettet virksomhet i Trafo-prosjekter med medieomtale på ett sjangerområde ført til mer engasjement og flere henvendelser fra ungdom som er interessert i denne kunstsjangeren. Disse effektene har også vært tydelig i bruken av Konsulenttjenesten.

2.4.1 Utfordrende kommunikasjon om kunst

Tilbakemeldingene til redaksjonen fra brukerne har vært at det å sende fra seg kunstneriske arbeider til en profesjonell kunstner er noe nytt og litt skremmende for mange. Distansen til kunstneren blir ganske stor på grunn av organiseringsformen man har valgt, og dette kan kanskje fungere som en hindring for noen. Mange brukere av Konsulenttjenesten har imidlertid gitt tilbakemelding om at de har vært svært fornøyde med kommunikasjonen om kunsten, og en skriver i spørreskjemaet som ble sendt ut i 2003: «Jeg fikk hjelp fra en forfatter en gang, og det var til KJEMPE hjelp. Dette er et utrolig kult konsept, uansett hva jeg vet om det i detalj. Så, Keep the good work up! : o)». En annen skriver at: «Konsulenttjenesten har jeg benyttet meg av én gang, og den var absolutt en genial ordning! Fikk seriøs og hjelpende tilbakemelding på noe musikk jeg hadde laget.» Men det har også vært en erfaring at de unges modenhet og kunnskapsbakgrunn virker begrensende på kommunikasjonen mellom kunstner og

ungdom. En Trafo-bruker skriver at kommunikasjonen gikk dårlig, og at det tok for lang tid å få svar: «... Dessuten er konsulent-hjelper rimelig dårlig noen ganger. Du får liksom aldri tilbakemelding... det er dårlig».

Trafo-redaksjonen har sett at det kreves en del erfaring med å gi veiledning for at det skal være fruktbare dialoger mellom ungdom og kunstner. Konsulentenes kompetanse og oppfatning av hva oppdraget går ut på, har derfor hatt stor betydning i denne ordningen. Ved utgangen av 2002 var 43 konsulenter tilknyttet Trafo.no. Antallet konsulenter illustrerer at Trafo-redaksjonen møtte mange velvillige kunstnere som var interessert i å være konsulenter, og dette ga mulighet for å prøve ut tjenesten og å vurdere hva som fungerer best. Behovene for konsulenter har imidlertid endret seg i takt med endringer i søkergruppen, og det har i tillegg vist seg at enkelte konsulenter fungerer bedre enn andre i forhold til oppdragets art og rammebetingelser. Det ble derfor i 2003 bestemt å slanke antallet til 29 konsulenter ut fra erfaringene redaksjonen hadde hatt de to foregående årene. Flere av disse har vært tilknyttet Trafo.no i hele prosjektperioden. I intervjuer med noen av kunstnerne viser det seg at de som trives med denne typen oppgave gjerne har undervisningserfaring fra før. En viktig begrunnelse for å ta denne typen oppdrag har vært egne erfaringer fra møter med eldre kunstnere da de selv var i startfasen på kunstnerkarrieren. Konsulentene ser derfor ordningen mer som en slags mester-svinn-relasjon, noe som innbefatter veiledning og læring, og de har på mange måter en mer læringsorientert forståelse av tjenesten enn Trafo.no har hatt. De konsulentene som er intervjuet, finner også arbeidet interessant og utviklende for sitt eget kunstneriske arbeid. En av konsulentene har følgende vurderinger av ordningen:

(...) Prosjektet er spennende å få være med på. Det er inspirerende å få muligheten til å dykke ned i unge energiske kunstners kreative verdener, sette meg inn i andres fascinasjoner, problemstillinger, prosjekter og uttrykk. At man har 1 ukes svarfrist på sine vurderinger gjør det i tillegg praktisk og enkelt å passe inn disse sporadiske oppdragene innimellom i vår jobbhverdag og kunstneriske virke. (...) Jeg synes det fungerer godt at all kommunikasjon mellom Trafo-brukerne og konsulentene foregår gjennom Trafo.no. De blir et slags kontrollorgan for alle parter. På denne måten vet man også veldig lite om selve Trafo-brukeren, noe som løsriver arbeidet fra den som har skapt det og krever at arbeidet må stå mer på egne ben (Trafo-konsulent i Årsrapport 2003: 7).

Denne vurderingen fra en av konsulentene tematiserer utfordringen knyttet til å la kunsten «stå for seg selv». Dette gjenspeiles i tekstene som konsulentene har

skrevet som kommentarer til de kunstneriske arbeidene. Disse tekstene er abstrakt og kodet i kunstfeltets språk, og det er åpenbart et språk de unge må lære om de skal delta i kunstfeltet.

Ett av tiltakene for å utvikle Konsulenttjenesten videre var etableringen av en ordning med personlig mentor i 2002, dvs. at en ungdom kunne få tilgang til en konsulent over en periode på en måned, innenfor rammen av ti timer. Den unge Trafo-brukeren kunne på denne måten få flere tilbakemeldinger på det samme arbeidet, eventuelt på flere arbeider. Intensjonen var at kunstneren og den unge sammen kunne gå inn i mer grunnleggende og komplekse kunstneriske problemstillinger, og kommunikasjonen skulle skje direkte mellom ungdom og kunstneren. Dette var en effektivisering av ordningen, men ga Trafo-redaksjonen mindre innblikk i kommunikasjonen. Erfaringene etter en prøveperiode var at dette er relativt krevende både for kunstneren og den enkelte ungdom. Dessuten fungerer de teknologiske løsningene ikke godt nok for denne typen utdypende kommunikasjon om kunst. I stedet for å fungere enklere enn resten av ordningen, ble mentorordningen mer ressurskrevende for Trafo.no.

I og med at det samtidig har vært en økning i bruken av konsulenter innenfor den ordinære ordningen, ble det i samråd med styringsgruppen bestemt at mentorordningen ikke markedsføres mer, men at dette tilbudet kan brukes i spesielle tilfeller innenfor rammen av konsulenttjenesten. De få unge brukerne som har prøvd mentorordningen, har overfor Trafo-redaksjonen gitt uttrykk for at det er vanskelig og krevende å få slik veiledning. Tilsvarende sier konsulenter jeg har intervjuet at det går greit å ha en slags toveis dialog skiftlig i et første møte, men at det blir for komplisert for mange unge å ha en mer oppfølgende dialog om en ide eller et kunstnerisk prosjekt gjennom dette mediet. Til det er de fleste ungdommene etter konsulentenes mening for urutinerte, de har for liten kunnskap om kunst, i tillegg til liten erfaring med å arbeide i kunstneriske prosesser.

En viktig dimensjon som blir påpekt av både konsulenter og brukerne er det samvittighetsfulle arbeidet som er nedlagt i Trafo-redaksjonen i håndteringen av kommunikasjonen mellom ungdom og kunstnere. Gjennom den byråkratiske organiseringen av ordningen har ungdom og kunstnere fått personlig kontakt med Trafo-redaksjonen. De har gitt uttrykk for at dette har vært positivt. En annen effekt er at Trafo-redaksjonen har fått god innsikt i ungdoms måte å kommunisere på og hvilke behov de har samtidig som dette har gitt redaksjonen mulighet for å reflektere over hva slags virkemidler som fungerer og har vært i dialog med kunstnerne om dette. Trafo-prosjektets ide om den selvstendige unge kunstneren har altså vist seg å være for optimistisk i møtet med målgruppen i denne tjenesten.

2.5 Suksess skaper fare for byråkratisering

Etter Trafo-redaksjonens mening er det behov for endringer og forbedringer av de teknologiske sidene ved Tilskuddsordningen for å få bedret brukervennlighet og oppjustering av rutinene, og å redusere den manuelle og tidkrevende håndteringen av søknader og tildelinger. Samtidig viser erfaringene at den personlige saksbehandlingen og kontakten med brukerne er av stor betydning. De intervjuede ungdommene som har søkt støtte har opplevd at Trafo.no har et stort og varmt hjerte et sted, personifisert ved saksbehandleren for ordningen. I Konsulentordningen har det vært nødvendig med personlig kontakt mellom brukere, konsulenter og redaksjonen, og som nevnt har det vært lagt ned et stort arbeid i å sikre tydelighet og unngå misforståelser i den skriftlige kommunikasjonen. Svakheter ved de teknologiske løsningene på Trafo.no, og ved kommunikasjon som kun er basert på dette mediet, har dermed paradoksalt nok bidratt til den personlige kontakten som brukerne har merket seg, og som oppfattes som positivt.

Det er derfor et dilemma at suksess for Tilskuddsordningen og Konsulenttjenesten skaper problemer for Trafo-redaksjonen. Økt aktivitet betyr mer arbeid, og på et tidspunkt når man grensen for hva eksisterende stab kan håndtere. Dette vil kreve forenkling av arbeidsformen, noe som kan føre til mindre personkontakt og mer byråkrati. De praktiske, økonomiske og teknologiske problemstillingene ved Tilskuddsordningen og Konsulenttjenesten er eksempler på hvordan Trafo.no på ulike måter har støtt på en grense for hva det er hensiktsmessig å kommunisere om via internett. Konsulenttjenesten har som innebygget forutsetning at avsender og mottaker ikke er på samme sted til samme tid. Dette gir frihet og fleksibilitet, men også distanse i kommunikasjonen. Erfaringene som er gjort i løpet av de første tre årene aktualiserer spørsmålet om hvilke former for kommunikasjon som fungerer via en nettsted på internett, og når denne kommunikasjonsformen faktisk ikke er god nok, men hvor det i stedet kreves møter i samme tid og på samme sted. Dette er også påpekt av konsulenter og ungdommer som er intervjuet om disse tilbudene. En konsulent påpekte at han hadde brukt smilefjes etc. for å lade utsagn, men at det var vanskelig og dermed tidkrevende å holde i gang mer grundige kunstneriske samtaler på denne måten: «Jo mer man går inn i en kommunikasjon, dess mer krevende blir den når man kun kommuniserer via skrift». En utfordring for redaksjonen i en eventuell videreføring av Trafo.no blir derfor å finne balansen mellom nettbasert kommunikasjon og direkte kommunikasjonsformer i de ulike funksjoner på Trafo.no.

2.6 Prosjektaktiviteter i tilknytning til Trafo.no

I tilknytning til Trafo.no har ungdom deltatt i workshops, kurs etc., og aktivitetene har gjerne foregått i tilknytning til større seminarer, konferanser eller kulturfestivaler. Prosjektene har fra redaksjonens side hatt flere funksjoner: Å prøve ut ideer og teknologiens muligheter, samt markedsføring og behovet for synliggjøring utad. I tillegg har utprøving av prosjektformer i ulike kunstsjangere, styrking av Trafo-identitet, fellesskapsfølelse og eierskap innad blant brukerne av Trafo.no vært viktige begrunnelser. I løpet av de tre årene som omtales her, har det vært gjennomført 14 prosjekter. Disse prosjektene kan deles i tre grupper: prosjekter der de unge kunstnerne har vært medskapende, prosjekter der Trafo-redaksjonen og andre kulturaktører har samarbeidet om workshops el. i tilknytning til et kulturarrangement, samt konkurranser. I prosjektene er det gjort mange viktige erfaringer om hvordan ulike aktører kan samarbeide om kulturprosjekter for ungdom, og hvilke krav som stilles til arbeidet med ungdom. Samarbeidspartnerne i disse prosjektaktivitetene har vært ulike ressursmiljøer i Norge, for eksempel Ungdommens kulturmønstring (UKM), Raptusfestivalen, Ultimafestivalen, Litteraturfestivalen på Lillehammer, Ny musikk, osv. I tillegg har konsulenter på Trafo.no, medarbeiderne i redaksjonen, samt andre ressurspersoner vært involvert i aktivitetene. Tabell 2.3 viser en oversikt over alle prosjektene som har vært gjennomført i løpet av de tre første årene, og hvor mange som har deltatt. Det har ikke latt seg gjøre å gi et eksakt antall på voksne som har vært involvert i disse prosjektene.

Tabell 2.1 Oversikt over alle Trafo-prosjekter i perioden 2001 – 2003

2001	Kunstform	Prosjekttittel	Tidspunkt	Antall deltagere	Antall konsulenter, andre
	Bilde/tekst	Kloss på Kloss	Desember	19	3
2002	Tekst	Litteraturfestival Lillehammer	Mai	10	Diverse samt medarbeidere. på Trafo.no
	Scene/tekst	UngDåt, Det åpne teater	Våren	6	Div. samt fire skuespillere
	Film/Flash	Flashanimasjon Festspillene i Harstad/NUK	Juni	6	1 kunstner
	Bilde	Raptus tegneserie Festival, Bergen	September	21	Medarbeidere Trafo.no
	Bilde	Oslo S	November	14	Div. samt medarbeidere Trafo.no
	Bilde	POP	Desember 2002 til juni 2003	114 arbeidder	2 kunstnere samt div andre
2003	Film	Bittelitt	Januar	16	Div.
	Lyd/musikk	Lydkurer	Våren	50	Div.
	Film/flash	Lynfilm	Våren	12	Div.
	Bilde/film/lyd	UKM	Juni	Deltagere på UKM	Medarbeidere Trafo.no
	Bilde/film	UNG20	August	6	Div.
	Scene/film	Scent:	Oktober	11	1 kunstner samt div.
	Tegneserie	Tegneseriekonkurranse	Desember	Div	1 kunstner samt div.

Kilde: Trafo-redaksjonen

Til sammen 171 ungdommer har deltatt i prosjekter der Trafo.no har vært medansvarlig eller hovedansvarlig for gjennomføringen. I tillegg har Trafo.no vært medarrangør av to konkurranser. Alle disse prosjektene har involvert kunstnere/

konsulenter og andre kulturaktører, for eksempel ansatt i de kulturelle organisasjonene som Trafo.no har samarbeidet med. Vurderingene av antall deltagere kan synes lavt i forhold til ressursinnsatsen i disse prosjektaktivitetene, men må ses i forhold til prosjektenes karakter. For eksempel har en del av prosjektene vært samlinger i tilknytning til festivaler, noe som har krevd reiser og overnatting, mat, sosialt samvær etc., ved siden av den kulturelle aktiviteten. Dette er en ressurskrevende form for prosjektaktivitet, med ansvar for ungdom mellom 16 og 22 år, noe som innbefatter ungdom under myndighetsalder. Erfaringene har vist at ikke alle ungdommer i denne aldersgruppen klarer å være selvstendig og organisere seg slik det kreves i denne typen prosjekter. Andre utfordringer i forbindelse med arrangementene har vært at ungdom som har ønsket å delta har hatt vansker med å få fri fra videregående skole. En del slike praktiske problemstillinger rundt gjennomføring av tiltak for ungdom i aldersgruppen 16 til 22 år kan fortone seg som prosaisk, men har vist seg å være konkrete hindringer for realiseringen av intensjonene i prosjektene. De voksne som har vært involvert i prosjektene har ofte overvurdert de unges selvstendighet. I Årsmelding 2003 karakteriserer Trafo-redaksjonen prosjektaktivitetene som er gjennomført som «virkelighetsprosjekter». Som vi skal se videre i dette kapitlet har Trafo-prosjektet hentet mye kunnskap om ungdom, kunst og teknologi gjennom disse prosjektaktivitetene.

2.6.1 Prøving og feiling

Det nettbaserte prosjektet Kloss på kloss var en ide som ble utviklet i redaksjonen, og det første prosjektet man utviklet og gjennomførte i Trafo.no. Prosjektet gikk ut på å lage et tidsavgrenset arrangement for kunstproduksjon med kombinasjon av tekst, lyd og bilde på nettet, og ideen var at man ville la ungdommene selv ha initiativet og ansvaret for kunstproduksjonen mens konsulentene var veiledere. Prosjektet ble gjennomført på internett en uke i desember 2001, med 19 deltakere mellom 16 og 22 år. Av disse arbeidet 7 med tekst, 3 med lyd og 9 med bilde. Målsettingene med prosjektet var svært ambisiøse, og bar preg av at man ville realisere «alle» intensjonene på en gang. Blant annet ville man aktivisere brukere og konsulenter, vise hvordan man kan produsere kunst på nettet, og styrke fellesskaps- og samarbeidsfølelsen blant deltagerne. Det var også et mål å vise aktiviteten frem på Trafo-sidene for å synliggjøre at ungdom og profesjonelle kunstnere kunne samarbeide, og å prøve ut ny teknologi. Trafo.no hadde ansvaret for gjennomføringen, og den tekniske løsningen ble utviklet med assistanse fra firmaet Orgdot.as, som hadde utviklet arkitekturen for nett-

stedet. Trafo.no var også ansvarlige for rekrutteringen av deltagere, og for informasjon og oppfølging av deltagere og kunstnere underveis.

Redaksjonen sendte i etterkant av prosjektet ut evalueringsskjema til deltagere og konsulenter, og erfaringene de beskriver gir inntrykk av at det var mange tekniske problemer under gjennomføringen. Deltagerne kommenterer knapper som ikke virket, ting som forsvant etc., noe som viser at dette var et alt for ambisiøst prosjekt, basert på uferdige teknologiske løsninger. Tidsrammen på en uke var etter deltagerens mening for lang, og flere påpeker at de i stedet ville foretrekke å bruke en helg intensivt. Når man holder på med noe en hel uke kan mye skje i hverdagen rundt den enkelte, særlig rett før jul. En av deltagerne skriver om konteksten prosjektet ble erfart i:

Vel. Jeg fikk Trafo medlemskapet under oppkjøringen til Kloss på kloss, og visste egentlig ikke særlig mye om det da jeg meldte meg på. Jeg syntes det så interessant ut, og ... ja. Jeg må bare innrømme min passivitet under Kloss på kloss. Hele «prosjektet» var lagt tett oppunder jul, hvilket betyr avslutninger, julepresanger o.l. for meg (jeg spiller keyboard og fotball i tillegg til å være «graphic artist»). Ergo har jeg ikke hatt så mye tid til å være inne å arbeide med Kloss på kloss. Beklager dette! Men det er kjempeflott at dere tar initiativ til dette.

Noen deltagere klager på samarbeidet og mener at den kollektive lagånden var svak. Deltakerne mener også i følge evalueringsskjemaet at det var for åpen ramme for prosjektet, og et tema kunne gjort det lettere å jobbe med et eget uttrykk og forholde seg til andres. Alle deltagerne er svært fornøyde med den kontakten de har hatt med konsulentene, men flere skulle gjerne hatt mer kontakt enn de fikk.

Prosjektet ble åpenbart eksperimenterende både når det gjaldt teknologi og innhold, og i følge intervjuer i ettertid ser redaksjonen det slik at prosessen og utprøvingen av mulighetene ble hovedsaken. Teknologien var på utviklingsstadiet og dette krevde i følge en av Trafo-medarbeiderne oppfølging døgnet rundt for å løse tekniske problemer. Redaksjonen erfarte også at prosjektideen var vanskelig å kommunisere ut til deltakerne. Dessuten viste evalueringsskjemaet at deltagerne hadde svært forskjellig pc-utstyr, noe som påvirket mulighetene for samarbeidet over internettet. Deltagerens vurderinger av brukervennligheten i Kloss på kloss står i forhold til hvor avansert utstyr de har hatt. En deltager som hadde Windows-2000 og et halvt år gammel maskin, syntes det gikk litt langsomt, mens en deltager som hadde Mac OS 9.1 syntes det fungerte bra. Deltageren som hadde en fem år gammel PC, skriver i evalueringsskjemaet:

(...) av den grunn at min pc og internett ikke er verdens beste var ikke oppbyggingen av kloss på kloss den beste. Det var upraktisk for meg med designen deres. Opplevde dessuten at jeg ikke så det jeg selv la ut. Jeg måtte dessuten gå ut og inn veldig ofte, for å oppdatere siden. Når jeg hadde gått til forumet eller filbanken fant jeg ikke tilbake til siden med tekstene. Jeg kom ikke inn på sidene med bilder eller lyd i det hele tatt... dessverre. Ellers var det bra.

Denne deltageren beskriver godt svakhetene ved det teknologiske systemet, og vedkommende hadde åpenbart fundamentale problemer med å få ting til å fungere på en meningsfull måte. Allikevel hadde vedkommende mye velvilje overfor prosjektet. I intervjuer har flere av disse deltagerne senere sagt at de hadde inntrykk av at de deltok på noe veldig nytt og banebrytende, og dette ga en ekstra motivasjon som antagelig bidro til de positive vurderingene. En av medarbeiderne i Trafo.no sier i intervju et par år senere at:

(...) Det var typisk tidlig-Trafo å tro at det var mulig å få de unge til å jobbe fritt og ha store ideer og bli inspirert og være veldig crossover. (...) Vi overvurderte de unge – at de gadd å sitte der en hel uke i strekk uten noen styring. (...) Vi undervurderte hvordan man fikk de unge til å jobbe sammen.

Dette prosjektet var en tidlig testrunde og utprøving av ideer som var utviklet i redaksjonen på grunnlag av prosjektskissen. To av de tre konsulentene som deltok, er senere intervjuet både om sin deltagelse i Kloss på kloss, og om sine erfaringer som konsulenter i alle tre årene i Trafo.no. De har begge referert tilbake til dette prosjektet som et spennende, men uferdig prosjekt. Det tok tid for dem å finne ut hva som var den beste arbeidsmåten rent faglig, og konsulentene kom til at individuell kommunikasjon via e-post fungerte best, for så å kommentere til alle i kommentarsystemet. Den ene konsulenten påpeker at det kunne vært bra med strengere rammer for prosjektet, men påpeker samtidig dilemmaene dette medfører, nemlig at det kunne låst prosjektet mer. Den viktigste erfaringen i Kloss på kloss var i følge denne konsulenten at tenkningen om kunst var tilsidesatt til fordel for teknologien i prosjektet. Teknologien ga for lite rom for å kommunisere de nyansene som konsulenten ønsket å få de unge til å oppdage i den kunstneriske prosessen. Hans konklusjon var at den teknologisk baserte kommunikasjonen ble for omstendelig i forhold til de behovene man har i kommunikasjon om kunstneriske arbeidsprosesser.

Etter tre år med mange andre prosjekterfaringer har Kloss på kloss-prosjektet etter både redaksjonens, konsulentenes og deltageres mening fremdeles potensial for videreutvikling, og redaksjonen mener at de har fått kunnskap om hva som kreves for å komme i havn med prosjektet: «Selv om ikke teknologien har endret seg så veldig, så har alt rundt, blant annet redaksjonen og den kunnskapen vi sitter inne med, endret seg». Gjennomføringen av Kloss på kloss fikk dermed opp erfaringer som førte til diskusjoner om hvordan kunsten kunne få den plassen som var nødvendig. Så selv om prosjektet på mange måter var mislykket i forhold til intensjonene, har denne typen erfaringer bidratt til innsikt og videreutviklingen av Trafo.no.

2.6.2 Møte med «det nye»

I mange av prosjektaktivitetene har Trafo-redaksjonen henvendt seg til potensielle deltagere via nettstedets forside. Har de ikke fått tilstrekkelig respons på denne måten, har de ofte tatt direkte kontakt med gjentatte brukere av nettstedet, gjerne de som redaksjonen har fått personlig kontakt med gjennom Konsulenttjenesten og Tilskuddsordningen. Dette har i en del tilfeller bidratt til at kun spesielt kunstinteresserte ungdommer har deltatt i prosjektaktiviteten. Derimot er Lydkurér et eksempel på hvordan lokal rekruttering av ungdom som vanligvis ikke er spesielt interesserte i lydkunst, bidrar til frodigheten i workshop og i kunstneriske uttrykk. Lydprosjektet var et samarbeid med Ny Musikk og Drivhuset om databasert musikk og lyddesign. Opplegget gikk ut på at det ble arrangert helgeintensive lydverksteder i Stavanger, Trondheim og Tromsø våren 2003, med 50 deltakere til sammen i alderen 15–22 år. I to dager fikk deltakerne tilgang på PC-er, lydutstyr, programvare og veiledning fra profesjonelle lydkunstnere og Trafokonsulenter, og hver helg ble avsluttet med konsert. Prosjektet hadde et oppsummerende verksted og konsert i Oslo under Ultimafestivalen i oktober 2003, med tittelen Oslo Remix. Prosjektet fikk god pressedekning, og alle resultatene ble lagt ut på www.trafo.no/lydkurér, samt lastet opp på Arena.

De ulike komposisjonene varierte i uttrykk fra støymusikk til synthmusikk. Både deltakerne og konsulentene var imponerte over nivået på det som ble produsert i løpet av den korte tiden. Det var også publikum, som kom for å høre på konserten, og som i stor grad var familie og venner av deltagerne. Rekrutteringen foregikk gjennom Trafo.no sitt nettverk, informasjon på nettsiden og til relevante skoler og ressursentre i området rundt de aktuelle verkstedsbyene samt gjennom lokal og nasjonal presse. Dette bidro til en ganske bred rekruttering og stor spredning i alder blant deltagerne. De lokale arrangørene i de tre byene jobbet på dugnad, og måtte låne inn utstyr fra lokale bedrifter etc. I tillegg serverte de mat og sørget for at lokalet ble rigget for konserten.

I forbindelse med evalueringen gjorde jeg observasjoner og intervjuer med deltagere og prosjektansvarlige på ett av Lydkurér-verkstedene. I intervju fortalte en jente på 16 år at dirigenten i korpset hadde tipset henne om verkstedet. Hun hadde aldri arbeidet med elektronisk lyd tidligere. En gutt på 17 fortalte at han var blitt tipset av sin mor som hadde lest om prosjektet i avisen. En annen gutt på 15 år var primært opptatt av datamaskiner, og var sendt til workshopen av sin musikk lærer – en lærer som møtte opp for å undersøke hvordan det gikk, og for å høre på konserten. Andre deltagere hadde fått vite om verkstedet via venner og bekjente som hadde tilknytning til det elektroniske musikkmiljøet i byen. Blant andre deltagere var både en blikkenslagerlærling som også sang i kirkekor, og en som hadde grunnfag i kunsthistorie. Han var opptatt av det sjangerovergripende i kunsten, og dette var motivasjonen for å delta. Noen deltagere hadde interesse for musikk, mens andre hadde en mer teknisk innfallsvinkel til workshopen, og disse siste var for eksempel studenter med tekniske fag ved NTNU. Men det var også deltagere som kom direkte fra gutterommet med sitt pc-utstyr (ja, de var gutter), og som i intervjuene ga uttrykk for at egentlig var de mest opptatt av teknologi og lyd, og ikke musikk.

De ansvarlige for opplegget i verkstedene kom fra Ny musikk, og hadde erfaring i å arbeide ut fra en metode som gikk ut på at deltagerne fikk erfare veien fra akustisk lyd og hele prosessen frem til komposisjon av den elektroniske lyden. Dette er ambisiøst, og krever en stram struktur for å nå målet om å bli konsertklar med et samlet verk. Svarene i deltagerne evalueringer viser at de overveiende hadde en positiv opplevelse av workshopen. Flere av deltakerne ble overrasket over hvor fjernt resultatene var fra tradisjonell musikk. Oppsummert skrev en av deltagerne: «Konserten var kul, kronen på verket, og det var stilige lokaler.» Denne typen prosjekter har åpenbart stor relevans og treffer mange ungdommer selv om kunstsjangeren i høyeste grad er kunnskapsbasert og avhengig av spesialutstyr. Det er derfor interessant at de unge etterlyser mer kunnskap – og oppgir at de gjerne skulle lært mer både om komposisjon og teknologi, og gjerne skulle fått testet ut flere instrumenter etc. Dette kan indikere at ungdommene forventer å lære noe når de deltar på slike prosjekter, og at de er motiverte for dette. At deltagerne gikk hjem med en følelse av at det hadde vært fint med mer, kan være et tegn på at prosjektet har vært vellykket selv om deltagerne hadde svært ulike forutsetninger. Et mer strukturert opplegg, lengre periode og mer undervisning ville antagelig ført til en avskalling av deltagere, fordi dette ville krevd mer likeverdige forutsetninger i gruppen når det gjelder kunnskap og motivasjon. Ut fra intensjonene om å gi mange en introduksjon til «det nye» innenfor elektronisk musikk og lyd var dette et godt egnet opplegg,

noe som også har sammenheng med at de ansvarlige var svært kompetente formidlere. En differensiering mellom nybegynnere og viderekomne kunne vært et alternativ, men noe av det som fungerte godt i dette prosjektet var at deltagerne hadde så ulik bakgrunn, noe som skapte frodighet, dynamikk og driv i workshopen.

2.6.3 Vellykket og lærerikt

Scenekunstprosjekt Scent var en ide som ble utviklet i Trafo-redaksjonen, og et samarbeid mellom Den internasjonale Figurteaterfestivalen i Kristiansand 2003, Mediefabrikken i Akershus og en Trafo-konsulent som var ansvarlig for veiledning og gjennomføringen av en workshop. I en rangering av alle prosjektene anser Trafo-redaksjonen Scent både administrativt og kunstnerisk som det mest vellykkede. Etter et år med ulike prosjekter innenfor uttrykkene bilde, animasjon og lyd, ønsket Trafo.no å fokusere på scenekunst. Som internettdelen av prosjekt ønsket redaksjonen å fokusere på visuelle elementer som lett kunne formidles på nettsiden. Man kom da opp med ideen om å kombinere video med en fysisk sceneworkshop. Videoene ble laget av en gruppe ungdommer i et eget prosjekt. Deretter ble workshopdeltagerne plukket ut og disse møttes i Kristiansand. Deltagerne, 1 gutt og 10 jenter i alderen mellom 18 og 22 år, fikk en oppgave på forhånd som gikk ut på å tenke gjennom «hva de var avhengige av og hva de savnet». I tillegg skulle de ta med seg en gjenstand eller et objekt som var viktig for dem, og til sist skulle de skrive ned en sangtekst som de syntes var spesiell. Disse oppgavene dannet utgangspunktet for samtaler og øvelser under workshopen, som igjen dannet forestillingsmaterialet. I løpet av fire dager jobbet deltakerne og konsulenten frem det sceniske uttrykket i dialog med videofilmene som en annen gruppe ungdom hadde laget på forhånd. Sluttresultatet, forestillingen, varte i ca. 20 minutter og besto av tre selvstendige deler, med utgangspunkt i hver sin video.

I følge svarene i evalueringsskjemaene fra deltagerne hadde dette prosjektet stor relevans. Den forholdsvis høye gjennomsnittsalderen på gruppen førte til at flere av dem hadde mer enn nybegynnerkunnskap om scenekunst. Dette kom til uttrykk i evalueringene og flere skrev at de hadde lært noe nytt, for eksempel «nye måter å jobbe på» og «å bli innviet i en ny type teaterkunst». En skriver at «Vi hadde en avslappende måte å jobbe på (...). Det kom frem et resultat sakte men sikkert, og jeg ble overrasket over hvor bra det funket til slutt». Flere ønsket mer tid, og mer av noe de gjerne skulle prøvd ut, lært mer om etc. En skriver om det faglige at det var:

(...) veldig, veldig bra, det var stort å få jobbe med en så dyktig (og gæren=) kunstner. Deilig å få slippe unna alt det Stanislavskij-maset, men også deilig å slippe unna alle de der «være-sær-for-å-være-sær»- greiene (hvis dere skjønner hva jeg mener). Men i og med at (...) har trent med Odin, kunne vi kanskje hatt enda mer av det. Sånne fysiske greier, altså. Jo, også stemmebruk. Alle klager på det, men ingen sier noe om hvordan det kan forbedres.

Det fremgår at vedkommende har en del kunnskap og erfaring fra scenekunst, og kjenner til noen konvensjoner for hva som er godt og dårlig. Andre hadde ikke særlig erfaring innenfor scenekunst. Dette spennet håndterte workshop-lederen godt, og i et intervju ga denne kunstneren uttrykk for at bred faglig bakgrunn og erfaring fra undervisningsarbeid, regiarbeid, lederarbeid etc. har gitt ham trygghet i forhold til å arbeide med ungdom. Han påpekte hvor viktig det er å gi ungdom positive erfaringer fra kunstnerisk arbeid, og at dette fører frem til et resultat de kan være fornøyd med. Etter hans mening er prosess og produkter like viktig i denne typen prosjekter, man kan ikke kun arbeide mot produktet. Kommentarene i evalueringene fra deltagerne uttrykker et stort læringsug, noe som tilsier at det er behov for møter med profesjonelle kunstnere og at de, på samme måte som deltagerne i Lydkurér, er positive til at de lærer gjennom slike former for deltagelse i kunstneriske prosesser.

2.6.4 Kunnskaps- og ansvarsbarrieren

Prosjektene har brakt sammen ungdom i målgruppen og etablerte ressursmiljøer i norsk kulturliv, og disse erfaringene har noen generelle trekk på tross av at prosjektene har vært svært forskjellige. Trafo-redaksjonen har utviklet stor kompetanse om målgruppen gjennom samarbeidet med andre aktører i kulturlivet. I løpet av de tre årene i evalueringsperioden har det vært en stor økning av andre nettstedet med kunstrelaterte tilbud for ungdom. Kontakten med andre slike offentlige nettsteder, for eksempel www.mzoon.no, har skapt interessefellesskap som har bidratt til endringer på Trafo.no, samtidig som slike aktører har søkt redaksjonens kompetanse om arbeid med målgruppen (Stranger-Thorsen 2004). Dette har gitt redaksjonen selvtillit og ser ut til å ha virket styrkende for den strategiske utviklingen av Trafo.no.

Erfaringene fra samarbeidet med kulturarrangører i forbindelse med workshops etc. har vært at de ulike rollene og ansvarsfordelingen mellom Trafo-redaksjonen og disse må tydeliggjøres. Det var eksempler på prosjekter der de lokale samarbeidspartnerne ikke klarte å imøtekomme de behovene som var meldt av Trafo-redaksjonen på forhånd, og prosjektene ble nødvendigvis preget

av dette. Andre arrangører klarte dette utmerket. Samtidig vil man aldri kunne gardere seg mot slike erfaringer, fordi samarbeid alltid er personavhengig, og fordi ytre forhold alltid kan endre ellers gode planer. Det har vært en læringsprosess å dimensjonere prosjektaktivitetene på et passelig ambisjonsnivå, sette sammen godt fungerende grupper med ungdom, og få kunstnerisk og pedagogisk dyktige nok ledere/veiledere. Mange av samarbeidspartnerne hadde ikke gjort prosjekter med ungdom tidligere, og undervurderte hva dette krever.

Flere av workshopene som har vært gjennomført i løpet av de tre årene, har vært kunstnerisk sett svært ambisiøse, og dette har gitt Trafo-redaksjonen erfaringer angående gapet mellom voksnes kunstneriske ambisjoner og ungdommenes muligheter. En konklusjon i redaksjonen har vært at i samarbeid med andre kulturaktører må man diskutere på forhånd hva slags kunnskapsnivå som forventes av deltagerne. Hvis ikke, risikerer man å legge listen for høyt slik at de voksnes ambisjoner blir styrende, og da kan de unge deltagerne bli «overkjørt». Dette synliggjør hvor grensene går i et samarbeid mellom kunstnere og ungdom i reelle kunstneriske prosesser, og der kunstnerne har med seg sine faglige ambisjoner. Erfaringene tilsier at grensen går ved det faktum at de unge trenger tilrettelegging, de er ofte uerfarne med kunstneriske prosesser, og dette må man ta med som et sentralt element i planleggingen av slike prosjekter. Trafo-redaksjonen vurderte i følge intervju sine erfaringer etter hvert slik at «... det er viktigere at ungdommene får en bra opplevelse, lærer noe og får lage noe de er fornøyd med, enn at resultatet kunstnerisk skal være veldig profesjonelt». I ledelse av kunstneriske prosesser med ungdommer må undervisningsmessige og kunstneriske mål og metoder balanseres, og mye avhenger av kompetansen og erfaringen hos den enkelte veileder. Balanse mellom kunstfaglig kompetanse og veiledningskompetanse hos de voksne, ansvarlige blir dermed sentral for å lykkes. Dette krever kompetanse hos kunstnerne og kulturaktørene som arrangerer slike prosjekter, og siden dette er noe ikke alle har, er også dette blitt en viktig oppgave som Trafo-redaksjonen har måttet lære seg å vurdere i løpet av prosjektperioden.

Fra evalueringens side er det samtidig grunn til å påpeke at de voksne aktørene som har vært involvert i prosjektet i for liten grad har tatt sjansen på å slippe de unge til og gi dem ansvar for planlegging og gjennomføring av workshops etc. Kunstaktiv ungdom har i stor grad vært brukere av tjenester i bokstavelig forstand. Men de er modne for å ta ansvar, og gjennom prosjektarbeid i kulturlivet gjøres mange typer erfaringer som har relevans i voksenlivet de unge går inn i. Mer ansvar på deltagerne for gjennomføringen vil også kunne lette en del av arbeidsbyrden på redaksjonen i Trafo.no.

Generelt viser Trafo-prosjektene at avveiningen mellom tilrettelegging for ungdom og plassering av individuelt ansvar hos den enkelte ungdom er den største utfordringen i denne typen «virkelighetsprosjekter». Voksne og ungdom møtes i disse prosjektene med ulike roller og kompetanser. Dette er en reell barriere som ikke kan overstiges, men må anerkjennes – ikke minst blant de voksne – for at man skal kunne lykkes. Dette gjenspeiles også i ungdommenes svar i evalueringene av de ulike prosjektene. De unge er ganske vennlig innstilte til det de blir tilbudt, noe som nok har sammenheng med at de er blitt plukket ut og derfor har en privilegert posisjon som de er seg bevisst. Flere av deltagerne har deltatt i mange av prosjektene og har derfor i tillegg ganske sikkert opparbeidet lojalitet til Trafo.no. Ser man forbi disse forholdene er likhetstrekkene i deltagerne erfaringer og vurderinger at det er positivt å møte andre ungdommer med samme interesser, å ha et strukturert opplegg og å ha noen voksne ressurspersoner rundt seg som innbyr til engasjement. Det betyr også mye at de voksne virker støttende. Det ser videre ut til at dette bør skje i rimelig nærhet til hjemstedet. Samtidig er de unge først og fremst enkeltindivider med ulik bakgrunn, kunnskap, ønsker og behov. En viktig utfordring for redaksjonen har derfor vært å håndtere mangfoldet blant ungdom de har møtt i prosjektaktivitetene.

3 Teknologien

Evalueringen skulle i følge mandatet vurdere i hvilken grad det registreres teknologidriv i prosjektet, og i hvilken grad teknologien fungerer motiverende/demotiverende for deltakerne. Videre skulle evalueringen ta opp hvilken rolle teknologier og internett i forhold til kunsten, og hvordan gjenspeiles dette i Trafo-ungdoms aktiviteter på nettstedet. Vurderingen av resultatene, og hva som er rimelige og gode kriterier for veivalg frem mot måloppnåelse, er avhengig av kunnskapen vi har om teknologi, kunst og ungdom, hvordan dette kan kobles sammen og hvilke fallgruber som er synliggjort. Kapitlet går nærmere inn på disse spørsmålene og belyser noen perspektiver og sammenhenger. Informasjonsgrunnlaget i dette kapitlet er som i forrige kapittel hovedsakelig fra utviklingsprosessen på nettstedet og aktivitetene der, dessuten årsmeldinger og redaksjonens eget dokumentasjons- og refleksjonsmateriale. I tillegg gruppemøter med redaksjonen, samt observasjoner og intervjuer gjennomført som del av evalueringen.

3.1 Nettsteders dynamikk

Forhåpningene til nye teknologier har alltid vært like sterke som dets motsetning, engstelsen for teknologiens negative effekter (Haug et al 1999). Nye teknologier og internett er ikke bare teknologiske finesser, økonomi og makt, men omfatter også tenkning om menneske og samfunn. Spørsmålene man har stilt har vært om denne teknologien kan bidra til å kombinere frihet og individuell autonomi med sikkerhet og følelsen av å tilhøre et ordnet fellesskap, og kombinere selvrealisering for enkeltindividet med kollektive goder (Haug et al 1999). Den digitale teknologiens gjennombrudd startet allerede på 1960-tallet og skapte «elektroniske visjoner» om teknologiens betydning for demokratiet og enkeltindividet. Trafo.no ble planlagt i en periode med sterk teknologioptimisme, før dotcom-bølgens fall i 2001, og i løpet av prosjektperioden har teknologien og internett mistet en del av glansen og er blitt mer selvfølgelig del av hverdagen. Vi har fått en mer nyansert forståelse av teknologiens muligheter og begrensninger. Prosjektskissens sterke teknologioptimisme har vært prosjektets legitimering, men her ligger også noe av dets svakheter.

På 1990-tallet var informasjonsperspektivet det viktigste med internett, og Bill Gates snakket om «Information at your fingertips» (www.microsoft.com/billgates/speeches/). Internett var nøkkelen til å løse hele «informasjonsproblemet» i vår tid, og dette var termer hentet fra massemedia, hvor det er redaktør-

ansvar og profesjonell formidling av informasjon til allmennheten. På tross av mulighetene har dette tatt tid, og det var for eksempel først i 1995 en norsk avis kom i internettversjon. Denne formen for kommunikasjon er bare en av mange muligheter internett har i dag, noe som illustrerer endringstakten i forståelsen og bruken av teknologien og mediet. I lanseringen av den nye versjonen av programvaren Windows 2000, ble vi fortalt i reklame fra Microsoft at alle kunne få sitt lille multimedielaboratorium hjemme. Det var ikke lenger snakk om informasjon fra informasjonssentrum og ut til alle hjem, slik Bill Gates antok på 1990-tallet, men informasjon fra det nye sentrum, som er alle hjem og enkeltmennesker, og ut i verden (www.microsoft.com/billgates/). Internett har dermed kanskje bidratt til en tilsvarende revolusjon som da vår verdensanskuelse og enkeltindividets plass i dette bildet ble snudd på hodet i 1530 da Kopernikus beskrev hvordan solen, og ikke jorden, var universets sentrum, en endring som gjerne karakteriseres som en «kopernikansk vending», blant annet av Immanuel Kant (www.caplex.net). Utviklingen går fort, og nye teknologier og internett fungerer i dag både som verktøy, arena, tema og omgivelser for mange. Men alle mulighetene gjør dette til et krevende medium.

Ett av de viktigste fenomenene på internett er de mange nettstedene, communities, og Trafo-prosjektet fungerer som et slikt sted. Slike internettbaserte fellesskap eksisterer uavhengig av tid og sted, og uavhengig av fysiske møter. Stedene kan derfor karakteriseres som forestilte fellesskap (Andersson 1996). Det viktigste kriteriet for slike fellesskap er at man deltar i en felles meningskonstruksjon over tid. Dette kan være deltagelse i ulike debatter og meningsytringer om kunst, politikk, eller samhandling om kunstnerisk produksjon, i interaktive spill, diskusjoner om musikk, film, sport etc. Det er imidlertid store variasjoner mellom ulike nettsteder når det gjelder graden av kontroll med kommunikasjonen som foregår der. nettsteder styrt etter redaktørprinsippet innebærer en terskel for deltagelse, stor grad av kontroll over innholdet, og fokus på copyright etc. Andre nettsteder kan i prinsippet være helt åpne, og da er det opp til brukerne å bestemme innholdet. Et karakteristisk trekk ved nettsteder uten redaksjonell styring er at selv om de har en fellesskapsideologi som er tilsynelatende fri og demokratisk, er de preget av en indre justis med normer for hva man kan gjøre og hva man legger ut på nettet. Dette vil avhenge av ideologien som ligger bak etableringen av stedet, hva nettstedet brukes til, og hvem som er aktive der. I mange sammenhenger er selve den teknologiske og innholdsmessige utviklingen av nettstedet hovedmotivasjonen for initiativtakerne. Kompleksiteten i kommunikasjonen på slike nettsteder er kjent, og nettsteder uten redaksjonelt ansvar har vist seg å ha den samme livssyklus: Noen slår seg sammen og ut-

vikler et sted; det blir populært og attraktivt for mange i en periode og de opplever fellesskap og samhold. Imidlertid, på ett eller annet tidspunkt oppstår uenigheter, og noen grupper av brukere trekker seg ut fra nettstedet og etablerer nye steder, der de kan videreutvikle sin felles «enighet». På denne måten foregår en avskalling av brukere av nettsted over tid, og etter hvert vil de svekkes og dø hen. Det har derfor vist seg vanskelig å drive slike nettsteder uten noen form for ansvarshavere, regulering eller kontroll.

Internett vil derfor være preget av en grunnleggende tvetydighet mellom åpenhet og deltagerdemokrati, og lukkethet, eksklusivitet og kontroll. Det har vist seg at demokrati er krevende fordi det krever diskusjoner og synliggjør motsetninger. Dette ble spesielt synlig på internett i forbindelse med konflikten på Balkan på slutten av 1990-tallet, da man erfarte at det var grenser for åpenhet, og at manipulering og andre maktstrategier også var virksomme på internett. Erfaringene i den forbindelse var etter manges mening en sterkt medvirkende årsak til dotcom-bølgens fall. Istedenfor å se på internett som mulighetenes verden, påpekte etter hvert flere hvordan internett bidrar til å opprettholde stereotypier om rase, kjønn, etnisitet, minoriteter, religion etc. Dette panoramaet av problemstillinger knyttet til internett illustrerer at demokratiske prosesser er grunnleggende konflikтуelle. Ingen seriøse demokratiske medier kan fungere uten kontroll. Det har i så måte vært illustrerende at Microsoft i 2003 måtte stenge sitt verdensomspennende chatte-nettverk (Endestad et al 2004). Teknologikritikerne påpeker at teknologi fremdeles er et spørsmål om økonomisk og kulturell kapital, at Bill Gates ikke kunne vært svart, og at spørsmålet om tilgjengelighet for alle er blitt like viktig som spørsmålet om mediets frie og demokratiske potensial. Men total mediepessimisme er antagelig like lite realistisk som de mest optimistiske forhåpningene. Utviklingen og distribusjonen av det gratis operativsystemet Linux brukes gjerne som et eksempel på at kreative samhandlingsprosesser er mulig, som et resultat av de beste egenskapene ved teknologien og internett.

3.1.1 Virkemidler og barrierer på Trafo.no

Prosjektskissen for Trafo.no omfatter løsninger som på den ene siden ivaretar sterk redaksjonell kontroll og på den andre siden indikerer stor grad av brukerstyring. Dette er uforenlige målsettinger, og intensjonene om at de unge brukerne etter hvert skal kunne overta nettstedet er mest problematisk. I følge Årsrapport 2001 skulle hovedsidene på Trafo.no og Arena være integrert, men med Arena som den viktigste funksjonen. Magasinet utgjorde det øverste feltet på arenasiden, og var et sted der det ble lagt ut intervjuer, reportasjer og presenta-

sjoner av prosjekter. Bransjesidene skulle fungere som en informasjonstjeneste med vekt på utdanning, bransjer og arrangementer. Nettsiden skulle også gi praktiske råd om utdanning og karriere, dessuten skulle brukere og konsulenter kunne gi informasjon på disse sidene. De planlagte oppgavene som har vært samlet på hovedsiden er svært ulike, og omfatter både redaksjonelt stoff, brukerstyrte bidrag, generell nyhetsinformasjon og spesialisert informasjon. Dette kan være en av grunnene til at Trafo-redaksjonen ikke har fått sidene til å fungere slik man hadde planlagt i prosjektskissen. En annen grunn er at internettkommunikasjonen endres så hurtig at funksjoner planlagt i 2001 ikke lenger har samme relevans fordi informasjonstilgangen på internett endres. Gode tjenester skal være à jour og helst i forkant hvis de skal ha relevans. Det har for eksempel vist seg å være kunnskapskrevende å informere om kunstutdanning fordi søknadsfristene er svært tidlig på året, og skolene Trafo.no informerer om oppfattes som kvalitetssikring av disse utdanningene fra brukernes side. Etter hvert har det dessuten blitt vanlig at slik informasjon ligger på utdanningsinstitusjonenes hjemmesider. Dette illustrerer en del av de uventede problemstillingene redaksjonen har støtt på i utviklingen av tilbud på et offentlig nettsted. En del av funksjonene når det gjelder løpende informasjon om aktuelle hendelser ble etter hvert dekket gjennom lister med webadresser som er samlet for å gi brukerne enkel tilgang til ressurser på internett. Svakheten ved slike lister er at de sjelden blir fullstendige, og at det er en relativt omfattende jobb å kvalitetssikre at alle linker er aktive til enhver tid. Fordelen er at disse er så fleksible at man kan variere innholdet over tid. Trafo.no kunne for eksempel presentere en liste over norske kunst- og kulturfestivaler på nettsiden, da Trafo-administrasjonen tok sommerferie i juli 2003. Informasjonsbehovet for ulike brukere er etter hvert blitt godt dekket i og med at Trafo.no i 2003 begynte å sende ut et ukentlig nyhetsbrev til alle som har registrert seg som brukere samt andre kontakter via e-postlisten. Denne informasjon er en kort tekst til henvisningslinker. Dette gjør informasjonen mer oppdatert, mangfoldig og interessant enn redaksjonen kunne klart å skape på egenhånd gjennom tilgjengelige ressurser.

Å utvikle en *fellesskapsfølelse* for Trafo-medlemmene har vært sterkt vektlagt i prosjektet. Opplevelsen av fellesskap er viktig for gjentatt bruk av nettsteder, og fellesskapet er viktigere dess flatere struktur et nettsted har. Jo større og mer variert målgruppe, dess mer kreves av kommunikasjonen på nettstedet. Erfaringene for Trafo.no har vært at ungdommene i målgruppen vil ha synlige personer i nettredaksjonen, begrunnet tilbakemelding og respons på det de har skapt, i det hele tatt etterspørres kommunikasjon med troverdige parter i ulike sammenhenger. Ved lanseringen i 2001 hadde man lagt opp til et diskusjonsforum,

der man måtte være registrert som bruker for å delta, og det var forventet at ungdom blant annet ville diskutere kunst. Det gikk tregt med diskusjonene og Trafo-redaksjonen prøvde derfor å stimulere forumet ved å legge inn kommentarer fra en «liksom-identitet». En av diskusjonene der, om «trendslaver», startet 13. juni og sluttet 13. august med at *dan*, som startet diskusjonen, stiller følgende spørsmål:

(...) er det noe liv her eller? Hvis ikke så gidder ikke jeg å sjekke diskusjonen lenger. Også, er noen som kan lage en ny diskusjon? begynner å bli lei av hele denne greia, som en eller annen smart fyr sa «art is in the eye of the beholder» og la det bare ligge der (dan, 13.8.2001).

Prosjektets ambisjoner med diskusjonsforumet ble forholdsvis tidlig i prosjektet amputert gjennom denne kommentaren. Spørsmålet er kanskje hvor mye man kan si om kunst på et generelt nivå uten at det er relatert til konkrete eksempler? Erfaringene fra bruken av diskusjonsforumet er at det er utfordrende å diskutere abstrakte tema som «hva er kunst?» Dette forumet ble lagt ned høsten 2001. Ved relanseringen i 2002 fikk Arena et kommentarsystem der det var mulig å kommentere de kunstneriske bidragene. For å kommentere må man være registrert som Trafo-brukere. Kommentarsystemet var i motsetning til tidligere nå direkte koblet til det enkelte kunstneriske bidraget på Arena, for å sikre at de som skriver der har noe konkret å referere til. Brukerne har i tillegg til denne kommentarfunksjonen stadig etterspurt åpne dialogmuligheter som for eksempel diskusjonsforum. I svarene fra spørreundersøkelsen blant Trafo-brukerne er det mange som ønsker en mulighet for å få direkte kontakt med andre brukere og med kunstnerne. En skriver i spørreskjemaet:

Arenaen synes jeg er tungvint å navigere i og det er litt vanskelig å se et og et bilde uten noen sammenheng, det blir upersonlig liksom. Og det burde være mulig med litt mer detaljerte søk, f.eks. hadde det vært fint om man kunne søke etter kunstnere i samme by. Gjerne litt mer community-inspirert for å gjøre det lettere for kunstnerne å kommunisere med hverandre. Nettverk er jo en veldig viktig del i kunstlivet. www.pixelarea.com er en side som jeg synes kan fungere som forbilde ;)

Denne typen brukeropplevelser og vurderinger møtte jeg også blant informanter som ble intervjuet i 2001. Men som redaksjonen selv påpeker i 2004, er Trafo.no fortsatt preget av en lineær teknologisk løsning som gir en følelse av

lukkethet på Arena og spesielt på disse kommentarsidene. Erfaringene fra andre nettsted er imidlertid at det er begrensninger ved kommentar-, og diskusjonssystemer, blant annet fordi det lett oppstår misforståelser på grunnlag av kommunikasjon som kun foregår via tekst. Disse misforståelsene skaper ofte krangel og konflikter. På nettsiden www.storedyret.no går noen av de som har vært med å etablere stedet, jevnlig inn og «løser opp» fastlåste diskusjoner ved å slette kommentarene som er mest utagerende i språkbruk. Denne formen for redaksjonell kontroll krever ressurser, og dessuten aksept blant brukerne. Klikker man seg inn på diskusjonforum på et såpass etablert nettsted som Dagbladets poesinettsted www.katode.org/poetikon/, er det få eller ingen diskusjoner i gang. I følge dateringen av innleggene har aktiviteten vært lav det første halve året av 2004. Dette gjelder særlig på diskusjoner rundt åpne spørsmål. Det siste innlegget er symptomatisk nok lagt inn av administrativ identitet, dvs. en i redaksjonen av nettstedet, og kommentaren går ut på at vedkommende kjeder seg. Erfaringene fra andre nettsteder og på Trafo.no kan tyde på at kommentar-, og diskusjonssystemer er konvensjonelle former som «alle» forventer, men som få deltar i, og som er ressurskrevende og avhengig av redaksjonell kontroll. Dette illustrerer hvordan individuelle valg hos enkeltbrukere kan være forskjellige fra de konvensjonelle antagelser om hva «alle gjør» som brukere av nettsteder av denne typen.

Trafo-redaksjonen har håndtert en svært kompleks balanse mellom åpenhet og lukkethet, deltagerstyring og kontroll. De kontroll- og kommunikasjonsformene som prosjektet etter hvert har utviklet er basert på nettkonvensjoner som har vist seg levedyktig og relevante over tid. I løpet av prosjektperioden har endringene i konvensjoner og forventninger til utforming og funksjonalitet på denne typen nettsteder skjedd så raskt at det har vært helt nødvendig å revurdere målene og virkemidlene i prosjektet. Samtidig har det blitt tydelig at det er behov for en redaksjonell funksjon med tilstrekkelige ressurser til å håndtere de ulike utfordringene som er skissert her. Dette illustrerer hvordan den generelle utviklingen innenfor digitale teknologier og internett får betydning for hva som anses som relevant innhold på et nettsted.

3.2 Designet og brukerterskelen

Hva som er hovedmålsettingen for Trafo-prosjektet har det vært ulike meninger om. Som det fremgår her har teknologien som redskap uansett svært premissgivende for aktiviteten. I Trafo.no har strukturen og designet på nettstedet kommet til å stå i motsetning til mange brukeres behov og interesser, og en del

av dette er stadig et problem etter tre år. En forutsetning for å kunne ha utbytte av et nettsted er at innholdet er organisert slik at man opplever det som tilgjengelig uten alt for mye strev (Fjuk & Kristiansen 2001, Hammond 2000). Nettsteder bør ha en logikk som kan gjenkjennes fordi det fungerer etter noen regler som man etter prøving og feiling har utviklet til konvensjoner. Hvordan man kommer fra A til B, er ikke likegyldig. Navigasjonsmulighetene virker inn på interesse og motivasjon for å bruke nettstedet, og dermed på relevansen av nettstedet som sådan. Hva man finner på neste side når man klikker seg videre er heller ikke likegyldig. Budskapet som leses ut av måten et nettsted er bygget opp på, er ofte avgjørende for hvor lenge brukerne blir på nettstedet og om de kommer tilbake. Brukervennlighetstester i utviklingsprosessen gir mulighet til å få innsikt i svake og sterke sider ved nettsteder gjennom at potensielle brukere løser oppgaver som man har ambisjoner om å tilby på nettstedet. Studier av hva som skaper brukervennlighet er ganske samstemte i hvilke regler de anbefaler som styrende for nettstedene. Blant de store synder er utydighet, kompleksitet og visuell støy (blinking, bevegelse, etc.) og ikke minst manglende kjennskap til brukernes behov. Blant de avgjørende nødvendigheter er enkelhet, tydelighet, hurtighet, klar og tilgjengelig avsender, språklig bevissthet i forhold til brukergruppen, samt relevans (Norling 2001).

Ethvert nettsted må møte brukerne på deres kompetansenivå. Som blant andre Visby Snitker (2002) påpeker, kan en webutvikler vanskelig innta rollen som nybegynner eller bruker. Det sier seg selv at de, i kraft av sin profesjonalitet, har mistet muligheten til å ta et brukerperspektiv. Innsikt i læringsprosesser i tilknytning til teknologi og internett er derfor etter hvert blitt en viktig kompetanse blant webutviklere. Slike tester anses innenfor dette feltet som et nødvendig virkemiddel for å sikre at man treffer de rette målgrupper, og beskrives som kostnadseffektive i forhold til utviklingen av nettsteder. Man kan lære mye av testpersonenes forestillingsevne og engasjement i møtet med halvferdige nettsteder, og denne kunnskapen kan være svært nyttig i forhold til utviklingen av sluttresultatet (Visby Snitker 1992). De fenomener man tester gjennom brukertester, er for eksempel opplevelser, reaksjoner og holdninger. Dette er menneskelige faktorer som ikke kan kontrolleres eller styres, men som man i følge denne litteraturen derfor må styre etter. Mye av denne typen innsikter er utviklet gjennom studier av læring og kommunikasjon i forbindelse med fjernundervisning. Erfaringene med IKT-løsninger er i følge Fjuk & Kristiansen (2001) at «Ingen teknologi kan støtte alle aktiviteter som betraktes som sentrale i en læreprosess», tvert imot er det behov for kombinasjoner av løsninger. Forutsetningene for at IKT-løsninger skal fungere optimalt i forhold til hensikten med

nettsteder, ligger ikke i selve teknologien, men hos individene som bruker teknologien (Fjuk & Kristiansen 2001, Haythornthwaite et al 2000, Vrasidas & McIsaac 1999). Eksemplene det refereres til er hentet fra nettbaserte undervisningsformer i høyere utdanning og voksenopplæring, og der har man lang erfaring med muligheter og begrensninger i kommunikasjon.

Brukertester er ikke noe nytt fenomen, og var blant annet på slutten av 1980-tallet omtalt i litteratur om utvikling av nettsteder (Færch & Norling 1990). I følge en av informantene i Trafo-redaksjonen gjenspeiler de mange svakhetene i brukervennligheten at firmaet som utviklet nettstedet ikke har kjørt reelle brukertester på nettstedet i utviklingsfasen, samtidig som man har hatt svært høye ambisjoner om utvikling av noe helt spesielt og unikt. Nå kan for eksempel gjennomkjøringen av Kloss på kloss-prosjektet hevdes å være en form for brukertest, og det var som før nevnt en konklusjon fra erfaringene i 2001 at nettstedet måtte gjennom en teknisk oppdatering og ble relansert våren 2002. Imidlertid har det vist seg at den styrende arkitekturen på nettstedet allerede da var låst, og dette kan ikke endres uten en vesentlig restrukturering som ligger utenfor rammen for Trafo-prosjektet. Derfor kan det hevdes at allerede før lansering våren 2001 burde reelle brukertester ha vært gjennomført av de som utviklet nettstedet.

3.2.1 Designfellen

At Trafo.no var låst i utgangspunktet har også sammenheng med at styringsgruppens leder og Orgdot.as hadde bestemte ideer om designets funksjon på nettstedet. I første del av prosjektet ble bruken av programvaren Flash som styringsverktøy og som designvirkemiddel sett på som helt nødvendig for å nå målgruppen. Begrunnelsen var, som det står i prosjektskissen, at nettstedet måtte «matche hippe, globale nettsteder» for å være relevant. Informantene i målgruppen har i intervjuer vært mer opptatt av funksjonene på nettstedet, og i starten opplevde de derfor Trafo.no som ganske uferdig. De var entydige i vurderingen av Trafo.no: «Stedet har bra design sånn visuelt, men det har veldig mye unødvendig stasj». Særlig flashen oppleves som tidstyv, fordi flash krever plass og fører til at det tar lengre tid å klikke seg rundt på nettstedet. Rent visuelt har ting som beveger seg på siden begrenset attraksjonsverdi for de unge brukerne, mens effektivitet, hurtighet og tid er viktig. Et eksempel på flashbruk er Popups som er en funksjon man kan lage i flashanimasjonsprogrammet, et estetisk virkemiddel som det tidligere fulgte anerkjennelse med å bruke. Etter hvert har dette blitt vanlig og dermed en plage på internett blant annet fordi det brukes i reklameøyemed, men også fordi det tar fokus, plass og tid. Dette illustrerer hvordan utbre-

delse av teknologi og programvare fører til endret verdsetting av den estetikken programvaren kan brukes til å skape, og hvordan kommunikasjonen på nettsteder preges av programvarers innvirkning, form og design. I utviklingen og i første fase av Trafo-prosjektet var det ingen refleksjon om hvordan de skulle forhindre at det man mente var «trendy» design i 2001, kunne bli utdatert noen år etterpå. Det var med andre ord ingen strategier for å møte behovene for endringer og videreutvikling av nettstedet. Dette kan forstås blant annet på bakgrunn av at det ikke ble gjort grundige brukertester i utviklingsfasen, og den sterke teknologioptimismen som rådet da prosjektet ble utviklet og lansert.

Selv om Trafo-redaksjonen i andre fase av prosjektet har ryddet opp på nettstedet er det fremdeles store problemer med arkitekturen og brukervennligheten, noe som illustreres av svarene i spørreskjemaet som ble sendt ut i 2003. Opptelling viser at 76 av de 298 svarene på det åpne spørsmålet om hva Trafo kan bli bedre på, handler om behovet for bedret design, navigasjon og brukervennlighet. En av dem skriver:

Først og fremst, for å styrke interaksjonen mellom Trafo, og den som bruker Trafo er dere nødt til å legge inn et mer oversiktlig og mer brukervennlig system. (...) En annen ting, jeg fatter ikke hvorfor Orgdot.as brukte flash for å gjøre sidene deres, det er håpløst (...)

I siste halvdel av den treårige prosjektperioden har man i større grad sett på teknologien som et *middel* til å formidle og kommunisere i forhold til målgruppen, og man har arbeidet med å videreutvikle de mulighetene som fins. En av informantene som har vært involvert i prosjektets siste fase, sier at:

Ved starten av prosjektet var det en mismatch mellom hva Orgdot.as mente om hvordan et slikt nettsted skulle være, og hva Trafo.no trengte. Det var for stor tiltro til Orgdot.as, den eneste aktøren i prosjektet.

Det er ingen tvil om at man i dette firmaet hadde stor kompetanse på Flash da de startet utviklingen av arkitekturen for Trafo.no. Fra et teknologisk synspunkt kan man se på det å velge et slikt styringsverktøy som dristig og avantgardistisk. Men målgruppen matchet ikke denne ambisjonen. Et tilsvarende funn beskrives i evalueringen av et lignende nettsted: www.mzoon.no: brukerne vil ha enkel design og navigasjon, fordi de unge er mest opptatt av å kunne finne raskt frem til det de er på jakt etter (Stranger-Thorsen 2004). I løpet av tre års utvikling og drift av Trafo.no er det blitt en stadig tydeligere erfaring at prosjektet gikk i

designfellen da nettstedet ble konstruert, og arkitekturen har låst for mange valgmuligheter for prosjektet. I forbindelse med utviklingen av Trafo var det for mye ideologi og for liten bakkekontakt i utviklingsfasen, noe som har fått svært store konsekvenser for prosjektet. Mens resultatene av mange beslutninger i første fase av prosjektet ble synlige på slutten av 2002, ble resultatene av valg som var gjort i andre fase først synlig på Trafo.no i 2003 og 2004. Endringsprosesser på nettsteder er tidkrevende, og står i motsetning til brukernes krav som endres hurtig. Trafo-redaksjonen har våren 2004, i forbindelse med arbeidet for en videreføring av prosjektet, gjort en analyse av hvilke endringer som bør gjøres på nettstedet for at det skal bli mer brukervennlig. Dette er utarbeidet som et «forslag til teknisk oppjustering», og viser at redaksjonen har opparbeidet stor kompetanse om nettsteders oppbygging og brukerkrav. Målsettingen med de foreslåtte endringene i notatet er at Trafo skal bli lettere å bruke, lettere å oppdatere/drifte og visuelt mer attraktivt. Brukerne skal også kunne involveres i større grad, ved å få nye muligheter for interaksjon via nettstedet. Det foreslås å gå bort fra så utstrakt bruk av Flash, for å forenkle strukturen, og gå bort fra Flash- og tekstversjoner for sidene. Trafo-redaksjonen viser i notatet til flere eksempler på gratis community-software som kan brukes i videreutviklingen. Går man over til kjente verktøy og kjente erfaringer behøver det altså ikke å bli like kostbart med videreutviklingen av nettstedet som det har vært å etablere det.

3.3 Teknologiløsning for offentlig forvaltning?

I et intervju vinteren 2004 sa den første styringsgruppelederen som også skrev prosjektskissen seg godt fornøyd med resultatet av utviklingsprosjektet etter tre år. Samtidig er det etter hans mening en stor svakhet ved resultatet av prosjektet at den teknologiske plattformen som Trafo.no utgjør, ikke er formidlet som en kulturpolitisk løsning på problemer knyttet til distribusjonen av kulturtjenester fra kommuner og fylker. De fremstøt som ble gjort overfor offentlige aktører som kommuner og fylker var ikke særlig vellykket i første fase av prosjektet, og dette målet med prosjektet har ikke vært nevnt i styringsgruppen eller i prosjektledelsen i andre fase. Dette til tross for at styringsgruppens nye leder har stilling som kultursjef i en kommune, og at Akershus fylkeskommune er vertsorganisasjon for prosjektet og arbeidsgiver for de ansatte. Ser vi på erfaringene brukerne har hatt med nettstedet, har målene om å skape en slags teknologisk prototyp for en kommunikasjonsplattform for den offentlige forvaltningen vært for ambisiøse. Flash ser ut til å være en barriere også i denne sammenhengen. En skriver i kommentardelen i spørreskjemaet at nettstedet er bra tiltak for ungdom:

Men jeg hadde gjerne sett at dere droppet flashdesignen fordi mange offentlige maskiner ikke klarer å åpne den slags + at jeg ikke har tålmodighet til den lille ekstra tiden det tar å åpne bildene.

Denne kommentaren fra en Trafo-bruker i 2003 kan tyde på at den offentlige forvaltningen har mindre avansert teknologisk utstyr og er mindre digitalisert enn man kan få inntrykk av i politikktutformingene angående IKT på ulike sektorer. Det har siden begynnelsen av 1990-tallet vært en samstemt politikk for det norske samfunn å utvikle den digitale dannelsen i befolkningen (St.meld. nr. 32 (1992–93) *Media i tida*). I St.meld. nr. 30 (2003–2004) *Kultur for læring* er den nye IKT-satsningen knyttet til «digital kompetanse for alle». Dette er en meget sammensatt kompetanse, og som det påpekes i NOU 2000: 14 *Frihet med ansvar*, forventes fremtidens utdanning å foregå på en elektronisk læringsarena der det som skal læres blir tilgjengelig «når-som-helst til hvem-som-helst og hvor-som-helst» (NOU 2000: 14 *Frihet med ansvar*, s.566). Mens man på 1990-tallet snakket om å lære av IT, er IKT nå noe man skal lære med, og den individuelle kreativitet beskrives som en forutsetning for dette. IKT er både verktøy for læring og læringsarena. De optimistiske forhåpningene knyttet til denne teknologien kan representeres ved dette utsagnet i forbindelse med lanseringen av boken *Digital makt* (Slaatta 2002): «Utvikling av digital IKT endrer samfunnet gjennom å endre den kommunikative plattform som kommunikasjon og interaksjon mellom mennesker, organisasjoner og samfunn foregår på». Andre forskere har påpekt at selv om forhåpningene er store til digitale teknologier, vil en optimal bruk kreve kombinerte modeller hvor fleksibiliteten er stor, og løsningene må tilpasses de ulike situasjoner og kommunikasjonsformer. En løsning kan ikke dekke mange behov, teknologien krever tvert i mot spesialisering (Fjuk & Kristiansen 2001, Haythornthwaite et al 2000, Kassah 1998, McCabe 1998). Dette er også en erfaring fra forskning om teknologibruk innenfor grunnskolesektoren (Borgen et al 2002). I en studie av norske kommuners bruk av IKT konkluderes det likedan med at selv om det har vært en uttalt politikk både i Norge og andre land å ta nye digitale teknologier i bruk for å fremme demokratiske prosesser både lokalt og nasjonalt, er det langt frem før norske kommuner har nettbasert forvaltning (Christensen & Aars 2002). Men det finnes eksempler på at dette har lyktes, og da har man arbeidet med avgrensede problemstillinger og med ekspertise på det angitte området der nye teknologier skulle utvikles.

Parallelt i tid med utviklingen av Trafo.no har det blitt utviklet to ulike nettbaserte systemer for offentlig kommunikasjon. Begge disse systemene skal fungere to veier: nemlig innad mellom etater i kommunal forvaltning, og utad til

brukerne som er beboerne i kommunene. Nettstedet www.livsIT.no er utviklet av Statskonsult og er i følge informasjonen på nettstedet en standard måte å få informasjon fra hele den offentlige sektor til å komme sammen i kommunale portaler knyttet til en bestemt livssituasjon som en innbygger kan befinne seg. Bakgrunnen for utviklingen av dette nettstedet er en politisk målsetting om å effektivisere offentlig tjenesteyting samtidig som man skal ha et større brukerfokus (www.livsit.info/).

Dataprogrammet Nettungen er et internettbasert kartleggings- og publiseringsverktøy, (www.nettungen.no/). Nettungen har en annen modell for et formalisert tverrsektorielt samarbeid mellom ulike nivåer i forvaltningen, og er utviklet for koordinering og drift av det forebyggende barne- og ungdomsarbeidet i et fylke. Modellen er resultatet av et avsluttet samarbeidsprosjekt mellom Sosial- og familieavdelingen hos Fylkesmannen i Buskerud og Norsk institutt for studier av oppvekst og aldring (NOVA), og er et eksempel på at eksperter på en målgruppe samarbeider med teknologiske eksperter og offentlig forvaltning for å utvikle spesifiserte nettbaserte verktøy.

Dette kunne vært en modell for utviklingen av Trafo.no, men har ikke vært det, og erfaringene tilsier at de ambisjonene som lå i Trafo-prosjektet når det gjelder nye teknologiløsninger som kunne overføres til andre bruksområder i offentlig forvaltning, var for vide og uspesifiserte. Det illustrerer også en viktig barriere i denne teknologien, nemlig at den må utvikles i forhold til presise og spesifikke formål for å være nyttig (Fjuk & Kristiansen 2001, Kassah 1998). Det kan være at de kommunale aktørene som ble invitert til å bruke Trafo.no også konkluderte med at dette ikke var tilfredsstillende løsninger for deres behov. De teknologiske komplikasjonene som er beskrevet i kapittel 2 i Trafo-prosjektet illustrerer at utviklerne av plattformen for nettstedet ikke hadde satt seg godt nok inn i problemstillingene rundt brukergrensesnitt på individ- og struktur-nivå. De optimistiske forhåpningene om at man kunne utvikle universelle løsninger for internettbasert kommunikasjon har ikke blitt innfridd. Det kan konkluderes med at dette målet var for ambisiøst i forhold til innsikten man hadde om problemene som måtte løses.

3.4 Markedsføring helt nødvendig

Utfordringen for Trafo-prosjektet har fra første dag vært å få mange nok til å oppdage nettstedet, og markedsføringsstrategien i Trafo.no har gjennomgått store endringer i løpet av prosjektperioden, både når det gjelder form og økonomi. I prosjektskissen Grøn kulturlinje var det anslått at ca. 80 prosent av

markedsføringen skulle skje gjennom internett, og at prosjektet skulle skaffe sponsorer og selge annonser som skulle føre til inntekter for prosjektet. Sammen med andre offentlige tilskudd var det i foreslått budsjett anslått at inntektene kunne nå ca. 400 000 kroner. Ut fra ambisjonene det første året ble det tatt kontakter med både offentlige instanser og privat næringsliv for å få slike inntekter, men uten at dette lyktes. I tillegg var det foreslått konkurranser på nettstedet som kunne gi markedsføringseffekter. Ved lanseringen brukte man e-post som informasjonsverktøy. Målgruppen var da i følge Årsrapport 2001 «...enkeltpersoner, produksjonsmiljøer, andre nettsteder, organisasjoner, kommuner etc». Det ble i tillegg blant annet produsert flyers, som ble spredd på Ungdommens kulturmonstring (UKM), til videregående skoler, festivaler og andre. Overfor ungdommene i målgruppen arbeidet man i følge Årsrapport 2001 det første året ut fra «jungeltelegraf-prinsippet», og det ble satset på at ungdom som brukte tjenestene på Trafo, ville være «ryktespredere». Det var imidlertid svak aktivitet på nettstedet det første halve året, og ut på høsten ble det satt i gang ulike markedsføringstiltak. Det ble kjøpt to store annonser, en i ungdomsbladet Spirit, og en i den fritt distribuerte Kladdeboka (for videregående skole). Det ble tatt kontakt med presse, og Trafo-redaksjonens medarbeidere presenterte prosjektet på konferanser og seminarer etc. Målsettingen med denne markedsføringen var å nå bredt ut til så mange som mulig. Dette var imidlertid kostnadskrevende.

I andre halvdel av 2002 valgte Trafo-redaksjonen en mer differensiert markedsføring for å nå frem til målgruppen. Arbeidet med markedsføringen ble også mer inkludert i den helhetlige tenkingen om Trafo.no. For eksempel fikk et reklamebyrå i oppgave å utvikle en fargepalett for trykksakene, og denne fargepaletten ble deretter innarbeidet på nettsidene i forbindelse med forbedringene som ble gjort der. Blant andre markedsføringstiltak var trykking av en brettefolder og en A3-plakat, samt en ny annonsekampanje i ungdomsbladet Spirit. En del av denne markedsføringsstrategien fortsatte i 2003. Trafo-redaksjonen arbeidet dessuten strategisk i forhold til media for å få omtale av prosjektaktivitetene som ble gjennomført. I følge Årsrapport 2003 hadde man lyktes med til sammen 33 oppslag i ulike medier, både aviser, tidsskrifter, radio og TV. Utgiftene til markedsføring har vært på omtrent samme nivå alle tre årene, men strategiene og resultatene har variert, og det har vært vanskelig for redaksjonen å forutse effektene av de ulike tiltakene. I andre fase av prosjektet ble valget av de ulike samarbeidspartnerne i delprosjektene mer strategisk, og dette har bidratt til at markedsføringen ga synergieffekt. Illustrasjonskonkurransen POP ble markedsført i 70 000 eksemplarer av Spirit. Allikevel kom det inn kun 114 bilder

til konkurransen, og det ble gitt 300 stemmer på det beste bildet. Lydprosjektet Lydkurér fikk forholdsvis stor uttelling i forhold til markedsføringsinnsatsen, noe som kan skyldes entusiastiske lokalgrupper innenfor musikkmiljøene og at man klarte å få aviser og andre medier til å omtale prosjektet i forkant. Et eksempel på det motsatte er UngDåt, et dramaprojekt i samarbeid med Det åpne teatret, i forbindelse med Norsk Dramatikkfestival i Oslo i 2002. Der var det lagt opp til en skriveprosess blant deltagerne i forkant av festivalen, og dette ga liten medieomtale. Redaksjonen måtte derfor ty til jungeltelegrafene for å få deltagere, noe som resulterte i at deltagergruppen var liten og i stor grad besto av venner og bekjente av Trafo-redaksjonen. Gjennomføringen av dette prosjektet ble observert som del av evalueringen, og denne rekrutteringsformen i prosjektet fungerte. Dette var en ny arbeidsform som viste seg å kreve modenhet blant deltagerne som fikk sine manus spilt av profesjonelle skuespillere. Trafo-redaksjonen har brukt disse erfaringene i videreutvikling av nye prosjekter.

En del brukere påpeker også i 2003 at synlighet for Trafo.no stadig er en utfordring. I spørreskjemaets svar på hva Trafo kan bli bedre på, skriver en bruker: «Hva kan Trafo.no bli bedre på? Reklame! Fortelle verden at siden eksisterer. Helt tilfeldig at jeg fant nettsiden (...)» En annen oppgir å ha brukt flere timer på å finne nettstedet, og påpeker derfor at det bør markedsføres bedre. Dette er kostbart og markedsføringsbehovet har vært løst ved omdisponering av midler i Trafo-prosjektet. I planene for markedsføringen av nettstedet var prosjektskissens teknologioptimisme for stor i forhold til hva man har klart å oppnå, og erfaringen har vært at nettbasert markedsføring ikke er et tilstrekkelig virkemiddel. Medieomtale er en svært viktig forutsetning for å bli synlig, selv om den generelle mediestøyen er stor, og det er vanskelig å trenge gjennom. Selv om Trafo.no er tilgjengelig på internett gjennom søkeord, har det altså vist seg at det er behov for et romslig markedsføringsbudsjett og en strategi for å bli synlig i andre medier.

3.5 Kunsten og nye teknologier

Kunsten utforsker grenser og søker det nye og i kunsten har teknologien vært knyttet til optimisme. I Trafo-prosjektet har man utforsket teknologiens muligheter på mange måter. Erfaringene med Arena er et eksempel på mulighetene og begrensningene for et publikasjonsverktøy. Kloss på kloss-prosjektet er et eksempel på utforskning av samhandlingsmulighetene, og dette forsøket gjenspeiler de opprinnelige ambisjonene i Trafo-prosjektet. Slike kreative møter på internett har av mange teknologioptimister vært sett på som fremtidens

arbeidsformer innen kunsten. Ideen har vært at dette skal gi doble gevinster ved at man bryter ned de institusjonelle barrierene, og skaper økt tilgjengelighet for et bredere publikum. Men nye muligheter bringer også med seg utilsiktede konsekvenser. I boken «Kunsten i reproduksjonsalderen» har Walther Benjamin (1991) påpekt det paradoksale i at nye teknologier kontrasterer det som er kjent, og at det nye dermed får en dobbel virkning. Han bruker som eksempel at først ved oppdagelsen av tresnittet kunne man snakke om ekte og reproduerte bilder. «Et Madonnabilde fra Middelalderen var ikke ekte da det ble laget; dét ble det først i de etterfølgende århundrer og, kanskje aller mest: det forrige,» og med det mente Benjamin 1800-tallet (Benjamin 1991: 38). Gjennom en analyse av reproduksjonens innvirkning på kunsten, ville Benjamin på 1930-tallet vise hvordan kunstens tidlighistoriske kultiske funksjon var endret til en utstillingsfunksjon, og at fotografiet og filmen endrer kunsten, blant annet fordi mange kan betrakte det samme – samtidig. IKT og internett bringer dette et steg videre gjennom de interaktive kommunikasjonsmulighetene i global målestokk. Men det er ikke av den grunn blitt enklere å realisere de kunstneriske ambisjonene. Som det fremgår i dette og forrige kapittel har Trafo-prosjektet erfart at teknologien og internett like gjerne kan være en ny barriere.

Mellom fotografiets oppdagelse og internett har vi fått TV, video og musikkteknologiens muligheter, og i denne mediehistorien har utviklingen av massemedier, konsum og massekultur plass og betydning. Skillet mellom det ekte og det masseproduserte har etter hvert blitt mindre viktig, og nye kvalitetskriterier er virksomme. Fjernsynsteknologien har bidratt til en av de viktigste endringene av forholdet mellom bildet og virkeligheten. Disse bildene kunne komme inn i hjemmene i en uopphørlig strøm, uten å avklare hva som var virkelig og hva som var fiksjon (Movin 2001). Da videoteknologien ble tilgjengelig på 1960-tallet skapte dette nye muligheter både for massemedia og for kunstnere. Siden har som kjent den medieteknologiske utviklingen bare gått raskere, og foto, video, lyd, digital teknologi og internett er selvsagte i kunsten i dag. Det interessante her er imidlertid hvor unge disse mediene fremdeles er i norsk kunstsammenheng, sett i forhold til hvor lenge de har vært kjent, og hvilke problemstillinger nye teknologier innenfor profesjonell kunst har brakt med seg innenfor de ulike kunstsjangerne. Den første offentlige utstillingen med videokunst i USA ble vist på Museum of Modern Art i New York i 1968 (Movin 2001). Da hadde den mest anerkjente av de tidlige videokunstnerne, Nam June Paik, allerede i 1965 vist videoopptak på en kafé i New York. De nye medier og uttrykksformer har i følge Veiteberg (2004) en kortere historie i Norge. Medieverkstedet på Henie-Onstad Kunstsenter var på 1970- og 1980-tallet et sted hvor kunstnere kunne arbeide

med video, men museene hadde til slutten av 1980-tallet manglende vilje til å kjøpe inn fotografi, og vi skulle komme inn på 1990-tallet før museene kjøpte videokunst. Blant de norske kunstnerne som tidlig tok i bruk video i sin kunst, finner vi Marianne Heske og Kjartan Slettebakk. Det var også først på 1990-tallet at Kunstakademiene begynte å interessere seg for foto, video og annen medieteknologi, og den første utstillingen av videokunst i Norge ble arrangert i 1984 av Hordaland Kunstnersentrum i Bergen (Veiteberg 2004). Videokunst har først de senere år blitt et vanlig innslag på kunstutstillinger, ikke bare enkeltstående hendelser. For eksempel var det variert – og til dels svært interessant – videokunst på Høstutstillingen i 2003, noe man som publikummer riktignok ikke ble fortalt i presseomtalen av utstillingen, men måtte erfare ved selvsyn. Om dette skyldes kritikernes manglende interesse, deres manglende kunnskap, eller en vurdering av manglende relevans er vanskelig å vurdere, men dette er et interessant uttrykk for de problemstillinger bruken av disse teknologier stadig er preget av.

Nam June Paik er typisk nok ikke bare videokunstner, men opprinnelig musiker og komponist, og han skapte «absurd musikkteater» (Herresthal 2001) med hjelp av både akustiske instrumenter og elektronikk på 1950- og 60-tallet. Den elektroniske musikken, og den elektroakustiske musikken, det vil si akustiske instrumenter som er «elektrifisert», er i følge Hørsvig (2003) en gammel historie om «det nye», tett forbundet med de siste 125 års utvikling av strømførende teknologier. Illustrerende er opptagelsen av en Brahmskonsert i Wien i 1889, ved hjelp av Thomas Edisons «Fonograf». Dette gjorde det mulig å reproducere musikk, uavhengig av oppføringen, en utvikling som ble godt hjulpet av radiosendelsene som startet i New York i 1910 (Hørsvig 2003). De første elektroniske instrumenter kom imidlertid først et stykke ut på 1900-tallet, og det mest kjente er instrumentet «Theremin», oppfunnet av russeren Lev Theremin i 1919. Dette elektroniske instrumentet består av et vakuumrør og to radioantenner, en for lydstyrken og en for tonehøyden, og musikeren spiller på dette trinnløse instrumentet ved å bevege hendene i varierende avstand til antennene, uten noen form for fysisk kontakt.

Den videre elektroniske historien kan blant annet knyttes til Hammondorgelen som ble bygget i 1929, og var basert på elektromagnetiske plategeneratører. På 1960- og 70-tallet kom den elektroniske synthesizeren, og med datamaskinen kom den digitale lyden og musikken, og mulighetene for sampling, interaktivitet mellom datamaskin og menneske og så videre (Hørsvig 2003). Med radioen, gramfonen, mikrofon og stereofonisk lydopptak ble musikk allmannseie utover 1900-tallet, og fikk en viktig politisk betydning under andre

verdenskrig. Moderne kunst av alle sjangere ble etter denne krigen forbundet med fremtidshåp. Elektronisk musikk appellerte til mange komponister som ville skape en ny og «... fullstendig historieløs» musikk, i betydningen ubelastet av fortiden (Hørsvig 2003, se også Borgen 2002a). I Norge var Arne Nordheim en av de første som arbeidet med elektronisk lyd og komponerte slik musikk. Den musikkteknologiske utviklingen har gått raskt de siste 10–20 årene, og mye av dette skyldes at datamaskinen og internett er blitt mer tilgjengelig. Musikkteknologien har skapt en kreativ eksplosjon i den elektroniske musikken, slik at den nå finnes i hele spennet fra den akademiske, avantgard-musikk via populærmusikk til undergrunnsmusikk og techno. Teknologiene er dessuten blitt helt nødvendige verktøy for enhver komponist i dag.

3.5.1 «Det nye» utvikles over tid

At «det nye» utvikles over lang tid, illustreres av at Thereminen har vært brukt av mange kjente musikere og komponister gjennom 1900-tallet, og kan stadig høres brukt innenfor avantgard-musikken (www.ballade.no/, www.northof-nowhere.org/, www.safe-as-milk.org/, www.oddmusic.com).

Prosjektet Trafo.no ble utviklet i en kulturpolitisk sammenheng der satsning på elektronisk kunst og nye medier står på dagsordenen. Nye teknologier har brakt med seg muligheter for sammensmeltning av kunstsjangerne og etablering av nye institusjonelle rammer rundt denne kunsten. Internasjonalt fikk man i allerede i 1977 det første senter for elektronisk musikk i Paris, Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique (IRCAM) grunnlagt av komponisten Pierre Boulez. I Norge fikk man i 1993 et tilsvarende senter med etableringen av Norsk nettverk for akustikk, teknologi og musikk (NOTAM), som er et produksjonssted for nyskapende arbeid med lyd, og et nettverk og derfor noe midt i mellom institusjon og interesse miljø (www.notam02.no/). Som del av Norsk kulturråds støtteordninger til elektronisk kunst ble Produksjonsnettverk for elektronisk kunst (PNEK) etablert i 2001, med fire enheter i de største byene: Bergen senter for elektronisk kunst (BEK), Trondheim elektroniske kunstsenter (TEKS) samt de to allerede eksisterende sentrene NOTAM og Atelier Nord i Oslo. I 1995 igangsatte Norsk kulturråd et fireårig prosjekt: «Kultur og medium,» som omfattet både massemedia som formidler av kunst og kultur, og media som kunstuttrykk i seg selv. I 1998 ble det opprettet et nytt toårig program kalt «Kultur – medium og ny teknologi,» der man har fokusert på vilkårene for kunstnerisk produksjon innenfor musikk og visuell kunst (Veiteberg 2004). I dette programmet har man utviklet en støtteordning for kunst og ny teknologi. Videre utlyste Norsk kulturråd konkurransen «Virtuell virkelig-

het og tradisjonelle kunstneriske uttrykksformer» for å stimulere tverrkunstnerisk samarbeid. Det ble også bevilget midler til oppstarting av et produksjonsnettverk for elektronisk basert billedkunst (Veiteberg 2004).

Denne utviklingen fra fokus på form, teknologi og ideologi, til fokus på mer samhandling og møter, har klare paralleller til andre deler av kunsten. I dag er det i selve meningskonstruksjonen de viktigste referansene for kunsten ligger, og teknologien er blitt virkemiddel i stedet for mål. At teknologien virker styrende for kunsten, er en gammel erfaring. De tekniske og eksperimentelle utforskninger innen videokunsten ble for eksempel raskt innhentet av industrien, noe som ikke bare var en ulempe, men bidro til at kunstnerne kunne fokusere mer på den faktiske «kunst» i kunstformen (Movin 2001). En tilsvarende utvikling kan man finne innenfor digital kunst. Innenfor den visuelle kunsten var man tidlig ute med å etablere nettsteder på internett, og dette var sett på som en avantgardistisk og grensesprengende kunstnerisk virksomhet, med teknologioptimistiske forhåpninger om å bryte kunstinstitusjonenes maktstrukturer og bidra til å åpne opp kunsten, noe som gjenspeiler teknologioptimismen på andre samfunnsområder på 1990-tallet. Et eksempel på «det nye» innenfor visuell kunst var prosjektet Net.art (1994–1999) med kunstnerne Natalie Bookchin og Alexei Shulgin (www.easylife.org/netart/). I dette prosjektet lå det en fremtidsvisjon om verdsetting av individuell kreativitet, horisontal informasjonsstrøm på internett, mangfold i uttrykksformer og ingen kontroll.

Atelier Nord, som er det norske miljøet med lengst erfaring innenfor digital kunst, påpekte i sin årsmelding fra 2000 at det på begynnelsen av 1990-tallet var avantgardistisk å arbeide med digitale medier i seg selv, og behovet for begynneropplæring var stort blant kunstnerne. Ti år senere var det mulig å fokusere på kunsten, fordi de som er interessert i digital kunst etter hvert har fått tilegnet seg tilstrekkelig kunnskap og utstyr. Imidlertid, i følge en av våre etablerte kunstnere som tidlig begynte å arbeide med digital teknologi og internett, har nettkunst forstått som *kunst på internett* ennå knapt begynt, og nettverkene er fortsatt under utvikling (Bergaust 2003). I følge Bergaust er Net.art nå dødt som nettsted. Nye nettverk har oppstått, og disse er mer balanserte i sine forhåpninger til nye teknologier. Et trekk ved denne utviklingen er at man etter hvert har mistet troen på at alt kan foregå på internett, og man har derfor etter hvert kombinert nettaktiviteter med andre kommunikasjonsformer som e-postlister og felles fysiske møtepunkter (Bergaust 2003). Noen av grunnene til dette har vært at teknologien er ressurskrevende både materielt og økonomisk. Dette gjelder ikke bare kunstnerens arbeid med å skape kunst, men også muligheten til formidling og dokumentasjon. Sentrale internasjonale kunsttidsskrifter vier i følge

kunstkritikere denne kunsten liten plass (Fekjær 2004), og det hevdes at nettkunst fremdeles blir lite sett og omtalt utenfor et lukket kretsløp (Paasche 2004).

Det skulle være illustrert her at også for profesjonelle kunstnere har teknologifascinasjon og forhåpninger vært viktige drivkrefter, og ikke minst at det har tatt lang tid å komme dit at fokuset er på å skape «kunst» i kunstformen. På denne bakgrunn er det rimelig at ungdom bruker tid på å utforske mulighetene teknologien og internett tilbyr. Dette er en erfaring som også er gjort i Trafo-prosjektet, og påpekt i intervjuer i forbindelse med evalueringen både av redaksjonen, de unge brukerne og konsulenter. Teknologien har også vist seg å være en reell barriere for kunsten på Arena. En bruker som har besvart spørreskjemaet skriver som svar på hva Trafo kan bli bedre på at: «Jeg synes det skal være mulig å sende inn bilder som ikke er tatt med et digitalt kamera. At dere eventuelt setter opp fremgangsmåter». En annen har samme problemer med den teknologiske terskelen:

Hva kan Trafo.no bli bedre på? Pleier bare å sjekke innom for å finne ut om det er noen nye, bra bilder. Sender ikke inn noe, har ikke bra nok utstyr enda! Syns det virker litt vanskelig å få lasta inn bilder, filmer osv..

Kunnskap er en annen barriere. Kunsten på Trafo befinner seg i etter tre år stadig i spennet mellom det uskolerte og ofte klisjépregede bruk av programvare, og det skolerte som ofte er signert av ungdom som gjerne befinner seg i en kunstutdanning eller som jobber i mediebransjen. At uskolert ungdom henter sine referanser fra en klisjépreget medieoffentlighet er også en erfaring i andre sammenhenger. I forbindelse med en studie av filmopplæring blant ungdom har for eksempel Braaten og Ertsås (2000) påpekt at ungdoms egne produksjoner lett blir dårlige imitasjoner av kjente medieforbilder. Når prosjektet har valgt å rette seg mot en bred målgruppe bør Trafo.no ha rom for dette spennet kvalitet i kunstneriske uttrykk. Selv om det ikke kan pekes på konkrete resultater i form av unik og grensesprengende ung kunst, har prosjektet utviklet kunnskap om ungdoms nettbruk og om muligheter og begrensninger knyttet til nettbasert kommunikasjon om kunst overfor målgruppen.

3.6 Utvidet målgruppe

Som nevnt i kapittel 1 skulle Trafo.no være en portal for unge kunstnere og deres særegne uttrykksformer og dette skapte forventninger om eksklusivitet. På et møte i styringsgruppen i juni 2001, ble det uttrykt håp om at prosjektet skulle

være grensesprengende og «... stille spørsmål ved etablerte kunstbegrep og etablerte ungdomsbegrep», og forventningen var at de få som fant Trafo.no interessant, skulle være en ny og annerledes gruppe ungdom, «utenfor mainstream». Både i styringsgruppen og i Trafo-redaksjonen brukte man i første fase av prosjektet mye tid til å finne ut hvem disse brukerne kunne være, og i starten ble «superbruker» et begrep for dette på individnivå. Illustrerende nok fantes det på veggen i Trafo-redaksjonen en tegning av en menneskefigur med nærmere definerte egenskaper man antok denne superbrukeren hadde. I tillegg var en av Trafo-redaksjonens egne medarbeidere et eksempel på en «super-superbruker» og ble en referanse for tenkemåten i prosjektets første fase. Samtidig ble høyt antall brukere fra starten vurdert som viktig for den kulturpolitiske legitimiteten av prosjektet. Utfordringen var derfor å gjøre nettstedet attraktivt for mange nok, samtidig som kunsten som var synlig på nettstedet måtte være «god nok» fordi denne hadde en viktig signaleffekt overfor potensielle brukere.

Fordi bildene i hele prosjektperioden har utgjort en såpass stor andel av det som ligger ute på Arena, har den store variasjonen og mangfoldet i kunstneriske uttrykk blitt en viktig problemstilling i prosjektet. I Trafo-redaksjonen foregikk diskusjoner om hvordan det kunne bli lettere å skille «klienten fra hveten» – de gode bidragene fra de mindre gode, og en konklusjon var at «sunn konkurranse» kunne fungere positivt. Illustrasjonskonkurransen POP ble igangsatt for dette formålet. Tvetydighetene i forhold til forståelsen av hvem som var målgruppen førte til diskusjoner om hvilke brukere man skulle ha ambisjoner om å nå. Styringsgruppen i andre fase av prosjektet ønsket at nettstedet skulle rette seg mer mot en bred ungdomsgruppe, og dermed prioritere kulturpolitiske målsettinger om distribusjon i prosjektets navigering mot måloppnåelse. Redaksjonen har fulgt opp dette ved å utvikle redskaper som kan gi en både-og-løsning. De har i andre fase av prosjektet arbeidet med mange virkemidler samtidig, og målene har vært å øke fellesskapsfølelsen, fokusere på kvalitet og synliggjøre mangfold. Trafo Talent var en satsning i 2003 der redaksjonen inviterte konsulenter til å gjøre et utvalg blant publiserte arbeider på Arena og presentere *disse* som forsidebilde. I tillegg ble det gitt en mer utfyllende presentasjon av konsulentene og deres begrunnelser for valgene. En begrunnelse fra en etablert kunstner fungerer som en kvalitetssikring og etter Trafo-redaksjonens vurdering gir dette økt faglig tyngde til valgene av forsidebilde. I tillegg får Trafo.no muligheten til å gjøre en mer grundig presentasjon av utvalgte brukere. Satsningen Trafo Talent og valg av forsidebilde/tekst har også konkurranseelementer i seg, og dette har i følge redaksjonen gitt positive effekter på interessen for nettstedet. Slike konkurranser er også en del av konvensjonene for denne typen nettsteder, og derfor

noe brukerne forventer. Dagbladets poesinettsted har for eksempel lignende konsepter som på Trafo.no, blant annet månedens dikt der vinneren blir presentert og valget av dikt blir begrunnet av en faglig jury, og har truffet en bred gruppe nettbrukere (www.dagbladet.no/diktbasen/). I 2003 har Trafo-redaksjonen valgt å rette mer oppmerksomhet mot de spesielt talentfulle igjen, og da begrunnet med at dette bidrar til å inspirere og utfordre de unge, og å heve det generelle kunstneriske nivået på nettstedet. Med Trafo Talent gjør redaksjonen et viktig valg i forhold til en tydeligere spissing av kvalitetsprofilen for «å nå talentene innen målgruppa» (Årsrapport 2003: 10). Begrunnelsen fra redaksjonen er at «Gjennom å etablere Trafo Talent, samt gjøre Trafo.no mer kvalitetsfokuset, mer eksklusiv (ikke i betydningen ekskluderende), kan man treffe et bredere nedslagsfelt» (Årsmelding 2003: 10). Dette er en vurdering av at topping bringer med seg bredde, eller som Trafo-redaksjonen formulerer det i et notat: «De profilerte stjernene utgjør bare toppen av isfjellet, som potensielt sett vil føre med seg nye medlemmer til Trafo.no». Dermed har man ved slutten av prosjektperioden gjort et valg og omdefinert målgruppen. De befinner seg nå både i den brede gruppen av ungdom og blant de kunstaktive unge som karakteriseres som de mest talentfulle, og man håper disse skal virke gjensidig befruktende på hverandre. Å utvikle bredde for å få frem spisser er en kjent løsning innenfor for eksempel idrett, og det er allment akseptert at dette fungerer i barne- og ungdomsarbeid. Kunnskapen som Trafo-prosjektet har hatt til rådighet om brukerne har vært egne statistikker over aktiviteten samt kommunikasjonen med målgruppen og konsulentene. Analysene i kapittel 4 gir et utfyllende bilde av brukere som kan fungere informativt i forhold til fremtidige valg på Trafo.no.

4 Brukerne

Dette kapitlet belyser den delen av mandatet som går ut på å finne ut hvem brukerne av Trafo.no «er» og hvilke mål de jobber mot. Ut over positive forventninger til unge kunstnere har prosjektet hatt diffuse ideer om målgruppen, og møtene med ungdom gjennom tilbudene på Trafo.no har, som det fremgår av foregående kapitler, gitt nyttige erfaringer og bidratt til endring av mål og virkemidler for prosjektet. Men verken slike erfaringer eller teknologiske og praktiske barrierer knyttet til brukergrensesnitt, design etc. gir et tilstrekkelig bilde av hva som hindrer eller stimulerer kunstaktivitet og bruken av et nettsted som Trafo.no. Forskning om ungdom, om teknologi og mediebruk og om samfunnsmessige drivkrefter gir et komplekst bilde av hva som er forutsetningene for ungdomstilværelsen og hvilke valgmuligheter de unge har. Dette danner bakgrunnen for kapitlets diskusjon om hvem Trafo-ungdom *kan* være og *hvem de viser seg å være* gjennom Trafo-aktivitetene og spørreundersøkelsen som ble gjennomført i 2003. Først når vi har denne informasjonen er det mulig å gjøre en vurdering av relevans og måloppnåelse for prosjektet.

4.1 Ungdom

Å si noe generelt om hvem ungdom «er» vil alltid være hasardiøst, fordi ungdom som andre grupper vil kunne beskrives på forskjellige måter i ulike sammenhenger. Som *individer* vil de unge kunstnerne først og fremst kunne være Anne, Abril, Adnan eller Anders, ungdommer med ulike kunstneriske interesser og praksiser. Men de vil dermed også utgjøre *en gruppe* av kunstaktiv ungdom som i følge prosjektskissen er forskjellige fra andre grupper ungdommer, for eksempel de som er medlemmer i frivillige organisasjoner, eller de som ikke er kunstaktive men kanskje driver med idrett. Som *kulturell overgangsfase* er ungdom i utviklingsfasen mellom beskyttede barn og ansvarlige voksne. I denne fasen inngår ungdom i mer og mindre formaliserte sosialiseringprosesser, og samtidig foregår store biologiske, fysiske og mentale endringer som har betydning og konsekvenser. På et demografisk nivå utgjør ungdom en *aldersgruppe* i befolkningen, og alt etter hvordan grensene for ungdomsalderen defineres, blir de som gruppe tillagt forskjellige egenskaper og gitt ulike muligheter. De kulturelle, utviklingsmessige og aldersmessige forhold er sammenvevd og bidrar til fortolkningene som samfunnet møter ungdom med. Forskning om ungdom har frem til 1990-tallet i stor grad vært preget av delstudier og beskrevet ut fra alder og forskjellighet fra voksen og barn, både som gruppe og som individer

(Stafseng & Frønes 1987, Engelstad & Ødegård 2003, Hennum 2002, Mahler 1987, Aasen et al 2002). Selv om det er utviklet en mangfoldig ungdomsforskning, ble ungdom lenge ansett som en problematisk og utilpasset aldersgruppe som hentet sine normer og verdier fra jevnaldergruppen og i mindre grad fra etablerte normer i samfunnet, og derfor trengte ytre veiledning og styring. Man visste lite om ungdoms egne levde liv. På 1990-tallet ble det utviklet fler- og tverrdisiplinær ungdomsforskning ut fra en erkjennelse av at man hadde behov for nye innfallsvinkler for å få de innsikter man var på jakt etter om ungdom, deres erfaringer og ressurser og deres egen forståelse av sine liv. I begynnelsen av det 20. århundre har vi dermed fått forskning som i større grad fokuserer på ungdoms erfaringer og fortolkninger i ulike sammenhenger. Det konstruktivistiske ungdomsbegrepet som er utviklet de siste 10–20 årene, anerkjenner at ungdom aktivt utformer sine liv i historiske og kulturelle prosesser, og kunstaktivitet kan utgjøre en av mange ingredienser i denne sammenhengen. Dette er også evalueringens posisjon i forståelsen av ungdom. Ungdom er her forstått som en kulturell kategori, men de er også forstått som enkeltindivider med mange valgmuligheter. Det betyr at selv om mye er samfunnsmessig gitt og strukturert, har ungdom også muligheter til å delta i den pågående samfunnskonstruksjonen for eksempel gjennom kulturell samhandling og kunstaktivitet.

Sosialisering til samfunnet og ivaretagelse av individuell frihet innbefatter mange motsetninger. Barn og ungdom har til alle tider vært underlagt samfunnets behov for å innvie dem i fellesskapets verdier og normsett gjennom oppdragelse og danning. Slik knyttes barn og unge til fremtidshåp, men samtidig også til kulturell engstelse – hva gagnar samfunnets utvikling, hva er god oppdragelse, og hvordan tilrettelegge for enkeltindividets utviklingsmuligheter? Sosialisering omhandler de prosesser hvor mennesket beveger seg fra en tilstand av avhengighet og identitetsløshet til å bli et integrert og aktivt medlem av stadig nye og større sammenhenger, og viser til relasjonen mellom individ og samfunn (Aasen et al 2002). Sosialisering prosessene knytter individet til familie, kultur og samfunn, og skolen har tradisjonelt vært en sentral samfunnsinstitusjon med et definert ansvar i denne sammenhengen. Som prosjektskissen for Trafo-prosjektet henviser til, foregår deler av denne sosialisering gjennom kunst og kunstaktiviteter.

Overgangen fra det førmoderne til det moderne utgjør en grunnleggende samfunnshistorisk endring når det gjelder forholdet mellom individ og samfunn, og mellom menneskets ulike livsfaser som barn, ungdom og voksne. Det førmoderne samfunn beskrives hos sosialhistorikeren Philippe Ariés (1962) som en fellesskapskultur der sosialiseringen av barn og unge foregikk gjennom

felles deltagelse i hverdagsliv og arbeid. Imidlertid kritiseres synet på barn og ungdoms vilkår i det førmoderne for å romantisere fortidige samfunns organisering og menneskenes – og ikke minst barn og ungdoms – vilkår (Ling & Yttri 2003, Mørch 1987, Qvortrup 2001, Rudberg 1983, Aasen et al 2002). Sammenligner vi forskjellene mellom det enkle, naturbestemte og lokalorienterte samfunn som gjerne forbindes med det førmoderne, og det komplekse, urbane, differensierte og sektoriserte samfunn, kan moderniseringsprosessene og samfunnsutviklingen i følge Hoëm (1978) forstås som en gradvis frigjøring fra naturgitte betingelser. Dette betyr samtidig en økende avhengighet av menneskeskapte kunnskaper og produkter (Hoëm 1978, Aasen et al 2002), en utvikling som bringer med seg endrede oppfatninger om hva oppdragelses- og dannelsesprosessene for barn og unge bør omfatte. Sammenhengene og dynamikken mellom disse utviklingstrekkene har historisk sett hatt mange uttrykk. For eksempel har det å sikre individets, det vil i denne sammenhengen si barn og ungdoms, rettigheter og behov vært viktig fordi dette også har bidratt til å sikre samfunnets behov. En slik forståelse av hvordan forutsetningene for barn og unge historisk sett er utviklet, tydeliggjør at den kulturelle overgangsfasen mellom barn og voksen er preget av modernitetens tvetydighet, mellom det sikre og det usikre, frihet og avhengighet, risiko og kontroll, menneskers likeverdighet og enkeltindividets unikhhet (Berman 1993).

Frihet forutsetter frihet fra noe som oppfattes som en form for nødvendighet eller tvang. Det er først når man har noen gitte rammer, at det blir meningsfylt å ha frihet til å velge. I det norske samfunn har ungdom stor frihet, og valgalternativene er mange. Mye av den kunnskapen de unge finner nyttig i den kulturelle meningsproduksjonen de deltar i, og som utgjør en viktig del av meningsmaterialet i utviklingen av egen identitet, er ikke lenger i samme grad som tidligere er knyttet til tradisjonelle sosialiseringarenaer som hjem, skole og organiserte fritidsaktiviteter. Som blant andre Drotner (1999) påpeker, har ungdom stor bruk for den tolkende og kommuniserende kompetanse som de tilegner seg gjennom vennskap, kulturell deltagelse, gjennom ulike former for mediebruk, bruk av populærkultur og på ulike nye arenaer, for eksempel på internett. Samtidig er ungdom i dag mer eller mindre utelukket fra valg som bare en eller to generasjoner tidligere var selvfølgelig. Det er vanskeligere enn tidligere å tre inn i arbeidslivet uten høyere utdanning. Utdanning kan dermed ses på som en ny form for tvang, noe man bare *må* gjennom.

4.1.1 Valgmuligheter

Erfaringer og kunnskap utvikler oss som individer og samfunnsborgere, og noen tradisjonelle verdier vedlikeholdes, mens andre endres. I og med at utdanning er blitt den viktigste inngangsport til arbeidslivet, er ungdomsfasen institusjonalisert og kontrollert på nye måter, og innebærer for eksempel at mange unge bor hjemme hos mor og far mens de tar utdanning, og venter lengre enn tidligere med å etablere egen familie. Endrede former for sosialisering er med andre ord ikke det samme som endret innhold og funksjon, men kan tvert i mot bidra til å vedlikeholde tradisjoner, selv i et senmoderne samfunn som karakteriseres av perspektivmangfold, og som innebærer «dekonstruksjoner av etablerte verdier og et mangfold av livsstiler» (Aasen et al 2002: 231). Det senmoderne krever en refleksiv identitet som selvstendige samfunnsdeltagere, og dette er et sentralt prosjekt for ungdom. Imidlertid – hvor stor grad av frihet har ungdom, barn og voksne til å velge og å skape en «egen» identitet, og i hvor stor grad er vi bundet av tid, sted og relasjonene vi befinner oss i? Ulike teoretiske posisjoner gir ulike svar, og to posisjoner som gjerne refereres i litteraturen om ungdom, er sosiologene Anthony Giddens som fremhever det flyktige og foranderlige, og Pierre Bourdieu som fremhever de stabile strukturer i den individuelle identitetskonstruksjonen (se for eksempel Borgen 1998, Erstad & Slaatta 2003, Prieur 2002, Vaagland & Fauske 2002, Aasen et al 2002).

Mulighetene for å ha ulike identiteter samtidig, knyttes av Giddens til modernitetens atskillelse av tid og rom. Vi forflytter oss mellom ulike arenaer og kan innta forskjellige identiteter ettersom hvor vi befinner oss. Dette fører til at de sosiale relasjoner løftes ut av lokale og bundne sammenhenger og kan rekonstrueres på kryss og tvers på nye måter, noe Giddens knytter til globaliseringens effekter. Vi er ikke lenger fast forankret til en bestemt posisjon, og et bestemt fundament. Når handlinger og verdier frigjøres fra slike kontekstuelle begrensninger, kan vi velge i en mulighetsverden (Giddens 1990). Dette kan forstås som en nærmest ubegrenset frihet og mulighet til å velge hvem vi til enhver tid vil være. Men denne forståelsen av samfunnsprosessene som dynamiske og individene som refleksive velgere, forutsetter i følge Giddens en grunnleggende form for tillit til de stabile strukturer i samfunnet, at «spillereglene gjelder». For eksempel at pengene har samme verdi, at ekspertene i samfunnet har skapt sikre rammer i hverdagen, og så videre. Dette betyr, påpeker Giddens, at valgene vi kan gjøre er relatert til den arena vi befinner oss på, og at noen har mer kontroll med reglene som gjelder der enn andre. Bourdieu (1993) peker mer direkte på disse strukturene vi er bundet av, og at disse gjør våre valg og handlinger mulige. Men i følge Bourdieu kan vi som individer samtidig endre og selv påvirke struk-

turene gjennom egne handlinger. Giddens (1990) har påpekt en del sentrale dynamikker, og han knytter *friheten* i dette handlingsrommet til opphøret av forbindelsen mellom tid og sted. Men, som Bourdieu påpeker, i sum virker både familie, tradisjoner, tid og sted samtidig *begrensende* i forhold til den individuelle valgfriheten. For som individer kommer vi alltid fra et sted, og er alltid på vei til noe, slik at rom og retning blir betydningsfullt for de valgene vi gjør her og nå (Bourdieu & Wacquant 1993, Broady 1983).

For å forklare og forstå tvetydighetene dette medfører for våre valg og handlinger kan det være nyttig å skille mellom hva vi er som medlemmer av en familie eller gruppe, og hvem vi er som enkeltindivider. Som familiemedlemmer er vi først og fremst sønn, datter, mor, far, storesøster, lillebror osv. og vi har tilhørighet til et visst sted i landet, har visse familiære bånd og noen tradisjoner vi vedlikeholder innenfor dette fellesskapet. Selv om vi har denne gruppetilhørigheten, har vi repertoar til å fremtre på andre måter på andre arenaer. Som studenter utgjør vi en sosial gruppe, tilhører et fagfelt, er med i en seminargruppe etc. Men som enkeltindivider kommer vi fra en familiebakgrunn som får virkning. Som arbeidstakere tilhører vi i større og mindre grad bedriften, avdelingen, kollegagruppen, men på tvers av denne gruppetilhørigheten kan vi ha en forståelse av oss selv som ligger et helt annet sted enn i yrket eller hos kollegene, og ved siden av yrkestilhørigheten kan vi være tangodansere, korsanger, idrettsutøver, religionsutøver og så videre (Kjelstadli 1992). Dette at vi på tvers av gruppetilhørighet også kan ha en «primæridentitet,» er også illustrert i en studie av ungdom og idolpåvirkning. Ungdom som identifiserer seg med et musikkidol, har en tilhørighet til en jevnaldergruppe hvor musikk og andre estetiske virkemidler utgjør grensemarkeringer mot andre grupper. Samtidig kan den enkelte ungdom i gruppen ha et nært familiemedlem som sitt verdimeslige forbilde (Rørhus 1993).

Hvordan håndterer ungdom så dette mangfoldet og valgalternativene? Trafo-prosjektet refererer til en positivt grensesprengende ungdomsgruppe, men hvilke grenser kan og vil de bryte? I følge data fra Norsk Monitor fra en årlig undersøkelse av verdisyn i den norske befolkningen, er *alder* den sosiale egenskapen som er mest utskillende når det gjelder verdier, dvs. de grunnleggende oppfatninger om hva som er ønskelig når det gjelder en selv, forholdet til andre mennesker eller samfunnet som helhet (Hellevik 2001). I følge Hellevik viser data fra Norsk Monitor at ungdom har en klart mer moderne, som motsetning til tradisjonell, og noe mer materialistisk verdiprofil enn de eldre generasjonene. Derimot skiller ungdom seg ikke ut når det gjelder politisk plassering langs akse- sen høyre-venstre. Ungdom er mer orienterte mot å dekke øyeblikkets behov,

shopper mer, og har mindre motforestillinger mot å ta opp lån, er mindre opp-tatt av sunnhet og helse, miljøvern, å ta hensyn til andre eller tilgodese et godt formål, men de er derimot mer tolerante og positivt innstilt overfor innvandrer-kultur (Hellevik 2001). Konklusjonen til Hellevik er at noen mønstre er livsfa-seeffekter, men en betydelig del av forskjellene mellom aldersgruppene skyldes generasjonseffekter. En del ulikheter i preferanser mellom aldersgrupper er der-for ikke bare forbigående og livsfasebestemte, men vil føre til endringer av hele samfunnets «verdiklima» (Hellevik 2001, 2002).

Selv om vi vet at slike endringer skjer over tid på et samfunnsnivå, viser forskning at det kan være andre forhold som er medbestemmende til hvordan endringene tar form på individnivå. Siden det er den enkelte ungdoms valgfri-het og kreativitet som utgjør grunnlaget for aktiviteten på Trafo.no, er det viktig å forstå hvilke dynamikker som utspiller seg i spennet mellom gruppetilhørig-het og individualitet blant målgruppen. Det hevdes i en helt ny undersøkelse av ungdomsskoleelever som er gjennomført av et forskerteam på Norges teknisk naturvitenskapelige universitet (NTNU), at når det gjelder vennskap, rus og merkeklær, er de unge mer tradisjonelle i sitt verdisyn enn mange voksne (Weisser 2004). Dette kan tyde på at jevnaldergruppen er mer betydningsfull enn foreldrenes verdipåvirkning når det gjelder symboler og adferd innenfor ungdomsgruppen. Men annen forskning viser andre trekk. I følge Krange (2004) er synet på for eksempel røyking i stor grad betinget av de kulturelle res-surser den enkelte bringer med seg fra familiebakgrunn. En undersøkelse viser at «festrøykerne» blant ungdom er de med mest kulturelle ressurser hjemmefra (Hvattum & Sørli 2004). Tilsvarende viser forskning om ungdoms syn på kjønn og likestilling, at dette er betinget av sosial og kulturell bakgrunn. Riktig-nok er unge menn fra arbeiderklassen mer likestillingsorienterte enn deres fed-re var (Krange & Skogen 2003). Men disse unge menn kjenner seg i følge Krange og Skogen samtidig forpliktet overfor den arbeiderkulturen de er oppvokst i, også når de skal utvikle sine egne livsprosjekter, noe som betyr at de ikke endrer verdier radikalt. Annen forskning viser at unge kvinner fra middelklassen i stor grad tar likestilling for gitt (Rudberg 2003). I følge Rudberg har disse kvinnene hatt mødre som har kjempet frem likestilling, og for de unge kvinnene er erfa-ringen heller at likestillingen har sine klare grenser i egne liv, i møtet med fami-lielivets og arbeidslivets krav.

At holdninger på et generalisert nivå kan være noe annet enn valg i den en- kelte ungdoms eget liv, illustreres også i en internasjonal studie av unge men- neskers demokratiske beredskap, der man har undersøkt 9. klasseelevers hold- ninger til slike spørsmål i 28 land (Mikkelsen & Fjeldstad 2003). Ungdommene

er blant annet blitt spurt om sitt syn på kvinners egenskaper og evner i forhold til samfunnsdeltagelse, lederskap og politisk deltagelse. I følge denne undersøkelsen har norske grunnskoleelever svært positive holdninger til at kvinner har like evner og rettigheter som menn, og deres positive holdninger står sterkt når man sammenligner de landene som er med i undersøkelsen. Men samtidig viser annen forskning at når det gjelder individuelle utdanningsvalg er norsk ungdom fortsatt svært kjønnsstradisjonelle i sin søkning til linjene på videregående skole (Markussen & Sandberg 2004). De typiske jentefagene, dvs. fag med mer enn 67 prosent søkning fra samme kjønn, var i 2002 musikk, dans, drama, formgivningsfag og helse- og sosialfag i følge denne undersøkelsen. Hos Markussen og Sandberg (2004) går det videre frem at hjemmeforholdene har stor betydning for hva ungdom velger og hvorvidt de fortsetter i videregående skole. Slike sammenhenger gjenfinnes i studier av studenters valg i høyere utdanning (Børing 2004, Gripsrud & Hovden 2000), og i studier av prestasjoner i grunnskolen (Arnesen 2003). Nye undersøkelser viser også at de sosiale ulikhetene i skolen ikke minker, men at familiebakgrunn heller ser ut til å få økende betydning for ungdom (Bakken 2004).

Endringene i valgalternativene når det gjelder skolegang og krav om høyere utdanning, skaper nye former for institusjonalisering, og forlenger ungdomstiden. Samtidig er ungdomstiden avkortet, fordi de refleksive valgene ungdom må gjøre, krever kunnskap om valgalternativer og modenhet til å velge. Dette ansvarliggjør de unge tidligere enn før på helt fundamentale områder, nemlig angående hvem de selv «er,» og ansvaret bidrar til en sårbarhetsdimensjon blant ungdom, en dimensjon som gjerne undervurderes i samfunnsmessig sammenheng (Bjørneby 2004, Markussen & Sandberg 2004). For vurderingen av Trafo-prosjektet er det interessant at trekk ved ungdoms valg og handlinger som i forskningen knyttes til ulikhet i sosial bakgrunn har likhetstrekk både i grunnskole, videregående skole og i høyere utdanning. Disse og andre undersøkelser viser at ungdom i høy grad speiler seg i de familiære relasjoner de befinner seg, og at kunnskaper og erfaringer de har fått gjennom egen oppvekstkultur er betydningsfull for deres holdninger, handlingsvalg og prestasjoner. Den refererte forskningen viser hvordan vi som enkeltindivider både har abstrakte og mer konkrete nivåer som referanser for identitetskonstruksjonen.

4.1.2 Forholdet til nye medier

Innenfor medieforskningen har det i følge Drotner (1999) tradisjonelt vært slik at når man har fokusert på ungdom som gruppe, har temaet vært ungdom som problem. Når man har forsket på ungdom som individer, har fokus vært på

ungdom som potensial. Utgangspunktet for Trafo-prosjektet har som tidligere nevnt vært ungdom som enkeltindivider og som potensial, kombinert med en sterk teknologioptimisme. Dette plasserer Trafo-prosjektet i en lang fortolkningstradisjon hvor ungdom og medieteknologi oppfattes gjennom «fornyelsens optikk» (Drotner 1999) og ungdom og medieteknologi knyttes til begreper som innovasjon og fornyelse. Samtidig har disse forhåpningene historisk sett sin komplementaritet i engstelse og «moralsk panikk» når det gjelder effekten på ungdom som individ og på samfunnet (Drotner 1999, Haug et al 1999). Forskningen når det gjelder barn, ungdom og medier har etter hvert bidratt til nyanseringer av disse motsetningene.

Trafo-prosjektet baseres på at målgruppen, kunstaktiv ungdom mellom 16 og 22 år, har internettoppkobling og tilgang til utstyret som trengs for å legge ut sin kunst på nettstedet. Barn og unges verden ble allerede i 1998 karakterisert som en «medieverden» (Frønes 1998). I følge nyere medieforskning vokser norske barn, dvs. alle i aldersspennet 0–18 år, i 2004 opp med svært god tilgang til medieteknologi, et samlebegrep om internett, PC/data, dataspill, TV, TV-spill, video og mobiltelefoner. Blant andre Endestad et al (2004) påpeker at dette er en enorm utvikling i et mediehistorisk perspektiv, i og med at det i 2004 er kun 50 år siden NRK sendte sine første prøvesendinger på norsk TV. Forskning har tidligere vist at familier med barn er den befolkningsgruppen som først kjøper nye medier, og de eier mer ny medieteknologi enn gjennomsnittet av befolkningen (Drotner 1999).

Tilgang og bruk av medieteknologi kobles svært ofte sammen, og dette har ført til en allmenn antagelse om at siden barn og ungdom har stor tilgang til denne teknologien, så er de også storbrukere. Men forskning viser at denne sammenheng ikke er så åpenbar som vi gjerne tror. Det mediet som brukes mest av barn og ungdom, er ikke internett og PC/data, men TV, og denne bruken er økende i ulike europeiske land og USA (Endestad et al 2004, Drotner 1999). Ett av de tema vi ofte støter på i den allmenne debatten, er i hvilken grad medieteknologien fortrenger andre og mer anerkjente aktiviteter vi mener barn og unge burde drive med. Når det gjelder mediebruk og alder viser tall fra Kulturbrukundersøkelsen fra Statistisk sentralbyrå (tall fra 2001) at barn opp til 15 år er blant de ivrigste TV-brukerne, mens ungdom mellom 16 og 24 år har mer variert mediebruk. Dette kan ha sammenheng med øket selvstendighet og at eldre ungdom tilbringer mer tid sammen med venner utenfor hjemmet. Ungdom mellom 16 og 24 år går for eksempel oftere på kino enn resten av befolkningen (Vaage 2002, www.ssb.no 2004). Det er nedgang i den totale bruken av tradisjonelle medier som aviser, ukeblad, radio. Mens bruken av tegneserier og

minidiskspillere karakteriseres som et «ungdomsfenomen», er video noe de minste barna ser mest på. Det mest utpregede mediet for barn og unge er mobiltelefonen, som også er det mediet de bruker mest for å holde kontakt med familie, venner etc. (Vaage 2002, www.ssb.no 2004). Ungdoms mediebruk er med andre ord ganske ordinært, og knyttes til den øvrige aktiviteten. Medieteknologien ser ikke ut til å utkonkurrere andre aktiviteter, men heller fungerer som et supplement (Endestad et al 2004).

En viktig faktor når det gjelder mediebruken er at ungdoms ressurser og kompetanse er ulikt fordelt ut fra sosial og kulturell bakgrunn, og dette får større betydning i forholdet til medieteknologi og internett enn i andre former for kulturell aktivitet, fordi hjemmet er den viktigste forbruksarena for denne typen teknologier. Dette fører til en privatisering av disse aktivitetene, mens andre aktiviteter holdes i det offentlige rom gjennom barne- og ungdomslivet (Erstad & Slaatta 2003, Vaagland et al 2002). De som er glad i å lese kan for eksempel dra på biblioteket og låne bøker, og de som er glad i å spille fotball kan dra på løkka med venner, og er ikke avhengig av foreldrenes økonomiske ressurser og interesse.

Et spørsmål som ofte reises angående barns mediebruk, er i hvilken grad – og hvordan – barn påvirkes av mediene. Innenfor medieforskningen har barn og unge enten blitt forstått som mediekompetente og handlekraftige, eller som inkompetente og sårbare, på samme måte som medieteknologien enten har blitt ansett som slagkraftig med negativ påvirkningskraft, eller som et mulighetsområde for utfoldelse. Motsetningene mellom den pessimistiske og den optimistiske forståelsen av barn og ungdoms forhold til medieteknologien reflekterer hvorvidt man ser dem som aktive medskapere eller passive mottakere i den kulturelle sammenhengen de befinner seg. Dette er et teoretisk skille som vanskelig kan identifiseres i det praktiske liv, og andre forhold synes å ha vel så stor betydning for barn og unges mediebruk. Som blant andre Hagen (2003) har påpekt, kan barn og ungdom for det første bruke medier aktivt og skape mening av det de opplever, og samtidig bli påvirket av medieinnholdet. For det andre fører ikke kompetanse i bruk av medier direkte til makt, noe som antagelig gjelder i like stor grad for voksne som for barn og unge. Forskning samlet sett viser at alder, kjønn, familiebakgrunn, erfaringsgrad og modenhetsgrad er betydningsfulle faktorer for mediebruken, hvordan mediene brukes, og hvilke effekter denne bruken har. Tilgjengelighet og bruk av medieteknologien for målgruppen for Trafo.no kan være knyttet til enkeltindividets interesser og talenter, men også av familiens kulturelle og økonomiske kapital i Bourdieus (1995) forstand.

4.1.3 Kjønn og mediebruk

Ut over dette viser den refererte medieforskningen at kjønn er det mest avgjørende når det gjelder barn og ungdoms bruk av medieteknologi. Selv om barn og unge i Norge i dag har tilgang til medieteknologi, og 70 prosent har tilgang til internett (Endestad et al 2004, www.ssb.no 2004), bruker ikke alle teknologiene like mye. En undersøkelse av mediebruken blant norske skolebarn i alderen 7–12 år som ble gjennomført i 2003 betegner 40 prosent av disse barna som uinteresserte i den forstand at de i liten grad benytter seg av nye medieteknologier, og mange av disse er jenter (Endestad et al 2004). Når det gjelder de som bruker internett til private formål, viser Vaage (2002) i Kulturbrukundersøkelsen at det var like stor andel gutter som jenter mellom 16 og 24 år som brukte internett i 2001. Men guttene brukte mer tid på internett enn jentene. Mens 9–15-åringene nesten bare brukte internett privat, brukte 37 prosent av ungdom mellom 16 og 24 år internett i forbindelse med utdanning. Begge aldersgrupper brukte imidlertid internett mest til sending og lesning av e-post, samt til oppslag av internettsider. Når det gjelder bruk av PC til spill og underholdning, var særlig guttene i alderen 16–24 år aktive brukere, men i begge aldersgrupper var guttene mer aktive brukere enn jentene (Vaage 2002, www.ssb.no 2004).

Begrepene datanerd og hacker knyttes til gutter, fordi de er overrepresentert blant de som utforsker mediet og på egenhånd opparbeider kunnskap til å bearbeide og manipulere i mediet (Nordli 2003, Endestad et al 2004, Godø 2002, Oudshoorn et al 2004). Hackerne beskrives på ulike måter: som ungdom som driver kriminell virksomhet, som umodne nerder utenfor samfunnet, som lekende, utforskende og geniale, eller som mer politisk aktivistisk med et demokratisk prosjekt (Godø 2002). Slike beskrivelser gir et bilde av hackerne som litt utenfor samfunnets normsett og kontroll, og med et mer eller mindre klart mål om å endre verden, legalt eller med illegale virkemidler. Hackerne har derfor fascinert både filmindustrien, allmennheten gjennom formidling i aviser og andre massemedier og blant forskerne (Nordli 2003). Allerede i 1984 beskrev en journalist tre generasjoner av hackere, og første generasjon var de «ekte hackerne» som befant seg på MIT-laboratoriene i USA på 1950 og 1960-tallet (Levy 1984). Nettopp det faktum at dette ofte er ungdom med betydelig makt i forhold til de etablerte maktstrukturer når det gjelder teknologien, har hatt innvirkning på de ulike oppfatningene om den digitale teknologien og bruken av internett. Dette bildet av hackerne møter vi for eksempel i filmer. I filmen «Hackers» fra 1996, regissert av Ian Softley, møter vi tre generasjoner hackere som bruker sin kompetanse på ulike måter. Den eldste misbruker sin stilling som sikkerhetssjef i FBI for å skaffe penger, mellomgenerasjonen har valgt posørrollen og er opptatt

av berømmelsen deres virksomhet bringer med seg, mens det blant de yngre hackerne både finnes «soneren» som har sittet i fengsel for sin hacking, «den naive» som tilfeldigvis snubler borti noen han ikke burde, jenten som vil være like god som den dyktigste (og snilleste) gutten, og verdens internettbrukere som sammen deltar i kampen mot «den onde,» som ganske riktig er sikkerhets-sjefen i FBI og hans kvinnelige medsammensvorne. Paradokset er at kunnska-pen hackerne har utviklet etter hvert er blitt viktig for internett slik vi kjenner det i dag. Dette gjelder særlig for community-nettsteder. I mange sammenhen-ger har det vært et spørsmål om ideologi, perspektiver og verdier hvorvidt akti- viteten som drives, vurderes som positiv eller negativ for samfunnet (Godø 2002).

En undersøkelse av jenter som driver med lignende aktiviteter som hackerne, viser at de ikke definerer seg som helt «vanlige» jenter, og heller ikke som hac- kere (Nordli 2003). Disse jentene ser på seg selv som «halv-hackere,» men har guttene som referanse for hva det vil si å være en «ordentlig» hacker. Vi vet fra annen medieforskning at gutter generelt leser aviser, e-post, websider og tegne- serier oftere enn jenter, som derimot oftere leser skjønnlitteratur og ukeblader når de er ca. 15 år, og at dette er et fenomen som finnes i flere europeiske land (Lie et al 2001). En nyere undersøkelse viser også at effekten av stor medie-, og nettbruk blant gutter blir at de får dårligere karakterer på skolen enn gutter som bruker dette mindre. Det samme skillet finnes ikke blant jenter (Nævdal 2004). Likeledes finner Endestad et al (2004) en utvikling av guttekultur rettet mot un- derholdningsteknologi og en jentekultur rettet mot pc-bruk, og at dette er trekk som forsterkes med økende alder. Kjønnforskjeller kan dermed gi seg utslag i hvem som blir brukere av Trafo.no og hva de bruker Trafo til, også innenfor gruppen av kunstaktiv ungdom. Forskjellene mellom kjønnene i bruken av Tra- fo vil kunne være avhengig av nettstedets brukeregenskaper og kommunika- sjonsformer, og som vi har sett er brukerterskelen forholdsvis høy på Trafo.no. Ulikheter mellom kjønn er ikke tematisert i prosjektskissen Grøn kulturlinje (Solheim 2000), noe som kan ha sammenheng med at prosjektet retter seg mot unge kunstnere og refererer til kunstnerpolitikken som fortolkningsramme. I kunstfeltet er talent og kunstnerisk kvalitet overordnet spørsmål om kjønn, mens det for eksempel i kulturpolitikken vil kunne ha relevans.

4.2 Hvem er de?

I kulturpolitikken er det viktig med kunnskap om virkemidlene man bruker er tilstrekkelig finmasket, slik at de bidrar til den kulturelle distribusjonen i sam- funnet. Dette er ikke minst viktig i et utviklingsprosjekt som skal bidra med noe

nytt i forhold til eksisterende tiltak for ungdom. For å få kjennskap til aktiviteten blant unge brukere, hadde Trafo-redaksjonen planlagt detaljert aktivitets- og brukerstatistikk, men Årsmeldingen for 2001 viste at tallene hadde liten informasjonsverdi. Redaksjonen har arbeidet videre de to neste årene med å lage statistikk over brukere og deres adferd. Datakvaliteten er imidlertid varierende på grunn av endringer av kategoriene etc., og kun en del av resultatene refereres her. Evalueringen hadde imidlertid behov for flere typer informasjon om brukerne for å kunne besvare mandatet, og Trafo-redaksjonen hadde behov for mer informasjon om brukernes vurderinger av fremtiden for nettstedet. Det ble derfor inngått et samarbeid om utviklingen av et digitalt spørreskjema som ble lagt ut på Trafo.no høsten 2003. For å kunne si noe om hvordan Trafo-ungdommene er like eller skiller seg fra norsk ungdom generelt, inneholder spørreskjemaet en del av de samme spørsmålene som Markussen og Sandberg (2004) har brukt i undersøkelser av elever i grunnskolens 10. klasse og 1. år på videregående skoler på Østlandet, der informasjonen er samlet inn våren 2002 og våren 2003. Spørsmålene i Trafo-skjemaet er lagt opp slik at de innbyr den enkelte ungdom til refleksjon om fortid og fremtid (se spørreskjema i vedlegg 1). Spørsmål om bosted og familiebakgrunn gir informasjon om sosiokulturell bakgrunn, spørsmål om valg av utdanning på videregående skole gir informasjon om linjevalg og faglige interesser, spørsmål om synet på utdanning gir informasjon om holdningen til skole og om samhandlingserfaringer knyttet til jevnaldrende, spørsmål om fremtidsplaner gir informasjon om ønsker for fremtidig yrkesliv, og spørsmål om fritidsaktiviteter gir informasjon om hva de foretrekker å drive med. I tillegg var det interessant å spørre de unge om deres databruk, utstyr, tilgjengelighet og bruk av internett, samt mer spesifiserte spørsmål om konsulentordningen, arenaen og støtteordningen, for å få vite hvordan de mener at ulike elementene på nettstedet har fungert. Det var også interesse for å stille spørsmål om hvilke andre nettsteder de besøker jevnlig for å finne ut mer om hva slags nettbruk disse ungdommene har. Som en ekstra motivasjonsfaktor for å ta bryet med å svare, ønsket styringsgruppen og Trafo-redaksjonen at en premie skulle trekkes ut blant de som svarte på spørreskjemaet. Denne premien var et digitalt kamera til ca. 5 000 kroner.

4.2.1 Uklart antall

Det er et grunnleggende problem for evalueringen av prosjektet at antallet Trafo-brukere hele perioden har vært uklart, og avhenger av hvilken tellemåte som legges til grunn. Kriteriene for å defineres som en bruker på Trafo.no har hele tiden vært at man oppgir en brukeridentitet som ikke behøver å være eget navn,

samt en operativ e-postadresse. Aldersgrensen for målgruppen er presisert på registreringssiden, og kjønn kan kun knyttes til oppgitt navn. Alle som ønsker å legge ut kunstneriske bidrag på Arena, søker om tilskudd eller konsulenthjelp må registrere seg som brukere. De som søker om tilskudd eller konsulenthjelp må oppgi personopplysninger som navn og fødselsdato. Registrering av brukere er praksis på andre community-nettsteder, og er en veletablert konvensjon. Ofte vil tilgang til alle undersidene på slike nettsteder være betinget av at man har registrert seg som bruker. Derfor er det vanlig at en del brukere registrerer seg første gang de er innom nettsidene, selv om de ikke kommer tilbake, eller svært sjelden er innom nettstedet. Antallet registrerte brukere på nettsiden behøver altså ikke å være gjentatte brukere. Trafo-redaksjonen oppgir i Årsrapport 2003 at det er totalt 3 000 brukere ved utgangen av dette året. Kriteriet for å telles med er at de i løpet av de tre årene fra 2001 til 2003 har registrert seg med oppgitt e-postadresse. Trafo.no har ikke etablert noe system for sletting av brukere som er helt passive eller har lav innsjekkingsfrekvens. Dette ville dessuten selvsagt skapt noen nye problemer, for hvor går grensen for å kunne kalle en bruker gjentatt bruker i motsetning til en tilfeldig bruker? Redaksjonens løsning virker derfor hensiktsmessig i forhold til ressursene man har, og tar hensyn til brukernes interesser.

Spørreundersøkelsen på Trafo.no ble gjennomført i løpet av 9 uker høsten 2003, og det kom inn 298 svar. Til sammenligning hadde nettstedet høsten 2003 en kampanje som gikk ut på at brukerne skulle stemme på det beste bildet i POP-konkurransen. Her var det en respons på 300 stemmer på vinnerbildet, og avstemmingen var premiert på samme måte som besvarelsen av spørreskjemaet, men med en mer verdifull gevinst. Selv om det samme høst var ca. 300 brukere som var villige til å svare på spørreskjemaundersøkelsen, vet vi ikke om disse var de samme individene.

Går vi nærmere inn på grunnlaget for bruttotallet på 3 000 brukere, kan det stilles spørsmål ved om tallkvaliteten er tilstrekkelig sikret til at dette kan regnes som sammenligningsgrunnlag for vurdering av respons på spørreundersøkelsen. Fra Trafo.no ble lansert på internett 26. april 2001, og til utgangen av juni samme år, hadde 120–130 personer registrert seg som brukere. Ved utgangen av året 2001 var det i følge Årsrapport 2001 registrert 764 personer som brukere på Trafo.no. I følge Årsrapport 2002 kom det til 1000 nye brukere dette året, og det var i følge Årsrapport 2003 totalt 1042 nye brukere det året. I og med at Arena er en hovedside på Trafo.no, kan aktiviteten der si noe om antall aktive brukere. Samme person kan legge ut flere bidrag på Arena, slik at antall kunstneriske

bidrag ikke kan brukes som informasjon om antallet brukere. Det tallmessige forholdet mellom registrerte brukere og bidrag på Arena illustreres i tabell 4.1.

Tabell 4.1 Antall Trafo-brukere og antall bidrag på Arena, per år.

År	2001	2002	2003
Registrerte brukere	764	1764	3.000
Antall bidrag på Arena	287	513	1.600

Kilde: Trafo.no Årsrapport 2001, 2002, 2003

Det er ikke mulig for brukerne å slette de kunstneriske bidragene de har lagt ut på Arena. Derfor vil antallet bidrag fra en bruker som har vært aktiv i hele perioden 2001 til 2003 telles med i nye år. En annen tellemåte kan bidra til en nyantering av antall gjentatte brukere. Redaksjonen teller de som mottar nyhetsbrevet som sendes ut via e-post som gjentatte brukere. Dette gir et annet antall enn tallet på registrerte brukere. Da arbeidet med spørreskjemaene startet våren 2003, oppga Trafo-redaksjonen at antall gjentatte brukere på nettstedet var ca. 500, etter kriteriene om at de har oppgitt sin e-postadresse og er mottagere av nyhetsbrevet. Utvelgelsen av disse brukerne er basert på masseutsendelser til brukernes aktive e-postadresser, og deretter har mottagerne selv kunnet reservere seg. Da spørreskjemaet ble lagt ut på nettet i uke 33, var antallet brukere ut fra disse kriteriene steget til ca. 600. Ni uker senere fikk ca. 700 mottagere av nyhetsbrevet fra redaksjonen en oppfordring til å svare på spørreskjemaet. I løpet av noen måneders tid ble altså ca. 200 nye brukere innlemmet i e-postlisten for nyhetsbrevet. Metodisk sett er det viktig å påpeke at ikke alle disse behøver å ha fått nyhetsbrevet selv om de står på en e-postliste, og en del leser ikke e-posten jevnlig.

Dessuten er det ikke så godt å si hvorvidt mottagere av nyhetsbrevet er gjentatte brukere. Spørsmålet i det åpne svaralternativet til slutt i spørreskjemaet er: «Hva kan Trafo.no bli bedre på?». Ett av svarene på dette spørsmålet er: «Slutt å sende irriterende informasjonsmail heile tida! Eg oppsøker Trafo sjølv om det er noko eg ynskjer å sjå». Denne irritasjonen har imidlertid ikke hindret vedkommende i å svare på spørreundersøkelsen. Å få nyhetsbrevet på e-post er altså ikke ensbetydende med å være stabil Trafo-bruker. En skriver at «... nyhetsbrev er som kviser». Å være fri til selv å kunne velge hvilken informasjon man vil ta til seg, er en konvensjon for den individuelle, frie nettbruker, og disse svarene på spørreskjemaet gir inntrykk av at nettadferden blant brukerne av Trafo.no først og fremst er variert og uforutsigbar. Andre svar på det åpne spør-

målet viser at noen er på nettstedet for første gang, andre har brukt nettstedet få ganger tidligere. En har åpenbart et distansert forhold til Trafo.no:

Hva kan Trafo.no bli bedre på? Lenge siden jeg har brukt Trafo nå, var egentlig bare inne for å slenge inn en søknad. Så dermed kan jeg ikke si så mye på det nåværende tidspunkt. Får heller sende en mail senere.

En annen har tatt seg bryet med å svare på spørsmålene første gang vedkommende er på nettstedet, og kanskje har premien vært motiverende:

Kom over siden først i dag, så jeg har egentlig ikke gjort meg så mange meninger utover skjemaet. Må få si at det er et kjempebra tiltak som jeg håper fortsetter lenge! Er i bransjen, så det er gøy å se slik utvikling! Lykke til!

Av de 298 som har besvart spørreundersøkelsen, har 284 svart på hvor ofte de bruker Trafo.no i spørreundersøkelsen. Av disse oppgir 127 at de bruker Trafo.no sjelden eller aldri, mens 61 oppgir at de bruker nettstedet ukentlig og 46 oppgir at de bruker stedet daglig. Til sammen 157 brukere, det vil si litt over halvparten, er på denne bakgrunn kategorisert som de som bruker Trafo.no ofte. Går vi tilbake til antallet gjentatte brukere ut fra Trafo-redaksjonens tellemåte, utgjør 298 besvarte spørreskjema ca. 40 prosent av ca. 700 gjentatte brukere som har mottatt nyhetsbrev på e-post har svart på spørreskjemaundersøkelsen. Dette inkluderer en økning på 200 e-postmottagere i løpet av svarperioden. Den antatt lave svarprosenten representerer en trend som kan gjenkjennes fra andre spørreundersøkelser. Lav svarprosent på spørreundersøkelser kan ha sammenheng med at mange generelt er lei av å svare på spørreskjemaer fordi dette stadig hyppigere blir brukt blant annet i markedsundersøkelser etc. De forholdene som er skissert over kan til sammen tilsi at den reelle svarprosenten er høyere enn minimumsanslaget på 10 prosent av 3 000 registrerte brukere, men antagelig ikke særlig høyere enn maksimumsanslaget på 40 prosent av referansen som er ca. 700 mottagere av informasjonsbrev via e-postlisten. Med bakgrunn i usikkerheten rundt de ulike tellemåter og at kun litt mer enn halvparten av de 298 som har svart på spørreskjemaet oppgir at de bruker Trafo.no ofte, må svarene allikevel kunne sies å være tilstrekkelig til å skape et variert og representativt bilde av Trafo-brukerne.

4.2.2 Alder, kjønn, etnisitet, bosted

De ulike tilbudene på nettstedet har hatt appell til ulike aldersgrupper i målgruppen. Tabell 4.2 viser at nær halvparten av brukerne av Arena og Tilskudds-

ordningen var mellom 16 og 19 år, mens andelen i denne aldersgruppen som har brukt Konsulentordningen er større, og noen få 15 åringer er brukere av tilbudene.

Tabell 4.2 Innsendte bidrag, antall søkere til Trafo.no fordelt på alder, 2003. Prosent.

	15 år	16–19 år	20–23år	Antall N (antall)	Enhet
Arena	2	46	39	753	Kunstneriske bidrag
Tilskuddsordningen	1	44	55	392	Søknader
Konsulentordningen	2	61	37	139	Antall oppdrag

Kilde: Trafo.no Årsrapport 2003

Når det gjelder alder blant deltagerne på prosjektaktivitetene, er bildet mer sammensatt. Det har vært ulike praksiser for hvordan deltagerne har vært rekruttert i de ulike prosjektene. Etter hvert har Trafo-redaksjonen arbeidet bevisst for aldersspredning i disse aktivitetene. Blant brukerne som har oppgitt kjønn i 2003 var 43 prosent jenter og 57 prosent gutter (Årsrapport 2003). Kjønnfordelingen på spørreskjemaet er forholdsvis lik fordelingen blant nye brukere i 2003, og dette styrker tiltroen til undersøkelsens representativitet. Av de 298 som har besvart spørreskjemaet er 140 jenter, noe som utgjør 47 prosent, og 153 er gutter, dvs. 51.3 prosent, mens 1.7 prosent ikke har oppgitt kjønn. Tallene fra 2003 i tabell 4.3 viser at det er en skjev fordeling mellom kjønnene når det gjelder bruken av de ulike mulighetene Trafo.no tilbyr.

Tabell 4.3 Kjønn og bruk av tjenester i 2003. Prosent.

	Jenter	Gutter	Antall 2003 N (antall)	Enhet
Nye brukere	43	57	1042	Antall individer
Bidrag på Arena	37	63	753	Antall kunstverk
Tilskuddsordningen	32	68	392	Antall søknader
Konsulenttjenesten	56	44	139	Antall oppdrag

Kilde: Trafo.no Årsrapport 2003

Ser man på antall søknader til Tilskuddsordningen i 2003, viser det seg at om lag en tredjedel av søknadene kom fra jenter. Trafo-redaksjonen har bevilget omtrent like mange tilskudd til begge kjønn. Bakgrunnstallene viser at det kommer inn flest film- og animasjonssøknader, og flesteparten av disse søkerne er gutter. Når det gjelder tekst og scene kommer omtrent like mange søknader fra begge kjønn. Dette kan indikere at guttene er i flertall i de teknologikrevende kunstformene.

Arena har lav terskel for å få vise seg frem for de som lager bilder og tekster, men med høy terskel for de som arbeider med lyd, film og flash-animasjon. Selv om tilgjengeligheten i prinsippet skal være lik for alle via internett, er det flere gutter enn jenter blant nye brukere i 2003.

Konsulenttjenesten har i 2003 fått litt flere jenter enn gutter som brukere. I intervju har redaksjonen påpekt at dette kan ha sammenheng med at jenter gjerne er mindre selvsikre enn guttene når det gjelder deres egne kunnskaper og ferdigheter. Trafo.no er altså relevant for begge kjønn, men som det fremgår i dette kapitlet velger gutter og jenter ulike aktiviteter på Trafo.no. Dette henger sannsynligvis sammen med teknologiske barrierer i de kunstsjangerne som vises på Arena, og med generelle ulikheter blant gutter og jenter.

Det er en uttalt politikk i Norsk kulturråd at man skal nå ut til hele befolkningen med kulturtilbudene og det har derfor vært viktig for prosjektet og styringsgruppen å få kunnskap om hvorvidt Trafo-prosjektet når ungdom med flerkulturell bakgrunn. Av de 298 som har svart, oppgir 18 at de ikke er født i Norge, dvs. 4 prosent. Innvandrerbefolkningen kan defineres som personer med to utenlandsfødte foreldre, og kan omfatte både førstegenerasjonsinnvandrere som selv er født i utlandet – og personer født i Norge med to utenlandsfødte foreldre (www.ssb.no 2004). Ut fra disse kriteriene utgjorde innvandrerbefolkningen 7,3 prosent av befolkningen i Norge per januar 2003. Andelen innvandrerungdommer som er aktive på Trafo.no er dermed lavere enn det som kunne forventes ut fra sammensetningen i befolkningen. Dette bildet blir enda mer negativt om man ser hvor i Norge Trafo-ungdommene bor.

Bakgrunnen for Trafo.no var at man ville skape et tilbud som kunne nå unge kunstnere i hele Norge, uavhengig av stedstilhørighet og lokale kulturtilbud, og forventningene til internettets distribuerende funksjon har vært en viktig begrunnelse for igangsetting av prosjektet. Ser vi på den fylkesvise fordeling av brukerne i Årsrapport 2002 og 2003 er det imidlertid åpenbart at internett ikke fungerer slik, og at nettaktiv og kunstaktiv ungdom som bruker Trafo.no ikke bor i utkant-Norge. Blant respondentene på spørreskjemaet har mer enn halvparten bosted i Øst-Norge, 21 prosent bor i Vest-Norge, 11 prosent i Midt-Norge.

Kun 6 prosent, det vil si 18 individer, bor i Nord-Norge, hvorav en er bosatt i Finnmark fylke. Det samme antall, dvs. 18 ungdommer, bor i utlandet. Det er altså en overvekt av byungdom blant respondentene på spørreskjemaet, nærmere 80 prosent av dem bor i by eller småby, mens de øvrige bor i bygd etc. Dette gir et bilde som samsvarer med hvordan folk bor i Norge. Ut fra intensjonene med Trafo.no skulle man imidlertid kunne forvente at kunstaktiv ungdom i spredt befolkede områder av landet var overrepresentert blant brukerne, siden disse ikke har samme muligheter for å finne relevante kulturtilbud som ungdom som bor i de største byene. Sammenligner vi geografisk tilhørighet blant Trafo-brukerne som har lagt ut bidragene til Arena i 2003, er bildet det samme (Årsmelding 2003). I følge respondenter som bor utenfor de sentrale strøkene på Østlandet, er sentrum-periferi-komplimentariteten på tross av dette bildet en aktuell erfaring for dem. En sier i sin kommentar på spørreskjemaet om forbedringsmuligheter for Trafo.no: «... ta med litt meir ifrå andre plassar enn Austlandet». En annen sier:

No har ikkje eg gjort så mykje research før eg kommer med denne påstanden, men eg har inntrykk av at mykje av aktivitetane/prosjekta dåkas stort sett skjer rundt hovudstaden...? Kva med å jobbe med å få meir kunst og kultur for unge ut i distrikta?? Sjølv har eg vokst opp i ein liten by, og har savna dette noko enormt. Men for all del; EI SUPER SIDE!!

En ungdom som bor på Østlandet mener derimot at distriktsinformasjon *ikke* er interessant: «Når det gjelder nyhetsbrevene er det lite interessant for meg som bor på Østlandet å vite hva som foregår i Nord-Norge». Disse motsetningene illustrerer mangfoldet i brukergruppen som har respondert på spørreskjemaet. Helhetsinntrykket er at Trafo-ungdom, dvs. ungdom som både er kunstaktive og nettaktive, er skjevt geografisk fordelt og skjevt fordelt mellom kjønnene. Andelen av Trafo-ungdom med annen kulturell bakgrunn er dessuten sterkt underrepresentert på Trafo.no når så stor andel bor i sentrale strøk, og en stor andel av befolkningen med innvandrerbakgrunn bor i byene. I Oslo er andelen ca. 23 prosent i aldersgruppen 16–24 år (www.ssb.no 2004). Disse forholdene illustrerer at bruken av internett og etableringen av et nettsted ikke gir noen garanti for å lykkes i å overstige problemene med kulturell distribusjon. Å være relevant for alle ungdommer er åpenbart vanskelig.

4.3 Sammenligning med Østlands-ungdom

Når man i forskning søker å beskrive ulike typer ungdom, er det vanlig å se bruk av medier, kultur og idrett i sammenheng, noe som begrunnes metodisk i kjente trekk ved barn og unges valg av fritidsaktiviteter. De samme ungdommer som er engasjert i kunstaktiviteter kan også spille fotball og *samtidig* delta i organiserte fritidsaktiviteter, det ene utelukker ikke det andre. Ved siden av mediebruken er idrett en viktig aktivitet for en stor andel av barn og unge. Mens hjemmet eller skolen er arena for mye av aktiviteten som er knyttet til mediebruk, er idrett en typisk lokalmiljøaktivitet for ungdom. I studier av fritidsaktiviteter og interesser skilles det gjerne ut mønstre eller «sett» av interesser og aktiviteter som danner grunnlaget for ulike kategoriseringer av typer ungdom og disse grupper likheter/ulikheter i holdninger, handlingsvalg og aktiviteter. Eksempler på en holdningsbasert kategorisering av ungdom finnes hos Skogen (1998, 1999), hvor det skilles mellom «de straighte», «ungdomsradikalerne», «tradisjonalistene», «nasjonalistene» og «machokulturen». På grunnlag av både holdninger og handlingsvalg skiller Brusdal & Lavik (1991) mellom «de følelsesinteresserte ungdommene», «de intellektuelt interesserte», «de kommersielt interesserte», «de klassiske interesserte» og «de som er interessert i sport og hobby». Den tidligere nevnte studien av barns mediebruk som Endestad et al (2004) nylig har gjort, refererer til barns handlingsvalg. I en studie av barn og unges aktiviteter og interesser, skiller Vaagland & Fauske (2002) mellom aktivitetstyper, og de fire kategoriene er «hjemmebaserte aktiviteter», «idretts- og sportsaktiviteter», «jevnalder- og uteorienterte aktiviteter» og «kulturaktiviteter». De sistnevnte forskerne argumenterer for at ungdom i dag generelt tilbringer mye av fritiden hjemme, og at dette har sammenheng med at mediebruken i stor grad er hjemmebasert.

Hvis vi deler svarene fra Trafo-ungdom i de to kategoriene: *de som bruker Trafo sjelden* (127) og *de som bruker Trafo ofte* (157), det vil si ukentlig eller daglig, dannes et informativt mønster. Når det gjelder fritidsbruk er det signifikante forskjeller mellom disse brukergruppene av Trafo.no. De som bruker Trafo.no ofte driver mer med tegning, skriving, individuell idrett, står på skateboard, går i teater eller på konserter, treffer venner, er ute på byen, hører på musikk og ser på TV enn de som bruker Trafo.no sjelden. Derimot deltar *alle* Trafo-brukerne i liten grad på religiøse møter, og spiller i liten grad pc-, eller TV-spill. De som bruker Trafo.no ofte, bruker pc-en i større grad enn de øvrige til å laste ned musikk, publisere på nettgallerier, nettmagasiner, forfatte dikt, noveller, dramatik eller lignende, lage/bearbeide bilder og til illustrasjon eller til å lage tegneserie. Trafo.no har altså nådd en kunst- og kulturaktiv og teknologiaktiv gruppe

ungdom som er individuelle i sine aktivitetsvalg og som ikke er interesserte i pc- og tv-spill. Men dette er sammenligninger *innenfor* gruppen av Trafo-brukere, og sier ikke noe graden av kunstaktivitet og nettaktivitet blant disse Trafo-ungdommene sammenlignet med annen ungdom. For å kunne sammenligne Trafo-ungdommene med annen ungdom, har vi som nevnt brukt spørsmål som i 2002 og 2003 ble stilt til den samme gruppen Østlands-ungdommer da de gikk i 10. klasse og første år i videregående skole (Markussen & Sandberg 2004, Vedlegg 1). Selv om disse Østlands-ungdommene representerer kun den nedre aldersgruppen av Trafo-ungdommene, er det her foretatt sammenligninger *mellem gruppene*, og disse viser såpass tydelige mønstre når det gjelder fritid og venner, skoleerfaring da de var 15 år, foreldres utdanning og egne utdanningsambisjoner at det kan tolkes om en tendens. I sammenligningen må det også taes forbehold om lavt antall individer blant Trafo-ungdommene.

I studien av Østlands-ungdom har Markussen & Sandberg (2004) brukt 11 utsagn om fritid og venner, som på grunnlag av faktoranalysen er gjort om til fire variabler: «Den vennekjære» er orientert mot venner hjemme, på fritidsklubb, ute på byen eller er hjemme med familien. «Datafrikken» er orientert mot pc, dataspill, og surfer på internett. «Den organiserte» er orientert mot organiserte aktiviteter som trening og konkurranser og møter i lag, forening eller lignende. «Den kulturelle» er orientert mot kulturelle aktiviteter som å øve i korps, band, kor, teatergruppe eller lignende, høre på musikk og lese bok. Det er generelt lav organiseringsgrad blant Østlands-ungdommene. Tabell 4.4 viser de 298 Trafo-ungdommene, sammenlignet med Østlands-ungdom, alle skilt ut etter de fire variablene. Antallet (N) elever i gruppen Østlands-ungdom vil variere mellom årene. Dette skyldes at de deltar i en studie om bortvalg i videregående skole som går over flere år med utgangspunkt i den samme elevgruppen fra 10.klasse. Det vil derfor naturlig bli færre elever over årene. Blant 10. klassingene var det en svarprosent på 98, blant elever 1. år i videregående var svarprosenten 78, noe som blant annet skyldes elevers bortvalg. Dessuten vil elevenes mulighet til å trekke seg fra undersøkelsen i de årene den pågår, påvirke antallet (N), og disse forhold gjør at tabellene har ulik N for Østlands-ungdom.

Tabell 4.4 Trafo-ungdom og Østlands-ungdoms orientering angående fritid og venner. Snitt. Gjennomsnittskår på skala fra 1–4.

	Østlands-ungdom*15–17 år						Trafo-ungdom** 16–22 år		
	10. klasseN=9826***			1. år videreg.N=7689			N=298		
	Alle	Jente	Gutt	Alle	Jente	Gutt	Alle	Jente	Gutt
Venneorientert	1.6	1.6	1.6	2.0	1.9	2.0	1.4	1.4	1.4
Organisert	1.0	0.8	1.1	0.8	0.6	0.9	0.6	0.5	0.6
Datafrik	1.8	1.2	2.3	1.8	1.3	2.3	2.1	1.9	2.2
Kulturell	1.7	1.8	1.5	1.6	1.7	1.5	2.1	2.2	1.9

Kilde: *Markussen & Sandberg 2004, **Spørreskjemaundersøkelse Trafo.no 2003.

Tabell 4.4 viser at Trafo-ungdom er mer kulturelle og dataorienterte enn ungdommer på Østlandet. Videre viser tabell 4.4 at Trafo-ungdom skiller seg fra Østlands-ungdom ved å være mindre venneorienterte og mindre organiserte. Her kan alderssammensetningen i gruppene ha betydning, og som det fremgår av tabell 4.4 endrer Østlandsungdom sin venneorientering og organiseringsgrad fra 10.klasse til første år på videregående skole, og det er forskjell mellom kjønnene. I denne sammenhengen kan den lave organiseringsgraden blant Trafo-ungdom ses på som en bekreftelse på at Trafo.no når uorganiserte ungdommer slik målsettingen for prosjektet har vært formulert i prosjektskissen.

En testing av standardavviket bekrefter at det er statistisk pålitelige forskjeller mellom Østlands-ungdom i 1. klasse i videregående og Trafo-ungdom, se vedlegg 2. Forskjellene i graden av organisert fritid og i bruk av datautstyr (datafrik), er mindre enn ulikhetene som opptrer på faktorer som indikerer venneorientering og kulturell orientering. Trafo-ungdom er vesentlig mindre venneorientert og vesentlig mer kulturelt orientert enn Østlands-ungdom generelt. Skiller vi på kjønn, viser tabell 4.4 at sammenlignet med Østlands-ungdom generelt er Trafo-guttene kun litt mindre dataorienterte enn Østlands-guttene, mens Trafo-jentene er betydelig mer dataorienterte enn Østlands-jentene. Trafo-jentene er mer kulturelt orienterte enn Trafo-guttene, når det gjelder datafrikene er det omvendt, flere gutter enn jenter er datafrikere. Dette kan tyde på at Trafo.no treffer en spesiell gruppe jenter, fordi vi vet at de som bruker Trafo ofte ikke er interessert i pc-spill. En del av forklaringen er selvsagt at dette er et

nettsted, slik at jentene må ha en viss interesse for data og brukerkompetanse for å finne Trafo.no på internett, og ikke minst for å kunne bruke nettstedets tilbud. En annen forklaring kan være at dataorienterte jenter har funnet Trafo.no og blitt mer engasjert i kulturaktiviteter fordi mulighetene tilbys på et nettsted.

Sammenhengen mellom dataorienteringen og Trafo-bruk viser at disse ungdommene bruker internett og pc i større grad enn Østlands-ungdom. Som det fremgår av foregående kapitler har Trafo-redaksjonen underveis i prosjektperioden endret sitt fokus fra å nå en smal gruppe unge kunstnere, til å fokusere på en bred ungdomsgruppe. Derfor er det interessant å se nærmere hvordan Trafo-ungdommene skiller seg fra, eller er like Østlands-ungdom på flere måter enn i fritidsinteressene. Dette kan si noe om hvilke veivalg Trafo-redaksjonen bør gjøre for å nå flere ungdommer. De ulike elevtypene som Markussen og Sandberg (2004) beskriver har forskjellige interesser og fritidsaktiviteter, de velger forskjellige linjer i videregående skole, de har forskjellige skoleerfaringer, og deres sosiokulturelle bakgrunn er ulik. Ulikhetene virker sammen når det gjelder valgene elevene gjør i forhold til videregående skolegang (Markussen & Sandberg 2004: 80). Som påpekt tidligere i rapporten viser forskning at kjønn samt sosiokulturell og økonomisk bakgrunn har strukturerende betydning for holdninger, handlingsvalg, utdanningsvalg etc. hos den enkelte ungdom, og at dette er mer betydningsfullt enn alder (Arnesen 2003, Bakken 2004, Bourdieu 1993, Børing 2004, Gripsrud & Hovden 2000, Hellevik 2001, 2002, Hvattum & Sørli 2004, Krange & Skogen 2003, Grøgaard 1997, Markussen & Sandberg 2004, Rørhus 1993, Weisser 2004). Forskjellene i alder mellom Trafo-ungdom og Østlands-ungdom er derfor ikke avgjørende for tolkningen av resultatene fra sammenligningen mellom disse gruppene. Ett av mønstrene som denne forskningen viser til er hvordan foreldres utdanning er betydningsfull for ungdoms utdanningsplaner. En sammenligning mellom Østlands-ungdom og Trafo-ungdom illustrerer dette.

Tabell 4.5 Trafo-ungdom og Østlands-ungdoms utdanningsvalg og foreldrenes utdanningsnivå. Prosent.

	Østlands-ungdom*						Trafo-ungdom**		
	10. klasse N= 9787			1. år videregående N=7661			16-22 år N=298		
	Grunn- skole, videre- gående skole	Høg- skole, univer- sitet	Ikke svart	Grunn- skole, videre- gående skole	Høg- skole, univer- sitet	Ikke svart	Grunn- skole, videre- gående skole	Høg- skole, univer- sitet	Vet ikke
Foreldres utdan- ning***	62	38		62	38		36	58	6
Ungdom- mens planlagte utdanning	44	53	3	39	60	1	6	80	14

Kilde: *Markussen & Sandberg 2004, **Spørreskjemaundersøkelse Trafo.no 2003.

*** Fordelingen er konstruert på bakgrunn av opplysninger gitt i 10.klasse og første år på videregående skole av den samme gruppen elever (Markussen & Sandberg 2004).

Tabell 4.5 viser at blant Østlands-ungdom har 62 prosent foreldre med fullført utdanning fra videregående skole eller lavere nivå, mens 38 prosent har en eller begge foreldre med høyere utdanning. For Trafo-ungdommene er bildet omvendt. Videre viser tabell 4.5 at hele 80 prosent av Trafo-ungdom har planer om å ta høyere utdanning, mens tilsvarende tall for Østlands-ungdom er 53 prosent blant 10.klassinger og 60 prosent blant elever i første vg. Dette tyder på at motivasjonen for å ta høyere utdanning øker med alder. Bakgrunnstallene viser at blant Trafo-ungdom er det mer enn 40 prosent som har planer om høyere utdanning utover 4 år, mens det tilsvarende tallet for Østlands-ungdom er 20 prosent. Ambisjonene blant ungdom når det gjelder fremtidige utdanningsplaner har sammenheng med hvordan de ser på skole og utdanning. Trafo-ungdom og Østlands-ungdom har besvart de samme spørsmålene om hvordan de erfarte skolen da de var 15 år (se spørsmål 21 i spørreskjema vedlegg 1). I studien av Østlands-ungdom finner Markussen og Sandberg (2004: 64) en sterk positiv sammenheng mellom det å oppleve skolen som et meningsfylt sted hvor man lærer og finner seg til rette, det å mene seg omgitt med gode og engasjerte lærere, det å mene at utdanning er viktig og å ha planer om fortsatt utdanning. Av respondentene blant Trafo-ungdom oppgir 70 prosent at de har lært mye på

skolen og at de ser på utdanning som viktig. Svarene indikerer at det hos Trafo-ungdommene er sammenheng mellom trivsel på skolen da de var 15 år, og deres utdanningsplaner på tidspunktet for besvarelsen av spørreskjemaet. Barn og ungdom er avhengige av de ressursene de har tilgjengelig i sine nære omgivelser, og foreldrene har stor betydning for skole- og utdanningsvalg, fritidsaktiviteter og venner samt for økonomiske rammebetingelser for disse valgene. Dette gjelder som før nevnt også bruken av pc og internett, fordi dette foregår i hjemmet, og blir virkningsfullt når det gjelder hvilke ungdommer som har ressursene som kreves for å være Trafo-ungdommer.

4.4 Kulturelle, dataorienterte, ressurssterke

Trafo-ungdom har et tydelig middelklassepreg sammenlignet med Østlands-ungdom som representerer en vanlig sammensetning av befolkningen. Til sammen indikerer de ulike kjennetegnene vi har observert blant Trafo-ungdom at nettstedet treffer ressurssterk ungdom, og dette er et resultat som kan gjenkjennes fra annen forskning om sammenhenger mellom ungdoms skolevalg, prestasjoner, kulturorientering og mediebruk. Betydningen av ressursene i det nære miljøet skal altså ikke undervurderes som klangbakgrunn for ungdoms kunstaktivitet. Den friheten vi gjerne forbinder med ungdomsfasen er som før påpekt tvetydig fordi friheten til å velge bare gjelder innenfor fastsatte rammer, og gamle rammer erstattes av nye, som er like lite fleksible. Det gjelder fortsatt for de unge å velge «riktig», og som blant andre Engelstad & Ødegård (2003) påpeker, er det slik at faller ungdom utenfor på ett område, får dette konsekvenser på flere arenaer. Satt på spissen kan det hevdes at hvis tilbudene på Trafo.no skal nå ut til en bred gruppe ungdom, må dette ikke bare foregå på internett, og ikke bare i tilknytning til kulturarrangementer, men også knyttes til lokale møteplasser. Erfaringene fra prosjektaktivitetene som er beskrevet i kapittel 2 viser for eksempel at lokal rekruttering til tilbud som workshops og verksteder når et mangfold av brukere og dette bidrar til frodighet i prosjektene. Andre møteplasser kan være en ungdomsklubb eller et ungdomshus i distriktene. Da vil man i større grad nå en bred gruppe ungdom. I en studie av funksjonen av en ungdomsklubb i Groruddalen i Oslo, viser Vestel (2002, 2004) at dette er møteplasser som gir mulighet for samhandling og opplevelser av fellesskap mellom ungdom fra ulike sosiale lag og etniske grupper, og gir rom for at forskjeller tydeliggjøres på en positiv måte. Imidlertid er det i disse ungdomsklubbene et problem at kjønnsbarrierene ikke blir brutt ned på samme måte som de kulturelle og etniske barrierene. Teknologien har vist seg å ikke være et tilstrekkelig virkemid-

del for å nå en bred ungdomgruppe. I Trafo-prosjektet er det synliggjort både teknologiske, kjønnsmessige, klassebetingede og flerkulturelle barrierer. Dette illustrerer at det vil ta tid å endre de kulturelle mønstre som er knyttet til kulturbruk, teknologier og internett, selv om tilgjengeligheten til digitale teknologier allment sett er stor. Skal Trafo-prosjektet ha legitimitet i forhold til kulturpolitikens mål om kulturell distribusjon i det norske samfunnet, kreves målrettede tiltak for å sikre at disse barrierene brytes ned i en eventuell videreføring av prosjektet.

5 Utviklingsprosjektet

Dette kapitlet er med henvisning til mandatet en diskusjon av hvorvidt Trafo-prosjektets organisering har fungert hensiktsmessig i forhold til å drive prosjektet i ønsket retning. Dette kan besvares prosjektinternt i forhold til målsettingene i prosjektskissen. Imidlertid er legitimeringen for denne typen prosjekter at Norsk kulturråd har som hovedoppgaver å legge til rette for, og ta initiativ til, forsøksprosjekter på felter der rådet ser behov for dette. Dette kan være i forhold til de faste arbeidsområdene eller på rådets egne satsningsområder. Kunstformidling for barn og unge har gjennom 1990-tallet blitt utviklet til et slikt satsningsområde. Utviklingsprosjekter blir igangsatt fordi man ser behov i det kulturelle felt som kulturpolitikken ikke dekker på en god nok måte, og med begrensede ressurser er det avgjørende hvilke prosjekter som settes i gang og hva slags kunnskap man får ut av dem i forhold til mer overordnede kulturpolitiske mål. Det er derfor relevant å spørre hvordan et utviklingsprosjekt av denne typen fungerer kunnskapsgenererende for kulturpolitikken.

Kulturrådets årskonferanse i 1998 hadde organiseringsformer av kunstnerisk virksomhet som tema. Der ble støtten til utviklingsprosjekter beskrevet som en dynamisk motsetning til støtten til kulturinstitusjonene. Prosjekter kan, i følge daværende kulturminister, fungere som «vitamininnsprøytning» for institusjoner og andre aktører på kulturfeltet, og som «fødselshjelp» for nye tiltak (Lahnstein 1999). Metaforen om fødselshjelp viser til en tradisjon der prosjekter etter utviklingsperioden gjerne har fått leve videre som faste ordninger, med fast plass på statsbudsjettet. En slik automatikk har åpenbart problematiske sider, fordi det legger føringer for politikken. Diskusjonen som ble reist i 1998 om institusjon eller prosjekt, hadde utgangspunkt i en del endringstrekk innenfor kunstfeltet, mot en dedifferensiering (Bjørkås 1999), økt endringstakt når det gjelder kvalitetsstandarder og sjangergrenser (Veiteberg 1999), og mer bruk av prosjektstøtteformen generelt i kunstfeltet. Dette peker mot at konteksten for Kulturrådets utviklingsprosjekter har stadig større endringstakt. Som konsekvens vil hensikten med utviklingsprosjekter etter hvert være noe annet enn å teste ut om enda en kulturpolitisk begrunnet idé er «liv laga» (Langdalen, Lund, Mangset 1999), med etablering av enda en fast institusjon i større eller mindre format, som mål. Med økt endringstakt kan premisene for et utviklingsprosjekt endres ganske mye i løpet av en treårig prosjektperiode. Som det fremgår her, gjelder dette ikke minst for Trafo.no, hvor målene er knyttet til ungdoms fremtidsorientering, nye teknologier og internett. Med nærmere ti millioner i samlede prosjektmidler er Trafo.no ett av de største utviklingsprosjekter Norsk

kulturråd har finansiert, og evalueringens design og mandat gjenspeiler Kulturrådets behov for kontroll for å kunne sikre at prosjektet har en ønsket retning. Hensikt, metoder og resultater av utviklingsprosjekter bør ses i sammenheng med hvilke kunnskaper man har behov for i kulturpolitikken, og gjenspeile dette. Prosjektets ekspertise og endringsevne vil være avgjørende for dets suksess, og jeg skal her belyse drivkrefter og hindringer i utviklingsprosessen i prosjektet, for deretter å kunne diskutere funksjonen utviklingsprosjekter kan ha i et endringspreget kulturfelt.

5.1 Organisering, styring og prosjektkultur

Prosjektarbeidsformen er tidsavgrenset og resultatrettet, med ny organisasjonsstruktur, enten innenfor en allerede eksisterende organisasjon eller i en helt ny organisasjon, som tilfellet Trafo.no. En kort tidshorisont gir rom for andre og mer arbeidsintense arbeidsformer enn i varige ordninger. Dette er prosjektarbeidsformens styrke og svakhet. Det som lar seg realisere gjennom en utviklingsperiode har den korte tidshorisonten som kjennetegn, men virksomheten må for å kunne leve videre i mer varige former dimensjoneres og tilpasses løsninger som fungerer over tid. Styringen av utviklingsprosjekter i Norsk kulturråd har tredelt struktur. En offentlig instans har det administrative, økonomiske og juridiske ansvaret, styringsgruppen har ansvaret for styringen av det innholdsmessige i prosjektet, prosjektledelsen det daglige ansvaret for å realisere prosjektet ut fra de føringer som styringsgruppen gir, og Norsk kulturråd har observatørstatus. Det er grunnlag for et stort tolkningsrom i denne typen prosjekter, noe som blir tydelig gjennom Trafo-prosjektets to faser. Disse forhold blir utdypet her.

5.1.1 Organisasjon

Prosjektledelse, styringsgruppe, økonomiansvar og redaksjonen utgjør til sammen prosjektets organisasjon. Rammeverket er sentralt, og Akershus fylkeskommune har det administrative, økonomiske og juridiske ansvaret for prosjektet. De har hatt arbeidsgiveransvar for personalet, honorarutbetaling til eksterne konsulenter, arkivtjenester, juridiske tjenester og utbetaling til ungdom som søker om støtte, samt utbetalinger av honorar til konsulentene i Trafo.no. Videre har fylkeskommunen det kontrollerende ansvar for budsjett, regnskap og rapportering til Kulturrådet og styringsgruppen. Denne måten å «utplassere» og organisere utviklingsprosjekter på, har vært et tiltak fra Norsk kulturråd

sin side for å sikre profesjonalitet i forhold til arbeidsoppgavene dette omfatter, og kravet til offentlig innsyn og kontroll. Trafo.no er en forholdsvis liten prosjektorganisasjon, men har store økonomiske midler i omløp. Dette tilsier at det har vært stort behov for å sikre intern økonomi- og habilitetskontroll, og kravet til den økonomiske administrasjonen er at den er robust nok til dette formålet. Prosjektleder er daglig leder i prosjektet, og er styringsgruppens sekretær som forbereder saker, fører referat og effektuerer vedtak. Videre skal prosjektleder også ha ansvar for daglig drift og utvikling, ha daglig personalansvar og ansvar for rapportering til styringsgruppen og Akershus fylkeskommune. Som tidligere nevnt har Trafo-prosjektet hatt flere prosjektledere, og endringene har sammenheng med fødsels- og barselspermisjoner. Den første prosjektlederen var ansatt til august 2002. Da ble prosjektledelsen overtatt av firmaet Mesén as, som jobber prosjektorganisert som «produserende rådgivere for kunst og næringsliv» (www.mesen.com).

Styringsgruppens mandat i denne typen prosjekter er å opptre på vegne av Norsk kulturråd, med ansvar for at de oppsatte mål blir nådd, og at prosjektet gjennomføres på en best mulig måte innenfor rammene som er definert. Styringsgruppeleder er ansvarlig for møteinnkallelse etc, og samarbeider med prosjektlederen. Styringsgruppen er beslutningsdyktig når mer enn halvparten av medlemmene er til stede, og har stor innflytelse på prosjektet, men kan delegerer ansvar og oppgaver til prosjektleder hvis de ønsker det. Ved starten av prosjektperioden i 2001, ble det oppnevnt en styringsgruppe sammensatt ut fra et ønske om bred representativitet fra sentrale samfunnsinstitusjoner innen kultur og politikk. Den første styringsgruppens medlemmer besto derfor av en forlagsredaktør, en stortingspolitiker, en fra IT-bransjen, en etablert kunstner og en ung kunstner. I tillegg har en representant for Barne- og ungdomsutvalget i Norsk kulturråd på grunnlag av sin møterett deltatt på alle møtene i styringsgruppen.

Lederen av styringsgruppen i første fase av Trafo-prosjektet var medeier i firmaet Orgdot.as som har utviklet nettstedet og fremdeles har serveransvaret for Trafo.no. Denne styringsgruppelederen hadde også hatt oppdraget med å utvikle prosjektskissen for det treårige prosjektet. I utviklingen av forprosjektet var firmaet Orgdot.as dessuten rådgiver i forbindelse med internettløsningen. I første fase av Trafo-prosjektet var styringsgruppen ikke medansvarlig for beslutninger, men ble orientert av styringsgruppeleder og prosjektleder om beslutningene som allerede var tatt. Prosjektet ble i denne første fasen i stor grad styrt gjennom en dialog mellom styringsgruppeleder og prosjektleder, med Akerhus fylkeskommune som bisitter, sammen med representanten for Norsk kulturråd. Det er i så måte illustrerende at styringsgruppen i løpet av det første prosjektåret

hadde to møter. Selv om dette formelt var en styringsgruppe, fungerte den som om den var en referansegruppe med begrenset styringsansvar. Det er illustrerende at ett av disse medlemmene i en samtale sa at han planla å melde seg ut av styringsgruppen med den begrunnelse at det ikke var interessant å være medlem. Med hans kompetanse forventet han å bli brukt i forbindelse med utviklingen av nettstedet, og var ikke interessert i å være med i en styringsgruppe som fungerte som en «kosegruppe» som møttes en gang iblant. Han var kritisk til at styringsgruppens leder hadde «(...) foten så grundig inn i dette prosjektet med sitt firma», og mente at dette var et problem for de andre i styringsgruppen. Dette medlemmet trakk seg ut i forbindelse med omorganiseringen.

Styringen av prosjektet i dets første fase kom derfor til å være preget av en tett kobling mellom det som må kunne karakteriseres som forretningsinteresser, personlige interesser og kulturpolitiske interesser. Dette ble etter hvert så problematisk både for Kulturrådet og for prosjektet at man høsten 2001 oppnevnte en ny leder av styringsgruppen. I denne endringsfasen av prosjektet gikk tre medlemmer ut av styringsgruppen, og ett nytt medlem kom inn. Det viste seg altså at den strategiske sammensetningen av styringsgruppen ikke var noen garanti for god fremdrift i prosjektet. I Trafo-prosjektets andre fase ble den nye styringsgruppelederen og styringsgruppen valgt ut fra andre kriterier, og det var rimeligvis mer fokus på habilitet og på erfaring fra større prosjekter, kjennskap til kulturpolitikken og til kunstfeltet. Styringsgruppen har siden bestått av representanter for kunst- og kulturlivet, fra forskning innen IKT samt kommunal og fylkeskommunal kulturadministrasjon. Styringsgruppelederen sitter også i Barne- og ungdomsutvalget i Norsk kulturråd. Saksbehandler for Barne- og ungdomsutvalget i Norsk kulturråd har deltatt på alle møtene.

Den andre styringsgruppen har vært mer aktiv i styringen av prosjektet. Imidlertid har flere av medlemmene i perioder ikke hatt anledning til å delta på grunn av andre oppgaver. Dette har ført til at selv om styringsgruppen har hatt flere møter enn den første, har den ikke alltid vært beslutningsdyktig. De har derfor kommet med råd til prosjektlederen, men uten klare vedtak. Dette har på den ene siden gitt prosjektet stort handlingsrom i forhold til å definere problemstillinger og foreslå løsninger for styringsgruppen. På den andre siden fører dette lett til at det blir utydelige sammenhenger mellom diskusjonene i styringsgruppen, problemforståelsen i organisasjonen og hvem som har ansvaret for utviklingen av retning og mål. Trafo-prosjektet hadde i første fase en prosjektledelse som brukte styringsgruppen i for liten grad i forhold til det styringsmodellen tilsier. I andre fase hadde prosjektledelsen større forventninger til tydelighet enn styringsgruppen bidro til. Styringsgruppen har imidlertid i stor

grad vært kulturpolitisk orientert og fokusert på problemstillingene rundt brukergruppens mangfold, nettstedets plass i det kulturelle bildet og mulighetene for videreføring av prosjektet, med andre ord har de prioritert arbeidet med å sikre prosjektet kulturpolitisk relevans over tid. Blant annet satte styringsgruppen ned en intern arbeidsgruppe som arbeidet frem alternativer for videreføringen av Trafo.no. Dette har fungert dynamisk for prosjektet som helhet i andre fase av prosjektet.

5.1.2 Arbeidets gang

I utviklingsprosjekter er prosjektorganisasjonen sammensatt i den hensikt å løse spesielt definerte oppgaver, og prosjektoppgavene er unike. De skal som oftest gjøres bare en gang, og blir aldri rutine. Oppgavene som skal utføres innenfor prosjektet, er dessuten begrenset av på forhånd avtalte premisser som penger, tid, personer, utstyr etc. I tillegg er prosjekter som oftest ekspertorienterte, det vil si at de krever spesialkunnskaper (Jessen 2001). I Trafo.no var den viktigste kompetansen til medarbeiderne i utgangspunktet at de var unge, og kjente til det kulturelle feltet de skulle arbeide i. To av de tre prosjektmedarbeiderne, nemlig prosjektlederen og medarbeideren som hadde ansvaret for å bygge opp og drive Konsulentformidling og Tilskuddsordning, hadde utdanning og erfaring fra kulturarbeid i kommuner og fylke. Den tredje hadde primært ansvaret for den daglige publisering av redaksjonelt og annet innhold på nettsidene. Ved siden av kvalifikasjonen at han var ung, 22 år, hadde han en kunstfaglig bakgrunn fra videregående skole og folkehøgskole etc. og arbeidserfaring fra web-design, blant annet hadde han laget nettsidene for sentralorganisasjonen for Ungdommens kulturmønstring (UKM). Hans kunstaktivitet foregikk hovedsakelig innenfor sjangerne musikk og teater. Man kan derfor si at prosjektorganisasjonen hadde en viss tverrfaglighet, og medarbeideren som var en «super-variant» av de som var definert som målgruppen for prosjektet var en betydelig ressurs.

Fordi prosjekter etableres for å unngå at tunge, hierarkiske prosedyrer hindrer rask beslutningsevne og fleksibel oppgaveløsning, forutsetter arbeidsformen at medarbeiderne har evne og mulighet til å ta selvstendige avgjørelser, ofte innenfor små marginer, angående tidsrasjonalisering, budsjettoppfølging og løpende kvalitetsvurderinger. Dette krever god kommunikasjon og dynamisk struktur. Trafo-prosjektets første fase var organisasjonen preget av en svært byråkratisk arbeidsform basert på en hierarkisk struktur, noe som virket merkelig i en prosjektorganisasjon på tre personer. Prosjektlederen hadde i første fase et stort rom med egen stor kontorpult, mens de to medarbeiderne satt i et rom in-

nenfor dette rommet. Jeg observerte at møter mellom prosjektleder og styringsgruppeleder, i rollen som diskusjonspartner for prosjektutviklingen, ble gjennomført mens de to medarbeiderne arbeidet i naborommet. Denne arbeidsformen og romplasseringen bidro til avstand mellom ledelse og medarbeidere, og ut fra intervjuer med medarbeiderne og observasjon av aktiviteten i redaksjonen, virket dette hindrende for den dynamikken et utviklingsprosjekt er avhengig av.

Som før nevnt var Trafo.no i den første fasen lokalisert sammen med Atelier Nord i Oslo, et senter for digital kunst. De forventede synergieffektene av dette uteble, og i forbindelse med skiftet av prosjektledelse ble prosjektredaksjonen flyttet da Trafo.no gikk inn i det som her i evalueringen karakteriseres som andre fase. Andre fase startet da Mesén as overtok prosjektledelsen. Evalueringen hadde i delrapport I fra 2001 påpekt at det var behov for mer systematisk prosjektutvikling og dokumentasjon av aktiviteten i prosjektet. Dette ble det nå tatt tak i, og mer systematisk dokumentasjon har skapt større muligheter for refleksjon og diskusjon om visjoner, problemer og mål i prosjektet. Ut fra intervjuer med medarbeiderne og observasjon av redaksjonens arbeid har endringene i andre fase skapt en prosjektkultur med mer humør og større bevissthet om hvordan man skaper kreativitet og et tiltrengt driv i prosjektet. Man kan med andre ord tale om et kulturskifte i prosjektet, noe som har vært positivt for realiseringen av Trafo.no. Årsmeldingene synliggjør hvordan endringene førte til at prosjektet fikk en tydeligere kunnskapsutviklende strategi.

Kravet i Norsk kulturråd om at den økonomiske styringen og personalledelsen i slike prosjekter skal settes ut til annen offentlig organisasjon, er funksjonell i forhold til behovet for profesjonalitet i forhold til arbeidsoppgavene dette omfatter, og i forhold til kravet til offentlig innsyn og kontroll. Men i prosjektets første fase ble det tydelig at det lett kan bli for stor avstand mellom den lille, nye prosjektorganisasjonen og den store, veletablerte offentlige virksomheten i det daglige arbeidet. Dette gjelder særlig personalomsorgen, som krever en viss form for nærhet i det daglige. Selv om man oppnår klar økonomisk og administrativ kontroll, blir den fysiske avstanden et hinder for å fange opp svakheter og skape endring når noe ikke fungerer godt nok i forhold til behovene og hensikten med prosjektorganisasjonen. Det kunne derfor vært en fordel for prosjektorganisasjonen om man i planleggingsfasen av prosjektet hadde arbeidet mer med å få til fysisk nærhet, og kanskje også en større likhet mellom prosjektorganisasjonen og vertsinstitusjonen.

5.1.3 Fra statisk til dynamisk prosjekt

Prosjekter beveger seg alltid inn i en ukjent fremtid, og den økende endringstakten i det senmoderne samfunnet krever etter hvert også endret prosjektmodell. Mens man i tradisjonelle prosjektmodeller har fokus på hvordan gjennomføringen relateres til planlegging og mål, og derfor kan betegnes som *statiske*, vil man prosjekter som legger større vekt på selve gjennomføringen kunne betegnes som *dynamiske* (Jessen 2001). Dynamiske prosjekter er dermed mest fleksible i forhold til ytre påvirkninger og krav om endring, og kjennetegnes av mulighet for korrigeringer, noe som innebygges i de daglige aktiviteter og beslutninger i prosjektorganisasjonen. Det er viktig at prosessene får virke over tid, fordi dynamiske prosjektprosesser forutsetter et dobbelt kontrollsystem, der man passer på at prosjektet følger det planlagte forløp, og samtidig passer på at det planlagte forløp er formålstjenlig, eller om det må gjøres endringer og omplanlegging (Czarniawska-Joerges 1993, Jessen 2001). Denne endringsorienteringen kan medføre betydelige inngrep i prosjektgjennomføringen, men er også en forutsetning for dynamikken i prosjektet. Slik dette blir beskrevet i litteraturen, forstår man at en byråkratisk arbeidsform er dysfunksjonell for prosjekter, og man har derfor etter hvert fokusert mindre på organisasjonsstrukturer og mer på prosjektets prosjektkultur. Betydningen av å arbeide med å utvikle denne kulturen blir ansett som sentral for å lykkes (Lord 1989, Czarniawska-Joerges 1993, Jessen 1997). Noen av forskjellene mellom statiske og dynamiske prosjektarbeidsformer er at en prosessevaluering gjerne blir et problem i den førstnevnte, men en ressurs i den sistnevnte, noe som har sammenheng med at prosessevaluering er en nødvendig del av det dobbelte kontrollsystemet i en dynamisk prosjektmodell.

Som det fremgår her fungerte Trafo-prosjektet statisk i første fase. Da evalueringen startet, hadde de mest sentrale aktørene i realiseringen av prosjektet, dvs. prosjektledelse, styringsgruppeleder samt den fylkeskommunale representanten allerede etablert et sterkt eierforhold til prosjektet, og som evaluator fikk jeg inntrykk av at det var en sterk lojalitet og felles overbevisning om at målet i stor grad var gitt gjennom prosjektskissen, og i Årsmelding 2001 ble dette sagt eksplisitt. Styringsgruppelederens mange roller i første fase bidro til dette. Men den statiske prosjektorganisasjonen kan også ha vært et uttrykk for usikkerhet og at man ikke hadde grep om dimensjonene og utfordringene prosjektet medførte, noe som kan være rimelig i starten på en innovasjonsprosess. Prosjektlederen i første fase av prosjektet uttrykte i et intervju tidlig på høsten 2001 stor usikkerhet: «Jeg vet ikke hvem jeg skal spørre om hva som er bra, for eksempel hvor mange brukere kan vi vente? (...) Det er frustrerende å ikke ha svar». Denne

usikkerheten reduserte hun gjennom å ha samtaler med styringsgruppelederen, noe han i følge prosjektlederen ble betalt konsulenthonorar av Trafo-prosjektet for. Dette tilsier at verken Kulturrådet eller Akershus fylkeskommune brukte den innflytelsen de kunne hatt overfor prosjektet i denne fasen. Dermed ble man ikke i tilstrekkelig grad oppmerksom på nødvendigheten av å planlegge for *endring* i Trafo-prosjektets første fase. Som tidligere påpekt, fikk dette blant annet konsekvenser for utviklingen av den teknologiske arkitekturen for nettstedet.

5.1.4 Ubehaget ved «å bli evaluert»

Den manglende orientering mot endring i prosjektets første fase førte også til problemer for evalueringen. Ubehaget i prosjektorganisasjonen ved å bli evaluert ble signalisert ganske tidlig etter at evalueringsprosessen startet, fordi evalueringen ble oppfattet som kontroll utenfra. Samtidig var som før nevnt mandatet fra utredningsenheten i Kulturrådet at evalueringen skulle ha en slik tydelig kontrollfunksjon. De kryssende forståelsene av evalueringens funksjon førte naturlig nok til mye støy. I første fase ble det imidlertid samtidig uttrykt forventninger fra styringsgruppens leder og prosjektlederen om at evalueringen skulle bidra med substansiell kunnskap på områder der de selv følte seg usikre, og dette gjaldt først og fremst innenfor teknologi. Tatt i betraktning at prosjektet brukte forholdsvis store midler på å betale et firma for å utvikle denne delen av prosjektet, og den tette relasjonen mellom firmaet og styringsgruppeleder, var usikkerheten på dette området forbløffende. Det var imidlertid åpenbart flere som følte seg på usikker grunn i forhold til dimensjonene og målene i prosjektet. En forventning fra flere av den første styringsgruppens medlemmer var at evalueringen skulle «ordne opp». I sammenheng med at habilitetsspørsmålet ble tatt opp, ble både kunnskaps- og kontrollfunksjonen i prosessevalueringen stilt på prøve. Da dette skjedde, ble sentrale forståelser av målet med prosjektet og forståelsen av hva som var relevante kvalitetskriterier i utviklingen av nettstedet, presset opp i lyset. Ansvarsfordelingen mellom prosjektet og prosessevalueringen måtte også presiseres, spesielt når det gjaldt ansvaret for fremdriften i prosjektet. Det var viktig å få klargjort at prosessevalueringen ikke skulle være premissleverandør for prosjektet, dvs. gjøre valgene for prosjektet, eller at evaluator skulle fungere som konsulent, noe som flere åpenbart forventet. Disse diskusjonene hadde man ikke tatt da prosjektet ble planlagt, i prosessen som brakte evalueringen inn i prosjektet, da arkitekturen for nettstedet ble utviklet i første omgang, og heller ikke i løpet av det første prosjektåret. De mange kunnskapsmessige behovene i prosjektet gjør at det kan stilles spørsmål ved om sty-

ringsgruppe og prosjektmedarbeidere var sammensatt på riktig måte i forhold til den ekspertisen prosjektet trengte. I fase to var prosjektet preget av redusert usikkerhet som følge av en mer aktiv styringsgruppe, mer erfaren prosjektledelse og av at evalueringen hadde levert en del analyser som fungerte som redskap for videre arbeid. Prosessevalueringen fungerte dermed som kunnskapsleverandør og bidro til retningen i prosjektet. Grensen mellom prosessevaluering og konsulentfunksjon var imidlertid for utydelig i starten, noe som var uheldig for alle parter.

5.2 Kunnskapsutvikling et relevant mål

De mange ulike forventningene til evalueringen og støyen rundt dette i prosjektets første fase tydeliggjør problemene som oppstår for en prosessevaluering i et statisk prosjekt. Evaluering som kunnskapsproduksjon og som kontroll for å redusere usikkerhet virket i Trafo-prosjektets første fase som to motstridende prosesser. Imidlertid kan dette også fungere dynamisk, noe som er avhengig av prosjektorganiseringen og ekspertisen i organisasjonen, arbeidsformen i prosjektet og evalueringens plass. Den doble strukturen i dynamiske prosjekter, mellom planlegging, kontroll og omplanlegging, og en generell orientering mot endring, samsvarer med tilnærmingen i nyere evalueringsformer. Mens man i tradisjonelle evalueringer har hatt fokus på erkjennelse og kunnskap, effekter, resultater og mulighet for styring, er man nå i stadig større grad opptatt av at evalueringer bidrar til debatt, opplysning og informasjon, dialoger og læring. Evalueringene fungerer da som en ny form for kunnskapsproduksjon der relevans og anvendelse blir sentrale kriterier (Stensaker 2002). Dette er en evalueringsform som impliserer verdivalg i de ulike fasene av prosessen, noe som gjerne fører til en økende bevissthet om evalueringens konstituerende virkninger. Dette krever for eksempel at evalueringen er med fra forberedelsesfasen i et prosjekt, i stedet for at evalueringen kommer inn etter at alle premisene er lagt, slik tilfellet var i Trafo-prosjektet.

Denne forståelsen av evalueringer er inspirert av en kunnskapsteoretisk debatt om hvordan kunnskap utvikles i et senmoderne og komplekst samfunn (Gibbons et al 1994). En kunnskapsteoretisk diskusjon om disse endringene har bidratt med et skille mellom *tradisjonell* (Modus 1) og *ny kunnskapsproduksjon* (Modus 2). Tradisjonell kunnskapsproduksjon er en betegnelse som brukes om kunnskapsutvikling innenfor vitenskapens interne relevans- og kvalitetskriterier. Betegnelsen «ny kunnskapsproduksjon» henviser til at personer med ulik faglig tilhørighet og ekspertise som samarbeider om å løse problemer som relaterer

seg til ulike konkrete sammenhenger i samfunnet. Forskningen har nytte av praksisfeltets kunnskap og omvendt, og dette skaper mer likeverdige posisjoner mellom de ulike aktørene. Dette skjer innenfor løsere organisatoriske rammer enn i de tradisjonelle universiteter og lignende institusjoner, og man arbeider i større grad i tidsavgrensede samarbeidsrelasjoner. Kvalitet og relevans vurderes ikke bare fra forskningen, og dette skaper et bredere sett av gyldig kunnskap. I slike prosesser er løpende evaluering et viktig virkemiddel. De nye former for kunnskapsutvikling er preget av dialog om kunnskap i konkrete sammenhenger, og Trafo-prosjektet kunne vært et eksempel på hvordan eksperter og praktikere samarbeidet om nye løsninger på kulturpolitisk aktuelle problemstillinger. I Kulturrådets prosjekter har man lagt stor vekt på den særegne kunnskapen som representanter for kulturens praksisfelt representerer. Jo mer ambisiøse prosjektene er, dess mer ekspertise trengs for å nå målene, og denne formen for kunnskapsutvikling illustrerer at det ikke behøver å være noen motsetning mellom «teoretikere» og «praktikere» verken innenfor kultursektoren eller på tvers av samfunnssektorer. Problemet i Trafo-prosjektets første fase har imidlertid vært at få aktører har hatt viktige roller både i planlegging og oppstart, og andre perspektiver – og ekspertise – har ikke hatt tilstrekkelig stemme inn i prosjektet. Trafo-prosjektet har i andre fase flere av de egenskapene som skal til for å være kunnskapsproduserende, og prosessevalueringen har fått en mer dynamisk funksjon som samsvarer med dette.

Utviklingsprosjekter skal ut fra en dynamisk modell ikke fungere som institusjonsbygging, og kulturpolitikken og endringsprosessene i kulturfeltet tilsier at dette ikke heller er et ønskelig mål for Kulturrådet i dag. Som utviklingsprosjekt må Trafo.no ha andre mål, nemlig kunnskapsutvikling for kulturpolitikken. Den statiske prosjektmodellen som Trafo.no hadde i dets første fase, er derfor ikke bare et prosjektinternt problem. Det er behov for en mer prinsipiell avklaring av hensikten med utviklingsprosjekter og evalueringer når en permanent videreføring ikke lenger er et selvfølgelig mål for prosjekter av denne typen. Kulturfeltet kan med en etter hvert allsidig erfaring med prosjekter, ha gode forutsetninger for å gjøre seg nytte av nettopp denne fleksible formen for kunnskapsproduksjon som et dynamisk prosjekt representerer. I et kulturfelt med stor endringstakt kan den kunnskapsproduserende funksjonen ved utviklingsprosjekter få større betydning enn det har hatt til nå. Dette kan styrke en annen av Kulturrådets hovedoppgaver, nemlig den kunnskapsbaserte rådgivningen i det politiske feltet. En mer strategisk vektlegging på kunnskapsutviklingen i Kulturrådets utviklingsprosjekter vil kreve at man *profesjonaliserer* prosjektutviklingen, organisasjonen og gjennomføringen, og at evalueringens plass

blir tilpasset dette formålet. Kulturrådet kan oppnå dette ved å endre bruken av evalueringer fra å fungere som kontroll, til å fungere som styringsverktøy. På denne måten flyttes bevisbyrden fra de som skal bedømme kvalitet, til de som skal produsere kvalitet. Evaluering tar mye energi, og det er derfor viktig at alle får noe ut av det. Selv om arbeidsformen endres, blir de kulturpolitiske utfordringene allikevel de samme, nemlig å sikre at både kunsten, en oppdatert kunnskapsstatus og de samfunnsmessige perspektiver får plass og betydning i utviklingsprosjektene. Dette gjelder ikke minst i forhold til den tredje part når barn og unge er målgrupper for tiltaket.

6 Kulturpolitisk rom for Trafo.no

Dette kapitlet diskuterer hvilket rom Trafo.no kan fylle mellom andre tiltak for ungdom i kulturpolitikken. Prosjektskissen «Grøn kulturlinje» (Solheim 2000) etablerer et tomrom i politikken for unge kunstnere mellom 16 og 22 år som Trafo-prosjektet skal fylle. I prosjektskissen lokaliseres dette i rommet mellom lokal kulturpolitikk for barn og unge som er legitimert i «... ein fritids- og oppvekstpolitisk kontekst» og den nasjonale kunstnerpolitikken, og disse ulike politikkers mål i forhold til det sivile samfunn. Kulturpolitikken beskrives som sosialiseringsarena for ungdoms tilpasning til samfunnets verdier og normer, dette kontrasteres til målgruppen som antas å befinne seg utenfor det organiserte kulturlivet, og kunst- og kunstnerpolitikken mål antas å være mer relevant for målgruppen. Kunstnerpolitikken er imidlertid en sektorpolitikk tilknyttet bestemte fagfelt og yrkesutøvelser, og ungdom har derfor av naturlige årsaker liten plass innenfor en kunstnerpolitisk ramme.

Kulturpolitikken for ungdom er sektorovergripende, og Trafo-prosjektet kan innskriives i en større, samfunnsmessig forståelse av kunst som middel og mål i oppdragelses- og dannelsesprosessene. Den tradisjonelle kulturpolitikken ambivalens er ønsket om å stimulere kulturen for dens egen skyld, og samtidig å oppnå andre mål gjennom kulturtiltakene (Borgen 2002a, Baklien & Krogh 2002). Den generelle barne- og ungdomspolitikken skal både bidra til sosialiseringen til samfunnet, og til enkeltindividets personlige utvikling (Vaagland et al 2002). Etter andre verdenskrig har det vært sterk fokusering i ulike offentlige utredninger og meldinger på en samordnet tverrsektoriell oppvekstpolitikk. Men samtidig har det vært utviklet en sterk sektorpolitikk, for eksempel når det gjelder barnehager som er Barne- og familiedepartementets (BFD) ansvar, skole og utdanning, som er Utdannings- og forskningsdepartementets (UFD) ansvar, idrett, kunst og kultur som er Kultur- og kirke departementets (KD) ansvar, og de frivillige organisasjonenes arbeid som har vært flere departementers ansvar. Til sammen har dette ført til en forholdsvis diffus forvaltning av politikker som omfatter barn og ungdom og deres forhold til kunst og kultur, selv om tiltakene har vært mange. Når det er ganske utydelige skillelinjer mellom sektorpolitikker, den generelle barne- og ungdomspolitikken og kulturpolitikken for barn og unge, blir bildet ganske sammensatt når målet er å finne det kulturelle rommet som Trafo-prosjektet kan fylle. En del forskning hevder at ungdom generelt er mindre organisert enn tidligere, og dette samsvarer med bildet av Østlands-ungdom og Trafo-ungdom som er gitt tidligere i rapporten. Dette fanger imidlertid ikke opp endringer i organisasjonsmønstre

blant ungdom. Prosjektskissens motsetning mellom de organiserte og de ikke-organiserte kan derfor ikke sies å være avgjørende for vurderingene av Trafo-prosjektets måloppnåelse. På den andre side er det slik at selv om kulturpolitikken for ungdom er sektorovergripende, er tiltakene alltid gitt en formell plass i forvaltning og offentlighet som gir dem ressurser, rom og legitimitet. Som kapitlet vil vise er ikke dette til hinder for at innholdet i tiltakene tilpasses samfunnsmessige endringer og nye interesser og behov blant barn og unge, og politikktutformingene gjenspeiler dette. Finnes et rom for Trafo-prosjektet som kombinerer kunstnerpolitikkenes individfokus med egenskapene på en tverrsektoriell politikkbarena?

6.1 Sammenligning av tiltak

De tiltakene som det er mest relevant å sammenligne med Trafo-prosjektet har som fellestrekk at de er kulturpolitiske tiltak som er blitt utviklet for å tilby ungdom rom for kunstoppplæring, kunstopplevelse og egen kunstaktivitet. Et annet trekk er at de i dag fungerer tverrsektorielt. To av disse tiltakene fokuserer hovedsakelig på *opplæring og opplevelse*, nemlig kultur- og musikkskolene og Den kulturelle skolesekken (DKS). Ungdommens kulturmønstring (UKM) og Ungdomshuset Tvibit er eksempel på tiltak som hovedsakelig *tilrettelegger* for ungdoms egen kulturaktivitet i vid forstand. Disse tiltakene har likhetstrekk med funksjonene som tilbyes på Trafo.no. For eksempel har Konsulenttjenesten noen likheter med kultur- og musikkskolene og med DKS, og Arena har likhetstrekk med UKM. Tiltaket Frifond gir *økonomisk støtte* til frivillige barne- og ungdomsorganisasjoner av alle slag. Dette har likheter med Tilskuddsordningen i Trafo.no. En del av de kulturpolitiske implikasjonene ved disse tiltakene blir diskutert her, med utgangspunkt i hvordan Trafo-prosjektet selv har brukt disse tiltakene som referanse for utvikling, vurderinger og valg av strategier. I evalueringen er det relevant å sammenligne hvordan tiltakene er organisert, hvilke retningslinjer som gjelder aldersbegrensning, hvilken posisjon ungdom har i de ulike tiltakene, og hvilke kulturelle uttrykksformer som foregår i tiltaket. Dette gir grunnlag for å vurdere hvorvidt det er plass til Trafo.no i dette bildet.

6.1.1 Kultur- og musikkskolene

På slutten av 1960-tallet hadde noen ildsjeler utviklet kommunale musikkskoler for barn og ungdom etter mønster fra Danmark, Sverige, Finland og Nederland,

og i 1970 fantes 12 slike skoler i Norge. I 1974 ble det igangsatt et samordnet musikkforsøk, støttet av Forsøksrådet for skoleverket, og det ble utviklet en ideologisk og pedagogisk plattform for skolene som ble ansett som radikal på 1970-tallet (UFD 1999). Allerede i 1975 kom en utredning (Bratseth-utvalget 1975), der det ble slått fast at selv om musikkskolene var frivillige, var det ønskelig at de ble samordnet med det offentlige skoleverket, for å sikre at musikkopplæringen kunne nå alle barn og unge. Musikk- og kulturskoleprosjektet som foregikk i perioden 1993–96, har bidratt til endringer i dette tilbudet, og i 1997 ble alle kommuner lovpålagt å ha kultur- og musikkskole som del av sitt skoletilbud. Dette betyr at kultur- og musikkskolene er underlagt lov om grunnskolen som forvaltes av kommunene. Videre har disse skolene fått en mer integrert funksjon i barnehage og grunnskole, samtidig som de skal fungere som «kulturelt kreativitetssenter» i kommunene, og fortsatt ha tilbud til ungdom i videregående skole og voksne (UFD 1999). I praksis har dette ført til at kultur- og musikkskolene har ansvaret for instruktører og dirigenter til musikkorpsene, kulturtiltak i barnehager, opplæring i skolene og tilbud i det frivillige kulturlivet. Kultur- og musikkskolene står dermed i spennet mellom den obligatoriske skolen, det private initiativ og det frivillige kulturlivet. Dette betyr at de står mellom ulike rasjonaliteter, nemlig mellom retten og plikten til opplæring i skolen, frivillig deltagelse og egenutvikling på fritiden, og den tradisjonelle, lokale dugnadsånden med loppemarkeder og kakelotteri. Ungdom må søke om opptak til kultur- og musikkskolen, og er avhengig av egen eller foreldrenes betalingsevne. Dette gir brukerne, og spesielt de unge, en forholdsvis umyndigjort posisjon, noe som er et paradoks når tilbudet som sådan er basert på frivillighet.

6.1.2 Den kulturelle skolesekken

Den kulturelle skolesekken (DKS) ble igangsatt våren 2001 og er en nasjonal satsning på kunst og kultur i grunnskolen med bakgrunn i erfaringer fra ulike prøveprosjekter i kommuner og fylker. I dette tiltaket skal skolen sammen med de som er kulturpolitisk ansvarlige i den kommunale og fylkeskommunale forvaltningen bidra til kunst- og kulturoplæringen for barn og unge mellom 6 og 16 år, innenfor grunnskolens rammer. Tiltaket Den kulturelle skolesekken og organiseringen av dette er en styrking av en desentralisert barne- og ungdomspolitik, der kommuner og fylker er sentrale ansvarshavende. Men DKS er samtidig basert på L-97, sentralinstitusjoner som ABM-utviklings sekretariat og Utdanningsdirektoratet (tidligere Læringssenteret). Målene er uttrykt i St.meld. nr. 38 (2002–2003) *Den kulturelle skolesekken*, og i St.meld. nr. 39 (2002–2003) «*Ei blot til lyst*». *Om kunst og kultur i og i tilknytning til grunnskolen*. Disse mel-

dingene involverer to departementer, KKD og UFD, og kunst og kultur beskrives som middel til læring, og som mål i seg selv. Slik vedlikeholdes den grunnleggende ambivalensen vi kjenner fra oppdragelses- og dannelseshistorien på nye måter. Foreløpig vet vi lite om hvordan DKS vil bli realisert og hvilke effekter dette gir når flere sektorer skal samarbeide om innhold og organisering av kulturtilbudene, og der er det behov for systematisk kunnskapsutvikling (Aslaksen, Borgen, Kjørholt 2003). Vi vet at med tiltaket Den kulturelle skolesekken følger store midler som når grunnskolens elever, mens elevene i den videregående skolen ikke får tilsvarende tilbud. Dette skulle tilsi at det er behov for et tiltak som Trafo.no for ungdom i aldersgruppen 16–22 år.

6.1.3 Ungdommens kulturmønstring

Ønsket om å stimulere barn og ungdoms kreative, kulturelle og fysiske utfoldelse for å bedre livskvalitet og trivsel var grunnlaget for etableringen av Ungdommens kulturmønstring (UKM), som ble arrangert for første gang i 1985 for ungdom mellom 12 og 20 år (Vaagland et al 2000). På samme måte som når det gjelder musikk- og kulturskolene, har UKM referanser til mønstringer i andre nordiske land og i lokale forsøk i Norge. I Finland hadde man således helt siden andre verdenskrig hatt «Ungdomens konstevenement». De seks fylkene som gjennomførte de første mønstringene valgte forskjellige modeller og konkurransemomentet ble vektlagt i forskjellig grad. Opplegget for UKM skulle foregå i flere trinn, med en mønstring på lokalt nivå og deretter på fylkesnivå, der de beste gikk videre. Det ble også arrangert en landsmønstring i 1985. UKM innbyr i dag til åpenhet og muligheter for at alle som ønsker, kan delta og vise seg frem, men samtidig fins også konkurranseaspektet og vektleggingen på talenter, med premiering av forskjellig slag.

I motsetning til kultur- og musikkskolene og Den kulturelle skolesekken (DKS), har Ungdommens kulturmønstring (UKM) vært basert på en tidsbegrenset prosjektorganisasjon på alle tre nivåer i tilknytning til selve mønstringene. En evaluering av ordningen i 1999 viste at mønstringen har økende oppslutning blant kommuner og fylker og blant ungdom (Fauske & Puijk 1999). Evalueringen var datagrunnlaget for Norsk kulturråds utredning om kulturpolitikken og de unge (Vaagland et al 2000), som påpeker at UKMs sentrale dilemma er vektingen mellom en bred lokal mønstring på kommunenivå og utvelgelse og premiering av talenter på regionalt og nasjonalt nivå, og dessuten profesjonalitet i arrangementet kombinert med ønsket om å gi ungdom medansvar i gjennomføringen. Med slike doble målsettinger mister kommunene noe av handlingsrommet for å velge strategisk i forhold til det de vurderer som lokale

kulturpolitiske behov. Når det gjelder kunsten i UKM, har det vært et stort spenn fra klassiske kunstformer til aktiviteter som vanligvis ikke regnes under kultur, men heller fritidsaktiviteter, og populærmusikk (Vaagland et al 2000: 255). Samtidig har det vært visse forskjeller mellom de yngre og de eldre ungdommene. Mens det for de yngre deltagerne i UKM har vært litt tilfeldig hva slags kulturelle uttrykksform de deltar med, har det for de eldre vært mer betinget av målrettet innsats. Hensynet til de yngre deltagernes lekenhet og de eldres alvor kan være enda en vanskelig balansegang for mønstringen. De aldersmessige forskjellene ses sammen med kjønnsmessige forskjeller når det gjelder valg av kunstneriske uttrykk, noe som hos Vaagland (2000: 257) beskrives slik: «For å sette det på spissen så er det slik at mens de eldre guttene spiller i rockeband, så danser de yngre jentene til popmusikk».

Landsmønstringen for UKM har siden 1992 vært arrangert i Trondheim. Dette har vært funksjonelt ut fra behovet for kontinuitet. Det samme behovet førte i 2000 til at UKM fikk en stiftelse som fungerer som en nasjonal prosjektorganisasjon, UKM-Norge, med koordinerende ansvar for mønstringene og for et nettsted som formidler UKM-aktiviteter over hele landet. Stiftelsen er forvaltningsmessig tilknyttet Sør-Trøndelag fylkeskommune og lokalisert i Trondheim. Dette gir selvsagt helt andre muligheter enn før, for kontinuitet og utvikling av UKM-konseptet. En annen utvikling i mønstringene er utvidelsen av kulturbegrepet som ser ut til å være et resultat av ungdoms interesser. I 2004 er det således både matlaging og medierelaterte aktiviteter, for eksempel benytter man i mønstringene deltagere fra Idol-konkurransene på TV2. Eller som det står på nettsiden: «Alle er velkommen, enten de samler på beats & loops, danser halling, skjærer store treskulpturer med motorsag, spiller klassisk piano eller lager 3-D animasjoner på PC» (www.ukm.no).

Ved siden av de nevnte funksjonene i UKM-Norge, har nettstedet for UKM blant annet en dokumentmappe med «Kokebok for UKM-arrangører,» og «Veiledning i hvordan bygge opp en nettredaksjon.» Begge inneholder beskrivelser av de formelle strukturer, lover og rettigheter samt forslag til kontrakter, praktiske råd og veiledning, i tillegg til konkret informasjon om teknologi og internett. Stiftelsen UKM-Norge er blitt et profesjonalisert sentralledd som støtter kommuner og fylker i gjennomføringen av sine arrangementer og dermed sikres en kontinuitet når det gjelder erfaringsinnsamling og kunnskapsutvikling angående slike kulturarrangementer for ungdom. Samlet sett utgjør UKM et tiltak som tilfredsstillende tradisjonelle kriterier for frivillige organisasjoner, med et permanent sentralledd og regionalt og lokalt nivå. Samtidig er ungdoms posisjon i ordningen basert på prosjektarbeid for en kort periode. Dette gir ungdom

stor frihet, og samtidig representerer UKM en profesjonalisert sentralorganisasjon med trekk som gjenfinnes i mange frivillige organisasjoner i dag. Kultur- og musikkskolene, UKM og DKS fokuserer på tilrettelegging for kunstopplevelse, kunstoppplæring og ungdoms egen kunstaktivitet, og dessuten har UKM et konkurransepreg. Det er mange likhetstegn mellom disse tiltakene og Trafo.no, men på nettstedet er tilbudet spesielt rettet mot ungdom i aldersgruppen 16–22 år.

6.1.4 Ungdomshuset Tvibit

Trafo.no fungerer som et møte- og kommunikasjonssted på internett, og har derfor også likheter med et ungdomshus for kulturaktiv ungdom. I kapittel 4 er det påpekt hvilken betydning slike møteplasser kan ha, særlig i forhold til den brede ungdomsgruppen som kulturpolitikken har som målsetting å nå ut til gjennom kulturtiltakene. Slike møtesteder er utviklet forskjellige steder i Norge, men Ungdomshuset Tvibit er det eldste, og er et unikt sted hvor man både produserer ungdomskultur og de unge får rikelig anledning til å vise seg frem. Tvibit er et ungdomshus i Tromsø for ungdom mellom 15 og 25 år, men med hovedvekt på dem mellom 15–19 år. I følge nettsiden for ungdomshuset vil det nærmere bestemt si «(...) de som er for gamle for ungdomsklubben og som er kreativ nok til å ikke bare gå på kafeer og uteplasser». Ungdomshuset ble åpnet sommeren 2000, og ideen har vært å gi ungdom mulighet for å uttrykke seg, eksponere seg og kunne møtes i et eget hus i sentrum. Huset er et kulturhus og skal fungere som en ressurs og drivkraft som forankres i alle kulturinstitusjoner i Tromsø (www.tromso.kommune.no/). Ungdomshuset bygger på et medvirkningsperspektiv, og et Ungdomsråd står sentralt i dette arbeidet. Rådet har vært med på hele prosessen fra å finne huset til å bestemme innholdet. Dette krever i følge nettsiden for Tvibit «... mer fleksible løsninger og at man tør gi ungdom plass og ressurser». I løpet av de fire årene det har eksistert har Tvibit arrangert kurs, workshops, konserter, konkurranser osv, og huset utvider stadig sitt arbeidsområde. Flere av de faste konsulentene på Trafo.no jobber med ungdom i tilknytning til Tvibit. Ungdoms behov for å være sammen med andre i konkrete samhandlingssituasjoner blir imøtekommet gjennom Tvibits arbeidsform. I 2004 har man også laget et eget nettsted for ungdom i Troms: www.ungitroms.no, som skal være møteplass for ungdom. Nettstedets målgruppe er ungdom mellom 14 og 20 år, og har flere av de samme funksjonene som Trafo.no, men en enklere hovedside (blant annet uten bruk av flash). Dette nettstedet retter seg imidlertid mer mot ungdoms deltagelse i offentligheten, med blogger, diskusjonsforum og lenkested, og de unge skal blant annet kunne få svar fra po-

litikere hvis de ber om det. Det fokuseres ikke så mye på kunstaktiviteter som på Trafo.no, og rettes mot ungdom i en bestemt region. Ungdomshuset Tvibit er på mange måter nærmere Trafo.no enn de andre kulturtiltakene som det er redegjort for her. Det finnes dessuten flere ungdomshus i Norge som er bygget opp de siste årene, med en form som ligner på Tvibit, for eksempel Ungdomshuset 1880 i Bergen. Men på tross av likhetene, er ambisjonene for Trafo.no om å nå ut til ungdom i hele landet viktig og kan være en begrunnelse for at det stadig vil være plass til Trafo.no.

6.1.5 Frifond

I styringsgruppens arbeid med å finne muligheter for videreføring av nettstedet, har man fokusert mye på det unike med Tilskuddsordningen og Konsulenttjenesten. Tilskuddsordningen gir prosjektmidler til enkeltungdommer og har likheter med Kulturrådets prosjektstøtte til voksne, profesjonelle kunstnere. Et tiltak som retter seg mot ungdom er tilskuddsordningen Frifond, som er en tilskuddsordning for frivillig barne- og ungdomsarbeid nasjonalt og lokalt. Man kan skille mellom de allmenntilgode organisasjonene som gjerne er knyttet til kulturlivet på ulike nivåer, og de mer sektorbaserte organisasjonene. De frivillige organisasjonenes fremvekst fra 1800-tallet knyttes gjerne til det unge Norges tilbakeholdende liberalistiske stat, som tidlig ga rom til ulike organisasjoners initiativ og oppgaveløsninger, for eksempel avholds-, misjons- og idrettsbevegelser, som raskt ble landsomfattende organisasjoner. På kultursektoren har organisasjonsutviklingen hatt et mer lokalt og regionalt mønster. Andre organisasjoner hadde utgangspunkt i arbeiderlag- og bevegelser, filantropiske bevegelser og i helse- og sosialtiltak både lokalt og nasjonalt. Frivillige organisasjoner kan sies å ha fungert som mellomledd mellom individet og samfunnet, mellom lokalkulturen og nasjonalkulturen. Som tegn på relevans refereres gjerne til kritikerfunksjonen disse organisasjonene har hatt i et demokratisk samfunn, for eksempel i NOU nr. 17 (1988) *Frivillige organisasjoner*, fra Finans- og tolldepartementet. Deltagelse i frivillige organisasjoner ses med andre ord på som en sosial læringsprosess, trening i demokratisk medbestemmelse og i å ta samfunnsmessig ansvar. På 1980-tallet var økende differensiering og spesialisering et trekk i utviklingen av organisasjonslivet, og hovedtrekkene var på den ene siden at det ble mer profesjonalisert, gjerne med sterkere sentralløst, som dermed fikk sterkere posisjon overfor lokalt og regionalt nivå. Men differensieringen har også andre former. Blant annet i St.meld. nr. 48 (2002–2003) *Kulturpolitikk fram mot 2014*, pekes det på at 1990-tallet preges av at gamle organisasjonsformer basert på medlemskap, demokratiske strukturer og langsiktig deltagelse, i

økende grad erstattes av deltagelse i mer tidsavgrenset og prosjektpreget frivillig innsats i forbindelse med for eksempel festivaler, historiske spill, museer og så videre. Når det gjelder barn og ungdoms deltagelse i organisasjonslivet, har det skjedd en lignende utvikling (NOU 1988, nr. 17, St.meld. nr. 48 (2002–2003), Lidén 2003, Sivesind & Ødegård 2003).

På grunnlag av to stortingsmeldinger om statens forhold til frivillige organisasjoner i perioden 1996–98 (St.meld. nr. 27 (1996–97), St.meld. nr. 44 (1997–98)), valgte Stortinget i 2000 å etablere *Frifond*. I følge nettsiden www.frifond.no er dette et *kulturfond*, basert på Flax-spillet, og har de siste årene hatt en ramme på ca. 70 mill kroner. Fondet er tverrsektorielt og forvaltes av Landsrådet for Norges barne- og ungdomsorganisasjoner (LNU), Norges Musikkråd (NMR) og Norsk Teaterråd (NAT), men er administrativt under to departement. LNU administreres fra Barne- og familiedepartementet, og Norges Musikkråd og Norsk Teaterråd administreres av Kultur- og kirke departementet.

Kriteriene for tildeling av tilskudd fra Frifond er at det går til demokratiske organisasjoner med valgt ledelse og årsmøte, dvs. «frivillig barne- og ungdomsorganisasjoner med sentralledd» mens en mindre andel av fondet skal gå til lokale lag og grupper uten tilknytning til noe sentralledd. Dette gjør at Frifond egentlig består av fem ulike fond, basert på to forvaltningsmodeller: en organisasjonsmodell og en direkte tildelingsmodell. NMR og LNU har hver ett fond som kalles *Frifond organisasjon*. Her kan organisasjoner med «sentralledd» få penger som de fordeler til sine lokale lag. De samme organisasjonene har også fond hvor lokale lag som ikke er medlem av en organisasjon med sentralledd kan søke penger, nemlig Frifond musikk (NMR) og Frifond barn og unge (LNU). I tillegg har NAT valgt en ordning kalt Frifond teater, og de skiller ikke mellom organisasjoner med og uten sentralledd. Reglene for hvem som kan tildeles midler, er ut fra denne strukturen i fondet også todelt. I 2003 ble det gjennomført en evaluering av Frifond etter to års drift. I evalueringsrapporten fremgår det at Frifond bidrar til mer aktivitet blant organisasjonene, blant annet fordi de kan bruke mer tid på hovedaktiviteten og mindre tid på å skaffe penger (Berg, Nødland, Opedal 2003). Videre viser evalueringen noen konsekvenser av at ordningen forvaltes forskjellig i de tre paraplyorganisasjonene som er tildelingsenhetene i ordningen. Dette har blant annet ført til at ikke alle midlene i fondet blir fordelt, til tross for at terskelen i Frifond er lav når det gjelder hvem som kan søke, og når det gjelder rapportering av bruken av midlene.

For *organisasjoner* er kriteriene for tildeling at de er demokratiske organisasjoner, har et allmennyttig siktemål, og har kulturaktivitet som en del av virksomheten. De skal arbeide for og med barn og unge under 26 år i lokalmiljøet,

dvs. minimum 1/3 av medlemmene må være under 26 år. Dette minimumskriteriet åpner for organisasjoner med medlemmer eldre enn 26 år og LNU kan derfor gi støtte til nasjonale og internasjonale studentorganisasjoner, Dyrebeskyttelsen i Norge, kristne og andre livssynsorganisasjoner, Blekkulf miljødektiver og for eksempel Hyperion – Norsk Forbund for Fantastiske Fritidsinteresser. I flere av disse organisasjonene er medlemmenes alder svært variert og dette skal jeg komme tilbake til senere i kapitlet (se www.frifond.no/Organisasjon for mer informasjon om hvem som mottar støtte). Evalueringen av Frifond viser at frittstående lag utgjør minst ¼ av samlet antall lag som driver frivillig basert virksomhet blant barn og unge, og i følge evalueringsrapporten er *de frittstående lagene* til dels annerledes enn de lokallag som er med i landsdekkende organisasjoner:

Svært mange er nylig etablert. De er i mindre grad strukturert med en formell, demokratisk oppbygning. Særlig innen musikkområdet, men også innen LNUs område, viser det seg en kjønnsmessig skjevhet i favør av gutter. Preget av å være en vennegjeng er sterkere i de frittstående lagene. Forskjellene mellom disse to grupper av lag gir seg også utslag på hvordan de nås med informasjon om Frifond. Lag som inngår i organisasjoner med sentralledd får i hovedsak informasjon om Frifond via sine organisasjoner. Den viktigste informasjonskilden for de frittstående lagene er det personlige nettverk. Men også internett og informasjon via offentlige institusjoner som kulturkontor, bibliotek og skoler er viktige kanaler for å nå de frittstående lagene (Berg, Nødland, Osland 2002: 7).

Inntrykket av at vennegjenger søker om de frittstående midlene indikerer at en del av de som får midler, er ad-hoc-grupper som tilpasser seg kravene for tildeling i ordningen. I følge evalueringen av Frifond har ordningen utfordringer i forhold til disse frittstående lagene:

På den ene siden er det om å gjøre å utvikle informasjonskanaler og attraktiv markedsføring av Frifond mot lokale miljøer av barn og unge for derved å fange opp mangfoldet av positive engasjement i lokalmiljøene. På den annen side er det viktig at de som deler ut penger til disse gruppene, balanserer to forhold: For det første en stor grad av fleksibilitet og åpenhet i tematisk fokus og forvaltning overfor til dels lite formaliserte grupper. For det andre tydelige forventninger og oppfølging for at pengene brukes på en måte som gir posi-

tive, brede effekter i det lokale miljø de som står bak søknaden er en del av
(Berg, Nødland, Osland 2002: 7).

Støtten til frittstående grupper og lag gis ut fra et kriterium om allmennyttige formål. Hof kommune har på denne bakgrunn lagt ut følgende invitasjon på sin hjemmeside:

Går du med store planer om å lage rockekonsert? Teaterforestilling? Planlegger du et dataparty, vil du bygge skateboardrampe, arrangere diskotek – eller kanskje noe helt annet? Og så har du ikke penger, sier du? – Det kan frifond hjelpe deg med!! (<http://www.hof.kommune.no/nyheter/frifond.htm>)

I praksis kan for eksempel rockeband søke støtte gjennom Frifond musikk. I følge nettsiden www.turf.hobbits.no/ der Frifond musikk blir markedsført, argumenteres det spesielt for at rockeband bør søke midler av strategiske årsaker. Vedkommende har derfor – i store bokstaver – skrevet en oppfordring til alle som spiller i rockeband:

JEG VIL DERFOR OPPFORDRE ALLE ROCKEBAND TIL Å SØKE OM STØTTE FRA FRIFOND MUSIKK. VÆR KREATIV, SØK OM PENGER TIL HVA DET SKAL VÆRE. ÅRSAKEN ER: DERSOM ANTALL SØKNADER TIL FRIFOND MUSIKK FORTSETTER Å VÆRE MYE HØYERE ENN ANTALL SØKNADER TIL FRIFOND BARN OG UNGE, MÅ POLITIKERNE ENDRE FORDELINGSNØKKELEN FOR MIDLENE, SLIK AT FRIFOND MUSIKK FÅR MER AV KAKA. (www.turf.hobbits.no/artikler/)

Da St. meld. nr. 48 (2002–2003) *Kulturpolitikk fram mot 2014* ble behandlet av Stortinget i mars 2004, ble det bestemt at de frivillige organisasjonene fortsatt skal ha ansvaret for tildeling av midler. Tildelingspraksisene som er utviklet innenfor ordningen, tyder på at Frifond støtter ad-hoc-grupper og prosjektbaserte aktiviteter blant kunstaktiv ungdom ut fra kriteriet om allmennyttig formål. Kravet til organisering fremstår på denne bakgrunn som et diffust kriterium i praktiseringen av ordningen. Dette skulle tilsi at denne delen av Frifond-midlene i stor grad har samme målgruppe som Tilskuddsordningen i Trafo.no.

6.2 Nye trender krever nye rom

Ser man de omtalte tiltakene for barn og unge i sammenheng, er det klart at det er plass for flere tiltak for kunstaktiv ungdom i Trafo-målgruppen. Frifond og Trafo.no har en del likhetspunkter, men det er noen klare forskjeller: Trafo.no er i hovedsak en arena for kunstaktivitet, mens Frifond støtter varierte former for fritidsaktiviteter, politisk aktivitet, humanitært arbeid osv. Mens Frifond har grupperinger som målgruppe (og derfor gir økonomisk støtte til grupperinger), har Trafo.no enkeltindvider som mål for sin aktivitet. Men som det fremgår i kapittel 2 gir også Trafo.no i praksis støtte til grupper av ungdom. Konsulent-tjenesten og Tilskuddsordningen er individbaserte tiltak som skal imøtekomme målgruppens spesielle behov. Det er betydningsfullt at nye kulturpolitiske tiltak utforskes fordi kulturelle endringsprosesser fører til at de etablerte formene mister legitimitet og/eller deler av sine målgrupper. Som det fremgår her, er individfokus i Trafo-prosjektet det som først og fremst skiller tiltaket fra kultur- og musikkskolene, Den kulturelle skolesekken (DKS), Ungdommens kultur-mønstring (UKM) og *Frifond*. Paradokset som blir tydelig er at Trafo.no ut fra intensjonene skal fungere som en organisert enhet for uorganisert, kunstaktiv ungdom. Trafo.no kan tilby et sted hvor man enkelt kan vise seg frem og bli sammenlignet med «alle andre» og denne korte veien fra ungdomsrommet til visning for «hele verden» på internett, er en av de funksjonene andre tiltak ikke kan tilby.

6.2.1 Aldersgrensens nye funksjoner

Det har de siste årene skjedd en gradvis endring av alderskriteriet i de frivillige kulturtiltakene, noe som illustrerer behovet for stadige tilpasninger til målgruppens behov og samfunnsmessige endringer. Dette har også kommet til uttrykk på Trafo.no, og gjennom prosjektperioden har antall brukere og aldersgrensen vært tema i styringsgruppen. Målgruppen for Trafo.no befinner seg i videregående skole og i starten på høyere utdanning eller i yrkeslivet, slik at prosjektet må gjøres relevant for svært forskjellige faser av ungdomstiden. Som kulturpolitisk tiltak bør Trafo.no være tilstrekkelig finmasket til at det når et mangfold av brukere. I årskullene mellom 16 og 22 år er det ca. 55 000 personer i hvert årstrinn. På styringsgruppemøtet i juni 2001 sammenlignet man antall mulige brukere av Trafo.no med antallet deltagere i Ungdommens kulturmønstring, UKM, der målgruppen er ungdom mellom 10 og 19 år. I 2001 hadde UKM en oppslutning på ca. 20 000 deltagere, noe som anslagsvis utgjorde ca. 2.5 prosent av den samlede ungdomspopulasjon i målgruppen. Trafo.no skulle i følge prosjektledelsen være atskillig smalere enn UKM, og anslaget var derfor ca. 5–6 000

potensielle brukere, eller ca. 1 prosent av ungdom mellom 15 og 24 år. Antallet brukere på Trafo.no er som nevnt i kapittel 4 uklart, men et maskimumsanslag fra redaksjonens side er 3 000 brukere ved utgangen av 2003. Er dette et rimelig ambisjonsnivå, eller burde man utvide aldersgrensen oppover til for eksempel 24 år for å få flere brukere?

Barn og unges alder endrer stadig betydning, og dette har interessante konsekvenser i kulturpolitikken. Ungdom er ikke lenger bare knyttet til en aldersgruppe eller utviklingsmessig tilstand, men er også noe ønskelig både for barn og voksen. I takt med økningen i materiell og økonomisk velstand deltar voksne, ungdom og barn i større grad med felles, lekbetonte aktiviteter som for eksempel spill, sport og kultur. Dette gjenspeiles i de frivillige organisasjoners kriterier for deltagelse og medlemskap, støtteordninger etc. Da Ungdommens kulturmønstring (UKM) startet i 1985, var aldersgrensene for deltagelse 12 til 20 år. I 1990 ble nedre aldersgrensene for deltagelse endret og senket til 10 år, mens den øvre aldersgrensen ble beholdt. I følge UKMs egen Kokebok, er erfaringene at barn og ungdoms kulturaktiviteter i tiltagende grad er voksenstyrt, og at det derfor er et mål at barn og unges kreative evner stimuleres og at de selv får ta initiativ til å gjennomføre kulturarrangement (UKM-Kokebok 2001: 5). I følge veiledningen for UKM-mønstringer på lokalt og regionalt nivå er alderskravet for deltagelse fra og med 2001 differensiert. På lokalmønstringene er det stadig et mål at alle skal få vise seg frem, og alderskravet er 10–20 år. På fylkesmønstringene derimot, er kravet at enkeltdelegerte skal være i alderen 13–20 år, og de skal ikke være fylt 21 i løpet av den lokale mønstringen. Grupper av deltagere, for eksempel band eller teatergrupper, skal ha minst 50 prosent innenfor aldersgruppen 13–20 år. Disse kriteriene gjelder også for uttak til landsmønstringen. Dette betyr i realiteten en avgrensning nedover i alder når det gjelder reelle muligheter for deltagelse, og en utvidelse oppover i alder. Når kun 50 prosent av deltagerne behøver å være mellom 13 og 20 år, kan det for eksempel delta en person på 50 år i gruppen (og dette er kokebokens eksempel). Ungdomsbegrepet i UKM er med andre ord ganske utflytende og diffust.

I Frifond er alderskriteriet for tilskudd enda mer utflytende. Der er det nok at 1/3 av medlemmene i organisasjonene som får tilskudd, er under 26 år. Dette gjør det åpenbart at tilskudd også tildeles mange kulturaktive voksne, noe som for eksempel er tilfellet når det gjelder Hyperion (N4F som står for Norsk Forbund for Fantastiske fritidsinteresser), en organisasjon for de som i følge web-siden blant annet driver med rollespill, samlekortspill, dataspill, tegneserier, japansk animasjonsfilm (animé), datatreff (nettverkstreff/LANs), science fiction, fantasy, horror og tilsvarende (se www.frifond.n4f.no/). Ser man på bildet av

ledelsen i organisasjonen på nettsiden møter man en forholdsvis voksen gruppe som representerer organisasjonens ledelse. Ungdomsbegrepet knyttet til alderskriteriet er med andre ord ganske uthult i Frifond og UKM. Dette gjenspeiler i følge samtale med en av medarbeiderne i LNU en tendens i frivillige organisasjoner for barn og unge som Frifond har arbeidet med å tilpasse sine retningslinjer til.

Bruken av de ulike tilbudene på Trafo.no viser at disse har appell til ulike aldersgrupper, og er et argument for å differensiere alder ut fra hvilken aktivitet ungdommene ønsker å delta i. Dette åpner for en diskusjon om alderskravet for deltagelse på Trafo.no og det kan da for eksempel være aktuelt å begrense aldersmessig gruppene som kan bruke Konsulentordningen og Tilskuddsordningen. I kommentaren på spørreskjemaet har flere påpekt at de gjerne skulle sett at aldersgrensen var utvidet. En av dem som har svart på det åpne spørsmålet, har kommentert aldersgrensen: «... jeg stusser på denne øvre aldersgrensen deres, det er jo mange av oss over 23 ... hva er vitsen?» Det er særlig de som er i øvre skikt av målgruppen som kommenterer dette. Forslagene går ut på at aldersgrensen kan utvides til 25–26 år. En av dem sier at:

Hva kan Trafo.no bli bedre på? Det virker som om dere henvender dere hovedsaklig til den Yngre Garde. Det hadde vært hyggelig om dere utvidet målgruppen, slik jeg ser den, til bredere aldersgrupper.

En av brukerne begrunner utvidet aldersgrense til 25 år med at «... det er ofte i 20-årene man får den største utviklingen kreativt, og ennå ikke faller under de profesjonelle støttegruppene». Intervjuene med Trafo-brukere viste imidlertid at det ikke var så aktuelt for ungdom i høyere kunstutdanning å søke konsulenthjelp, og dette begrunner de med at de får veiledning i sine respektive utdanninger. Derimot var kunststudentene, ikke overraskende, svært positivt innstilt til Tilskuddsordningen. Når det gjelder Arena finnes i dag flere nettsteder som tilbyr mange av de samme mulighetene for synliggjøring av ungdoms kunstaktivitet, og der det ikke er aldersgrense. Relevansen av Trafo.no avhenger derfor av det unike ved tiltaket som er Konsulenttjenesten og Tilskuddsordningen. Begge disse tiltakene har vist seg å være relevant for ungdommene fra de er 15–16 år og oppover, og dette er et viktig argument for at Trafo.no sikrer de yngste i målgruppen fordi disse i minst grad kan hente ut tilsvarende tilbud andre steder. Som tidligere påpekt får ungdom i videregående skole i liten grad del i gratis kunst- og kulturformidling. Utover linjefagene finnes begrensede valgmuligheter, ellers må de eller deres foreldre betale for undervisning i kultur- og musikk-

skolen, eller de unge må drive selvstudium og vise seg frem på UKM. Støtte fra Frifond er heller ikke knyttet til veiledning og egenutvikling slik Trafo.no tilbyr gjennom Konsulentordningen. Selv om det kan være mange åpenbare fordeler med utvidelse og fleksibilitet når det gjelder aldersgrensen slik at flere kan inkluderes i kulturtiltak, er det også viktig at aldersgrensen fungerer som beskyttelse av særlige grupper. Ungdom i videregående skole og de første årene etterpå er en gruppe som har få tilbud av samme type som Trafo.no gir. Dette taler for at aldersgruppen 16–22 år må beskyttes, selv om man skulle utvide aldersgrensen for en del av tilbudene.

6.2.2 Samfunnsengasjement

I følge projektskissen «Grøn kulturlinje» (Solheim 2000) skulle Trafo.no bli et alternativt tilbud for ungdom som ikke finner seg til rette på de tradisjonelle arenaer i frivillige organisasjoner og kultur- og musikkskoler. Som nevnt i kapittel 4 er Trafo-ungdom i liten grad organisert, men det er også lav organiseringsgrad blant Østlands-ungdom. I en dansk studie av folkelige organisasjoner i det 21. århundret hevdes det at den nye type organisasjonsdeltager er «prosjektmakeren» som brenner for en konkret aktivitet, og som betrakter organisasjonen som en ramme for denne aktiviteten. Hvis de frivillige organisasjonene ønsker å ivareta engasjementet hos ungdom, må de derfor i følge denne undersøkelsen endre tenkingen om sin funksjon og tilby åpne rammer for prosjektmakerne (Christensen 2000). En annen rapport, om fagbevegelsens arbeid med ungdom, viser til at ungdom ikke er opptatt av ferdige konsepter for ideologi og arbeidsformer, men at de er mer orientert mot bruken av dialoger i samhandling med andre (Jensen 2000).

Bekymringen for ungdoms manglende engasjement i organisasjonslivet må tolkes i lys av hva slags funksjon disse organisasjonene tradisjonelt har blitt tillagt, nemlig som oppdragelse til demokrati og samfunnsdeltagelse. Dette har ført til spørsmål om hvorvidt ungdom skal avkreves å tilpasse seg de tradisjonelle demokratiformer (Simonsen 2000), eller om det tradisjonelle «organisasjonskonseptet» fra det 20. århundre bør endres og tilpasses det 21. århundrets organiseringsformer, «nettverkssamfunnet» (Rosenkrands 2001). En lignende motsetning er hevdet i forbindelse med Makt- og demokratiutredningen og en analyse av endringer i organisasjonslivet i Norge. Mens organisasjonslivet tidligere fungerte som et stabilt bindeledd mellom lokale interesser, verdier og behov og de nasjonale politiske institusjonene, er tendensen nå som i Danmark en utvikling av nye organisasjonsformer som i følge Selle & Tranvik (2003) er av-ideologiserte og korttidsorienterte. I en artikkel om organisasjonen Attacs ut-

fordringer i fremtiden argumenterer disse forfatterne for en splitting mellom lokale og sentrale nivåer i organisasjonssamfunnet:

Todelingen av organisasjonssamfunnet er en tilpasning til egenbekreftelsens raske tidsrytme fordi det innebærer en nedskalering og fragmentering av det tradisjonelle og byråkratisk organiserte foreningslivet. Dermed kommer den meningsgivende aktiviteten i fokus fremfor «kjedelig» administrativt-byråkratisk rutinearbeid. (...) Poenget er at når foreningslivets ideologiske fundament svekkes, senkes også barrierene for å gå inn og ut av organisasjonene, samtidig som kravet til å få noe personlig igjen for deltakelsen øker: Det nye organisasjonssamfunnet får en form og virkemåte som likner mer på konkurransen i et marked enn på det norske demokratiet slik vi kjenner det (Selle & Tranvik 2003).

Et eksempel på endringene i ungdoms måte å organisere seg på, er kafébevegelsen som har forbilder i tradisjonene fra 1800-tallets borgerlige offentlighet på kafeer, der intellektuelle møttes for å diskutere samfunnsordenen og politikk. Dette kafédemokratiet har eksistert i Norge i en systematisert form siden 1998, og ble i radioprogrammet «Sånn er livet» i NRK – P2 (5. mai 2004) beskrevet som et «mentalt helsestudio». Å delta i offentlige diskusjoner på kafeer beskrives av de intervjuede programdeltagerne som «å øve opp den demokratiske muskelen» gjennom at man lærer seg å argumentere og å lytte til andres argumenter. Denne typen kafeer fungerer i følge de intervjuede som arenaer for ungdom som vil gå andre steder enn til de tradisjonelle organisasjonene med forpliktelsene som følger, men som allikevel vil engasjere seg i andre ting enn jobb og hverdagsliv. De demokratiske prosessene som anses som de frivillige organisasjonenes fortrinn, kan med andre ord finne sted i mange ulike sammenhenger. Ser man på aktiviteten i Ungdommens kulturmonstring (UKM) finner vi også der mange prosesser som gir øvelse i demokratiprosesser og mellommenneskelig samhandling. En elevgruppe i videregående skole valgte UKM som obligatorisk prosjektarbeid etter læreplanen for videregående skole. De planla, definerte og fordelte oppgaver og ansvar, laget budsjett, orienterte kommunestyret, bestilte tjenester osv. I evalueringen etter arrangementet var det klart at «... ikke alle hadde fulgt reglene de selv hadde vært med og laget». Elevene hadde lært om samarbeid, å takle problemer når de kommer, organisering, formidling/informasjon, alt rundt framføring av kunst/kultur, økonomi, og ikke minst, «at alt ikke går slik vi tror og beregner» (UKM-Kokebok 2001: 34–38).

Endringene i måten ungdom vil samarbeide på erfares også i de sentrale ledene i de frivillige organisasjonene. Da Barne- og familiedepartementet (BFD) i 2002 sendte ny forskrift om tilskudd til frivillige barne- og ungdomsorganisasjoner ut på høring, gikk dette ut på at kurs- og prosjektstøtte skulle bortfalle, og kun grunnstøtte til organisasjonene skulle bestå. Dette skapte protester, fordi dette i følge et innlegg på nettsiden www.ungnett.org av daværende leder i LNU ville være en fordel for «idealorganisasjonen, modellert etter tradisjoner fra etterkrigstida». Den daværende LNU-lederen hevdet i det samme innlegget at «gammeldagse» organisasjonsformer gjør at ordningen ikke lenger tar hensyn til de moderne, aktivitetsbaserte organisasjonene, og at hvis forslaget ble vedtatt, ville det få store konsekvenser for mange. «Dette var en sjanse til å øke bredden i organisasjonslivet, og man benyttet ikke anledningen til å tenke nytt og kreativt» (www.ungnett.org). De seneste trender har imidlertid ført til endringer. Tidligere var det overordnede ansvaret for de frivillige organisasjonene spredt på flere sektorer, og Barne- og familiedepartementet har hatt ansvaret for barne- og ungdomsorganisasjonene. Politisk er en kobling mellom kultur og frivillige organisasjoner nå blitt signalisert sterkt ved at Kulturdepartementet fra 2005 skal ha «eit koordinerande ansvar for statleg politikk overfor frivillig verksamd» (www.odin.dep.no/kkd/norsk/aktuelt/taler/).

Innenfor det frivillige barne- og ungdomsarbeidet i Norge i dag er det flere som påpeker at endringene ikke er så fundamentale i negativ forstand som det har blitt hevdet av blant andre Selle & Øymyr (1995) og i St.meld. nr. 39 (2001–2002) *Oppvekst og levekår for barn og ungdom i Norge*. I stedet påpekes at endringsprosessene er naturlige prosesser i en levende organisasjonskultur, og når ungdom organiserer seg på andre måter enn tidligere, skapes nye mønstre. Dette ble for eksempel påpekt av leder for Norges musikkorps forbund (NMF), Anne Elisabeth Tryti under et seminar i Norsk Musikkråd høsten 2004. Et økende antall medlemmer opfattes som et tegn på at NMF har fornyet relevans for barn og unge, og forbundet tar også på andre måter fatt i endringsbehovene for de frivillige organisasjonene. I følge Tryti er NMF i gang med utviklingsprosesser som imøtekommer nye behov i medlemsmassen, for eksempel arbeider man med bedret kommunikasjon mellom lokal- og sentralnivåene i organisasjonen gjennom utvikling av nettkommunikasjonen. Nettsteder er på vei til å bli en sentral kommunikasjonsform mellom medlemmer og sentralledd i mange frivillige organisasjoner (Tranvik 2004). Men et slikt tilbud krever et profesjonalisert og sterk sentralledd, og dette kan oppfattes negativt og som det motsatte av den dugnadsbaserte identiteten som de frivillige organisasjonene til nå har vært bygget opp rundt. I forskningen av hvordan IKT påvirker samfunnet brukes

begrepet teknologisk konvergens om hvordan dette griper inn i etablerte institusjoner og politikker (Tranvik 2004). Det finnes to antagelser om effektene: Konvergens fører enten til større grad av institusjonelle likheter og sentralisering på viktige samfunnsområdet, eller så fører konvergens til økende institusjonell fragmentering og desentralisering. Konsekvensene for spesielt frivillig sektor vil være stor i begge scenariene, og forandre de oppfatningene vi har om slike organisasjoner i dag (www.rokkansenteret.uib.no/). Dette innebærer også noen paradokser som for eksempel NMF i følge Tryti er seg bevisst, nemlig at medlemmer i frivillige organisasjoner i dag krever god service fra sentralorganisasjonen, og at særlig ungdom krever gode, interaktive nettilbud. Dette er illustrert gjennom Trafo.no. Brukerne er interessert i fellesskapet, men velger selv hvor ofte, når og for hvilke formål de vil bruke tilbudene. Selv om ikke alle Trafo-ungdom er ikke så avanserte når det gjelder kunstneriske uttrykk, er mange etter hvert nettvante nok til å kjenne konvensjonene og har forventninger til god funksjonalitet. Et nettsted skal være enkelt, velfungerende og effektivt på systemnivå, det skal imøtekomme behovet for fellesskap, nærhet og identifikasjon på individnivå og innholde skal være spesialisert og interessant nok. Nettbasert kommunikasjon behøver ikke føre til fragmentering for en organisasjon, men Trafo-prosjektet har vist at dette er en ressurskrevende og kunnskapskrevende kommunikasjonsform som ikke kan stå alene, men må suppleres av andre former for erfart fellesskap. Trafo-erfaringene tilsier at det å kombinere disse behovene kan bli en utfordring for tradisjonelle frivillige organisasjoner med små økonomiske ressurser.

7 Kunstaktivitet på nye måter

I Trafo-prosjektet har teknologien satt rammer for kunsten, virket drivende på prosjektet og utvelgende når det gjelder brukerne, mens intensjonen i prosjektskissen var at ungdom selv skulle kunne velge relevansen og bruken av nettstedet. De ulike funksjonene som var planlagt etablert på Trafo.no var i utgangspunktet begrunnet i mangler ved kulturpolitikken for «unge kunstnere». De forrige kapitlene viser at prosjektet har støtt på og synliggjort ganske mange barrierer når det gjelder teknologi, kunst, ungdom og kommunikasjon på internett, og Trafo.no har strevd med ulike dilemma når det gjelder å bli relevant for brukerne. Ambisjonene i prosjektskissen er blitt endret gjennom erfaringene utviklingsprosjektet har høstet, og Trafo.no har etter hvert utviklet nye mål. Evalueringens resultatvurdering ses i sammenheng med det overordnede spørsmålet om prosjektet er på rett vei. Erfaringene i prosjektet tilsier at kunstaktivitet har mange funksjoner for ungdom i målgruppen, og vurderingen av måloppnåelsen i prosjektet gjenspeiler dette.

7.1 Ressurskrevende teknologi

Det nye med internett som et kommunikasjonsmedium har vært at det tillater kommunikasjon fra mange til mange, i valgt tid, og i global målestokk (Castell 2002). Målet om at Trafo.no skulle fungere som en virtuell kunststoffentlighet og plattform for møter mellom ungdoms kunstrelaterte egenaktivitet, kunstnere, institusjoner, organisasjoner etc. samsvarer med Trafo-metaforen, en omformer for den energien som strømmer gjennom nettstedet, gjennom de unge kunstnerne og andre aktørers bruk. Metaforbruken forutsetter åpne og symmetriske relasjoner mellom de ulike aktørene. Mye av kommunikasjonen i Trafo-prosjektet har imidlertid vært basert på tradisjonell en-til-mange-kommunikasjon fra redaksjonen og ut til målgruppen. Dette har vært relevante løsninger på komplekse problemstillinger, blant annet fordi de teknologiske barrierene har krevd dette, og brukerne etterspør tydelige avsendere å forholde seg til.

Utviklingen av Tilskuddsordningen og Konsulenttjenesten gjenspeiler nettkommunikasjonens muligheter og begrensninger. Faren for byråkratisering illustrerer noen sentrale dilemmaer for prosjektet: på den ene siden nettsteders konvensjoner om hurtighet og på den andre siden ungdoms ønske om personlig kontakt. Møter med ungdommene i forbindelse med disse to tilbudene har vært viktig for endringene som er gjort i løpet av prosjektperioden. Samtidig har kontakten hatt stor betydning for Trafo-redaksjonens nyansering og endring av

synet på ungdom som gruppe. Prosjektets vurderinger og endringer samt den synlige integreringen av Konsulenttjenesten i Arena og andre prosjektaktiviteter er eksempler på at den interne refleksjonen og kunnskapsutviklingen har fungert godt i Trafo-prosjektets andre fase. Forslagene i Trafo-redaksjonens notat våren 2004 om bedret brukervennlighet og tekniske oppjusteringer berører mange av de svakhetene ved Trafo.no som har vært framme i diskusjonen i løpet av de tre prosjektårene, og som både brukere, konsulenter, Trafo-redaksjonen og evalueringen har pekt på som hindringer for å nå målet om et velfungerende nettsted for kunstaktiv ungdom. Erfaringene i Trafo-prosjektet er at kommunikasjonen ikke bare handler om hurtighet og tilgjengelighet på internett, men i like stor grad om strukturen på nettstedet, om visuell fremstilling og design. Om kommunikasjonsbarrierene som er erfart på Trafo.no er spesielle for ungdom eller om de har allmenn gyldighet, kan ikke vurderes ut fra rammen for dette prosjektet. Men erfaringene tilsier at nettstedet fra starten ble utviklet ut fra en teknologioptimisme som ikke har bestått prøven i møtet med brukerne i hverdagen.

Generelt har teknologiske problemer kommet til å ta uforholdsmessig stor plass i tenkingen som ligger til grunn for utviklingen av nettstedet, og prosessene med utviklingen av nettstedet har vært krevende. For Trafo-redaksjonen har det å være fanget i designfellen fått som konsekvens at man har brukt til dels store ressurser på å være kreative og finne løsninger på teknologiske problemstillinger for å kunne tilby et godt innhold på nettstedet.

7.2 Kommunikasjonen om kunsten

Kommunikasjon om kunst og gjennom kunst kan fungere oppdragende og danninge, personlig berikende og kunnskapsutviklende (Eisner 1985, Raney & Hollands 2000, Sefton-Green 2000). Trafo-prosjektet har valgt internettbaserte virkemidler for å nå ungdom. Dette krever ulike didaktiske strategier for formidling og kommunikasjon. Med didaktikk menes overveide valg av virkemidler som står i forhold til målene, noe som i dette prosjektet krever begrunnelser hentet både fra kunnskap om ungdommene i målgruppen, om teknologi og kommunikasjon, om kunsten som formidlingen omhandler og målene kommunikasjonen er rettet mot. Prosjektet har ikke hatt et mål om å gi opplæring, men i Konsulentordningen skal kunstnerne gi vurdering og veiledning. Nettstedet skal også i følge prosjekt-skissen fungere som et titteskap inn til kunstaktiv ungdom og de uttrykksformer målgruppen allerede behersker. På denne måten fremstår prosjektet som tvetydig i sine målsettinger. I kunstformidling finner vi ofte at forståelsen av hvordan læ-

ring finner sted, er implisitt og basert på allmenne oppfatninger om at profesjonelle kunstnere kan formidle hva som helst om kunst, til hvem som helst. Som jeg redegjør for i en evaluering av kunstformidlingsprosjekter (Borgen 2002a), har denne forståelsen av kunstformidling gjerne autoritære trekk, noe som har sammenheng med at intensjonene blant de voksne, og ikke målgruppens utbytte, blir det sentrale referansepunkt for vurdering av måloppnåelse. Å lære innebærer i følge Dysthe (1996) blant annet å få innsikt i og forstå tenkemåtene i et kunnskapsfelt, å kunne uttrykke sin egen forståelse av dette, og å kunne tenke kritisk og kreativt innenfor dette kunnskapsfeltet. Det å lære innebærer derfor også å kunne handle og bruke kunnskapen i relevante sammenhenger (Dysthe 1996:6). Dette illustrerer at skillet mellom veiledning og opplæring vanskelig lar seg opprettholde i det praktiske liv, og tilsier at mye læring har kunnet finne sted innenfor Trafo-prosjektets formidlingsformer. Erfaringene fra nettstedet og prosjektaktivitetene har også vist at brukerne mener de har lært mye om kunst, og at dette har vært positivt og meningsfullt.

Virkemidlene som var skissert for Trafo-prosjektet innebærer flere typer kommunikasjon: Mellom ungdom, mellom ungdom og voksne, mellom profesjonelle og amatører, og mellom en bestemt målgruppe og kunststoffentligheten. Prosjektskissen Grøn kulturlinje (Solheim 2000), peker mot sterk intensjonsstyring, men også mot stor åpenhet overfor målgruppen, for eksempel når det gjelder Tilskuddsordningen og Konsulenttjenesten, og ikke minst når det gjelder nettgalleriet for visning av de unges egen kunst. Imidlertid har det vist seg å være vanskelig å realisere intensjonene i prosjektskissen av ulike grunner som har med teknologiens begrensninger å gjøre. Trafo-prosjektet hadde planlagt for mange prosesser som ligner på læringsprosesser slik de er beskrevet over, og samtidig har det vært sterk voksenstyring og kontroll av både aktiviteten og kommunikasjonen blant de unge på nettstedet. Opplevelse og læring har foregått på mange ulike måter, og det som har vært spennende for de involverte i Trafo-prosjektet er utprøvingen av hvordan ulike former for «reelle» kunstneriske arbeidsprosesser kan foregå med ulike unge deltagere, kunstnere og andre eksperter i ulike roller.

Trafo-prosjektet har truffet en tidsånd både når det gjelder bruken av nye teknologier og internett, individuelle tilbud og valgfrihet samt ved å gi muligheter for å oppleve fellesskap og samhandling. Brukernes strategier er varierte og til dels uforutsigbare. Prosjektet bidrar til å synliggjøre noen kulturpolitiske tomrom og hvordan de kan fylles for å være relevante for noen typer ungdommer i aldersgruppen 16–22 år. Teknologibaserte tjenester er krevende å drive både kunnskapsmessig og ressursmessig, og den teknologiske utviklingen går

raskt. En av de viktigste innsiktene fra gjennomføringen av de mange prosjektaktivitetene har vært at teknologien må være et virkemiddel som er underlagt kunsten og kommunikasjonen.

Samtidig viser erfaringene i Trafo.no at selv om tilgangen til nye teknologier er stor blant ungdom, betyr ikke det nødvendigvis at den enkelte ungdom behersker mediet på avanserte måter, selv om de raskt tilpasser seg konvensjonene i mediet. Det betyr heller ikke at man via internett når hele bredden av ungdom, og kulturell distribusjon er derfor ett av problemene et nettbasert kulturtiltak ikke bidrar til å løse. Imidlertid har prosjektet utviklet kunnskap om hvordan mange ungdommer har glede og nytte av å kommunisere om kunst med profesjonelle kunstnere, og at kunstaktivitet for en del av brukerne utgjør en viktig form for kommunikasjon og samhandling med andre jevnaldrende. Dette gjelder ikke bare den avantgardistiske kunstaktiviteten som man i prosjektskissen forventet at ungdom ville skape. De kunstneriske uttrykkene på Arena og i de ulike Trafo-prosjektene synliggjør de unges prosesser på veien fra det uskolerte til det skolerte. Det har derfor ikke vært relevant å gjøre selvstendige estetiske analyser av ungdoms kunstneriske uttrykk på Trafo.no.

Kommunikasjonen om kunsten har gjennom den evaluerte prosjektperioden vært utprøvende innenfor den teknologiske «tvangstrøyen» Trafo.no har per i dag. Der har det vært mye utprøving av hva som har vært mulig å få til, både på Arena, i Tilskuddsordningen og i Konsulentordningen. Uansett om Trafo-prosjektet lever videre eller ikke, vil denne kunnskapen og erfaringen være til nytte for andre aktører som vil arbeide med ungdom, kunst og nettbasert kommunikasjon.

7.3 Kunstaktivitet som samfunnsdeltagelse

Sammenligningene i prosjektskissen Grøn kulturlinje (Solheim 2000) mellom ungdom og profesjonelle kunstnere, har referanser til den karismatiske kunstnermyten. Ut fra denne myten beskrives kunstnerne som drevet frem av talent og inspirasjon, valgt ut via skjebne. Dette stemmer ikke med bildet som gjennom prosjektet er dannet av brukerne. Blant de som har besvart spørreskjemaets åpne spørsmål har noen få kommentert kunsten, og disse mener at Trafo.no er for snever i sin definisjon av kunst. En av de få kommentarene om kunst er:

Mine kommentarer? Vel, utover det som er å lese fra spørreskjemaet over så vil jeg ha ned følgende; trafo.no er et meget godt initiativ overfor kunstspirer, men hva som defineres som «kunst» av Dere er gjerne noe annet enn hva flertallet av Deres brukere betrakter som kunst...

Andre kommenterer går ut på at de synes det er for *stor* vektlegging på kunstnere på Trafo.no. En skriver i spørreskjemaet: «Legg mer vekt på de som ikke føler seg som kunstnere, men bare digger å jobbe med foto og mørkerom (les: meg)». Dette inntrykket stemmer overens med det intervjuet ungdom har gitt uttrykk for. Utenom de ungdommene som befinner seg i høyere kunstutdanning på intervjutidspunktet, har kun en av de intervjuede tematisert ambisjoner om å bli kunstner. Vedkommende påpekte at «... alle i min familie er kunstnere, så det regner jeg også med å bli». Dermed ser det ut til at den karismatiske kunstnerrollen ikke er et mål mange Trafo-brukere identifiserer seg med. Det er tidligere i rapporten pekt på hvordan kunstners arbeid slik vi kjenner dette fra den karismatiske kunstnermyten, etter hvert erstattes av andre former for kunstnerisk samhandling. Kunstnerne har fått nye roller i samfunnet, blant annet som følge av nye jobbarenaer, som skolen gjennom Den kulturelle skolesekken. Kunstnerpolitikken er også i endring fra bruk av individualiserte virkemidler, til mer bruk av prosjektbaserte og samhandlingsorienterte virkemidler (Berg-Simonsen 1999, se også Borgen 2002b). Kunstnerne blir dermed mer å ligne med profesjonelle utøvere av et yrke blant mange andre yrker, noe som skaper nye rom for kunstnere og den kunstneriske kompetansen i samfunnet (Borgen 2005). Dette får som konsekvens en endring fra en karismatisk kunstnerrolle «utenfor» samfunnet, til nye og mer komplekse kunstnerroller «innenfor» samfunnet. Ungdoms kunstaktivitet i Trafo-prosjektet viser en del av de samme tendensene som er rapportert i andre studier av ungdoms kunst- og kulturaktivitet og mediebruk, og har få likheter med en karismatisk kunstnerrolle. Ungdoms kunstaktivitet kan forstås på nye måter (Sefton-Green 2000, Vaagland et al 2000), og disse tendensene peker mot at kunstaktivitet kan karakteriseres som nye former for samfunnsdeltagelse. Barn og unge krever muligheter for å ha innvirkning på sin egen deltagelse.

Rapportene om at ungdom snur ryggen til tradisjonelle arenaer for kultur og samfunnsdeltagelse har blitt tolket som en negativ trend som kan innskrides i en ungdom-som-problem-diskurs (Drotner 1999). Men man har ikke spurt hva de gjør i stedet (Vaagland et al 2000). Hva bruker ungdom kunstaktivitet til, hvilke motivasjoner har de og hvordan begrunner de dette? En studie av danske ungdommers forhold til kulturelle frivillige organisasjoner som amatørteater og flerkunstneriske prosjektaktiviteter i tilknytning til et ungdomshus, gir innsyn i motivasjonen de unge selv har for ulike typer kunstaktivitet (Fazakerley & Skot-Hansen 2002). Som påpekt i kapittel 6 er dette den arena hvor flest ungdom kan velge å delta i kulturtiltak og derfor en interessant arena å se nærmere på her.

I denne danske undersøkelsen er ungdom mellom 20 og 30 år intervjuet om hvorfor de engasjerer seg i kunstneriske prosesser, og hva dette engasjementet betyr for deres krav til organisering. Interessant nok har inspirasjonen og motivasjonen for disse ungdommene visse fellestrekk. De aller fleste kommer fra samme sosiokulturelle gruppe, av forfatterne betegnet som «hjem med klaver» og de representerer en ressurssterk middelklasse (Fazakerley & Skot-Hansen 2002). Dette er et trekk som samsvarer med bildet av Trafo-brukerne slik vi har møtt dem i kapittel 4. De intervjuede danske ungdommene vil selv ikke peke på direkte påvirkning hjemmefra, men heller på at dette er noe de har «funnet ut selv». De unge bruker slik sett en karismatisk referanse som også Mangset (2004) har funnet hos norske studenter i høyere kunstutdanning. Men Fazakerley & Skot-Hansen (2002) har gått lenger bak denne motivasjonen og spurt hva de unge erfarer og mener at de får ut av å være kunstaktive. Disse danske ungdommene omtaler kunstaktiviteten som en måte å bli sett på, og det å drive med kunst skaper dermed en form for refleksivitet, fordi det å bli sett gjennom andres blikk, gir mulighet for å få erfaring i å ha *distanse* til seg selv. Kunstaktiviteten gir i følge disse ungdommene også erfaringer av *nærhet*, og gjennom å lære om følelser og erfare intensiteten i det å «gå opp i noe,» sier de unge at de får innsikter om at samme type erfaringer kan oppleves ulikt. Ambisjonene om å bli profesjonelle kunstnere har ca. halvparten av de unge intervjuede danske ungdommene slått fra seg etter hvert som de blir eldre. Men gleden, øyeblikksopplevelsene, fellesskapsfølelsen og leken forblir viktige motivasjonsfaktorer hos de intervjuede ungdommene. Selv om mange av disse ungdommene etter hvert tar annen utdanning og får andre yrker, har kunstaktiviteten fungert som en ramme om deres liv, ikke bare en fritidsbeskjeftigelse. I følge denne danske studien blir leken det viktigste omdreiningspunkt for kunstaktiviteten, med elementer av «alvor og altomfattende intensitet» (Fazakerley & Skot-Hansen 2002: 38).

Kunst kan antagelig fungere på like mange måter for ungdom som for voksne, i alle variasjoner mellom amatørskap og profesjonalitet. Konsulentene i Trafo-prosjektet har i intervjuer lagt stor vekt på betydningen av at ungdom har arenaer hvor de får vist fram sine uttrykk, og blir sett og hørt av noen. En av Trafo-konsulentene har i et intervju vært opptatt av kunstaktivitetens kommunikative funksjon. Når han holder tegneseriekurs, oppmuntrer han derfor alle ungdommene til å kopiere opp det de har laget, og distribuere det til familie og venner. Uansett hvor mye blod og gørr som er tegnet inn i serien, er det viktig at noen ser hva denne ungdommen har tenkt på:

Alle har behov for å delta i «den store kommunikasjonen», ikke bare være konsumenter. Det å drive med kunst som vises til andre, blir en måte å delta i samfunnet på for en periode. (...) De må bryte grensen mellom «ingenting» og det å gjøre noe, og da skjer en forløsning, en glede ved å delta med sitt eget uttrykk. De unge har en historie å fortelle, og med tegneserier får de til noe i løpet av en helg. De har en ide, tegner og får det ut, det gir raske erfaringer og de blir gode fortellere. (...) De som lager noe og viser det frem til andre, vokser på å gjøre det.

Denne konsulenten mener at ungdommene gjennom slike erfaringer som oftest blir ferdige med behovet for å uttrykke det ekstreme, og kunstnerisk arbeid fungerer som ventil for ungdommer som befinner seg under trykk. Noe av det viktigste med Trafo.no ligger i følge konsulenten i møtet med erfarne kunstnere som kan gi råd og veiledning til den enkelte ungdom, men legger til at samhandling med andre ungdommer «kanskje er det viktigste av alt». Behovet for å delta i «den store kommunikasjonen» er en side ved ungdom som Trafo-redaksjonen har sett og i stadig større grad har tatt konsekvensene av. En av erfaringene i redaksjonen har vært at de unge er usikre og at selv den minste tilbakemelding blir svært positivt mottatt. I andre fase av prosjektet har Trafo-redaksjonen i intervjuer påpekt at det skal være et særtrekk ved Trafo.no at ansvarlige voksne ser hver og en av de unge. Trafo.no har etter hvert orientert seg mot en bred ungdomsgruppe, og nettstedet er etter hvert blitt mer interessant fordi både ungdom og voksne er blitt mer synlige, den redaksjonelle stemmen er blitt tydeligere. Nettstedet assosieres etter tre år med mangfold, voksenhet, omsorgsfullhet og kunstnerisk profesjonalitet. Kunstaktiv ungdom krever med andre ord å oppleve at de er i en kommunikasjonsprosess, og virkemidlene som fungerer er tett oppfølging, klare rammer og god kommunikasjon.

Kunstaktivitet kan ha mange funksjoner samtidig. Selv hos spesielt kunstaktiv ungdom fungerer kunstaktiviteten i følge Fazakerley & Skot-Hansen (2002) på den ene siden som et terapeutisk «frirom» der de kan eksperimentere med voksenlivets krav og barndommens motsetningsfylte opplevelser. Men også som «hard fun» i betydningen at arbeidet med kunst er en del av det mer langsiktige kvalifiseringsprosjektet som handler om «å bli til noe» som voksne samfunnsdeltagere, og den kunstneriske aktiviteten er selvvalgt som *middel* i dette strevet (Fazakerley & Skot-Hansen 2002: 23). De kunstaktive ungdommenes krav til organisering gjenspeiler trendene som er beskrevet i kapittel 6 og som går ut på at tradisjonelle organisasjonsformer ønskes erstattet av mer nettverks- og prosjektbaserte former. Et fellestrekk blant de danske kunstaktive ungdom-

mene (Fazakerley & Skot-Hansen 2002) er at de samme ungdommene er engasjert i andre og lignende aktiviteter. Til sammen organiserer disse unge sin kunstaktivitet i et rom mellom en nettverkskultur og en tradisjonell organisasjonskultur. For disse er familie og nære venner like viktige som skole, organisasjonsliv etc. og referansene til slike ressurser er sentral for de unges utfoldelse:

Behovet for å få styr på sitt liv og målrette det i forhold til de mange muligheter løser de unge ved hjelp af det, de kalder deres «holdepunkter», deres «traditioner», deres «ledestjerner» og deres «forbilleder». Hvad de indebærer er meget individuelt, men generelt betegner de den enkeltes beredskab af selvskabte værdier, som udgøres af et spind af oplevelser, venner, familie, kærestere og uddannelser, der hjælper dem til at træffe de valg, de hele tiden står overfor (Fazakerley & Skot-Hansen 2002: 22).

Disse fellestrekkene ved kunstaktive ungdommers erfaringer illustrerer hvordan sosiale ressurser, meningsproduksjon og tolkning, valg og handlinger blir forhold som må ses i sammenheng når vi søker forståelse for ungdoms kunstaktivitet. Dette er også inntrykket gjennom de mange intervjuer jeg har gjort med Trafo-ungdom i løpet av evalueringsperioden. Å se på ungdoms kunstaktivitet som samfunnsdeltagelse og demokratitrening kan være en fremmed tanke fordi assosiasjonene går til de tradisjonelle og stivbente organisasjonsformene, og ikke til den friheten som vanligvis knyttes til barn og unges egne kulturelle uttrykksformer. Som påpekt i kapittel 6, kan demokratiske prosesser som anses som de frivillige organisasjonenes fortrinn, finne sted i mange ulike sammenhenger utenfor det tradisjonelle organisasjonskonseptet. Forståelsen av samfunnsfunksjoner og forvaltning, mellom-menneskelig samhandling, økonomi og administrasjon etc. er en grunnleggende forutsetning for gjennomføringen av mange kulturaktiviteter, enten man deltar som rockeband i UKM, lager en utstilling i lokalmiljøet, arrangerer en konsert, deltar på workshop eller har ansvar for større arrangementer. Fokus på organisering og gruppetilhørighet har også vært viktig for Trafo-brukerne, kombinert med den individuelle synliggjøringen Trafo.no tilbyr på Arena, og ved å behandle individuelle søknader i Konsulentordningen og Tilskuddsordningen.

De ungdommene som har deltatt i prosjektaktivitetene i Trafo-prosjektet har gjennom intervjuer og evalueringer gitt uttrykk for at dette gir positive erfaringer på individnivå, selv om kravene til samarbeid og forhandling, organisering og lojalitet mot et felles mål har vært tydelige og krevende nok. Deltagerne har fortalt hvordan de som arbeider sammen har kommet nær innpå hverandre,

samtidig som de har fått mulighet for å se seg selv gjennom andre, og erfare hva det vil si å la det de har skapt stå for seg selv. Kunstaktivitet har dermed blitt en form for deltagelse i «den store kommunikasjonen». Samlet sett har prosjektaktiviteter av denne typen gitt ungdommene erfaringer som kan betegnes som demokratierfaring, noe som har relevans for både enkeltindivid og samfunn på samme måte som tidligere former for deltagelse i frivillig organisasjonsliv har hatt. Det at kunstaktivitet kan betegnes som et middel i utviklingen av «den gode samfunnsborger», endrer ikke betydningen av kunstaktiviteten som et viktig mål for *den enkelte ungdom*. Erfaringene ungdom i Trafo-prosjektet har gjort tilsier tvert i mot at kunstaktivitet potensielt kan være betydningsfull som del av identitetsdannelsen for all ungdom, ikke bare de spesielt interesserte som har som mål å bli profesjonelle kunstnere. Dette er viktig kunnskap for kulturpolitikken for målgruppen.

7.4 Relevansen for kulturpolitikken

De involverte aktører i prosjektet har ulike forståelseshorisonter, og måloppnåelsen i prosjektet kan vurderes forskjellig alt etter posisjonene disse har. Evalueringen har derfor tatt for seg hvordan visjonene for prosjektet tolkes og utvikles i realiseringen av nettstedet, hvilke former for målforskyvning som har foregått i løpet av den treårige prosjektperioden, og hvordan vektingen mellom de ulike målsettingene er utviklet, vurdert og begrunnet. Hvorvidt prosjektorganisasjonen har vært hensiktsmessig, har vært en del av denne vurderingen. Utfordringen i Trafo-prosjektet har vært å utvikle kommunikasjonsformer for flere og ulike målsettinger, og beskrivelsene i rapporten har hatt som hensikt å vise hvordan man innenfor en tre års utviklingsperiode har strevd med å prioritere og å avgrense. Prosjektet har lyktes i å bli fokusert og få et velfungerende nettsted opp og stå – riktignok innenfor et lite hensiktsmessig teknologisk rammeverk. Prosjektets levedyktighet i fremtiden vil avhenge av evnen til endring og tilpassning til målgruppen og de trender som utviklingen og kunnskapen innenfor de anvendte teknologiene fører med seg. Dette, og de generelle endringene i kulturpolitikken tilsier at det neppe er hensiktsmessig å etablere Trafo.no som en ny, varig institusjon. Imidlertid er det viktig at kunnskapen som er utviklet blir ivaretatt og videreutviklet i en eller annen form blant annet for å teste ut mer raffinerte virkemidler for å nå ut til en bredere ungdomsgruppe. Det er derfor mulig å tenke seg at Trafo.no lever videre i en avgrenset tidsperiode på fem til ti år, for eksempel organisert som en stiftelse og tilbyr ungdom møteplasser for kunstaktivitet, samhandling og kommunikasjon om kunstrelevante emner.

Den mer overordnede funksjon for Trafo.no bør være å generere ny kunnskap på et nærmere avgrenset område for kulturpolitikken for ungdom.

Litteraturliste og referanser

- Anderson, B. 1996. *Forestilte fellesskap*. Oslo, Spartacus forlag AS
- Ariès, P. 1962. *Centuries of Childhood. A social History of Family Life*. New York.
- Arnesen, C. Å. 2003. *Grunnskolekarakterer 2003*. Oslo, NIFU, Rapport nr. 32/2003.
- Aslaksen, E., Borgen, J. S., Kjørholt, A. T. 2003. *Den kulturelle skolesekken – forskning, utvikling og evaluering*. Oslo, NIFU skriftserie nr. 21/2003.
- Benjamin, W. 1991. *Kunsten i reproduksjonsalderen*. Oslo, Gyldendal Forlag.
- Bakken, A. 2004. Økt sosial ulikhet i skolen? *Tidsskrift for ungdomsforskning 2004*, 4 (1): 83–91.
- Berg, C., Nødland, S. I., Opedal, S. 2002. *Hørt om Frifond!? –evaluering av ny støtteordning for lokalt frivillig virke blant barn og unge*. Stavanger, Rogalandsforskning Rapport RF – 2002/355.
- Bergaust, Kristin. 2003. *Texts*. <http://anart.no/~kristin/>
- Berg-Simonsen, M. 1999. *Kunstnere i Norge. En oversikt over politikk, økonomi, juss og organisering*. Oslo, ad Notam, Gyldendal.
- Bjørkås, S. 1999. Strukturenes etterslep? Utviklingstrekk på kunstfeltet fra 1970-tallet til 1990-tallet. Langdalen, J., Lund, C. Mangset, P. (red.). 1999. *Institusjon eller prosjekt – organisering av kunstnerisk virksomhet*. Oslo, Norsk kulturråd, Rapport fra Kulturrådets årskonferanse 1998, Rapport nr. 14.
- Borgen, J. S. 1998. *Kunnskapens stabilitet og flyktighet. Om forholdet mellom amatører og profesjonelle i kunstfeltet*. Bergen, avhandling til dr. art. graden, HF-fakultetet, Institutt for kulturstudier og kunsthistorie, seksjon for kunsthistorie, Universitetet i Bergen.
- Borgen, J. S. 2001. *Møter med publikum. Formidling av nyskapende scenekunst til barn og unge med prosjektet LilleBox som eksempel*. Oslo, Norsk kulturråd, notat nr. 43.
- Borgen, J. S. 2002a. Kunstformidling for barn og unge – erfaringer og utviklingstrekk. Bjørkås, S. (red.) 2002. *Kulturproduksjon, distribusjon og konsum. Kulturpolitikk og forskningsformidling bind III*. Kristiansand, Høgskoleforlaget.
- Borgen, J. S. 2002b. *Aspirantordningen for kunstnere i etableringsfasen. Ny stipendordning for nye kunstnerroller?* Oslo, Norsk kulturråd Notat nr. 49.
- Borgen, et al. 2002. *Observation and Analysis of the Uses of Information and Communication Technology in European Primary and Secondary Schools – An*

- Intercultural Approach. Final Report.* Paris/EU, Socrates-Minerva prosjekt no. 88093-CP-1-2000-1-FR-Minerva-ODL. <http://www.emile.eu.org/>
- Borgen, J. S. 2003. *Kommunikasjonen er kunsten. Evaluering av prosjektet Klangfugl – kunst for de minste.* Oslo, Norsk kulturråd, notat nr. 57.
- Borgen, J. S. 2005. Samarbeidet mellom ulike profesjoner i realiseringen av Skolesekken. *Norsk kulturråd Årskonferansen 2003, Rapport 2005.* Oslo, Norsk kulturråd.
- Bourdieu, P., Waquant, L. J. D. 1993. *Den kritiske ettertanke.* Oslo, Samlaget.
- Braaten, L. T. & Erstad, O. 2000. *Film og pedagogikk – dialog og refleksjon i møte med film.* Oslo, Norsk filminstitutt.
- Brembeck, H. & Johansson, B. (red.) 1996. *Postmodern barndom.* Göteborg, Etnologiska föreningen.
- Broady, D. 1983. *Dispositioner och positioner. Ett ledmotiv i Pierre Bourdieus sociologi.* Uppsala, UHA/fou Arbetsrapport 1983: 2.
- Brofoss, K. E. & Stensaker, B. 2002. Initiering og gjennomføring av evalueringer – noen praktiske tips. Stensaker, Bjørn (red.) 2002. *Kunnskaps- og teknologi-vurdering. Perspektiver, metoder, refleksjoner.* Oslo, Cappelen Akademisk Forlag, s.172–180.
- Børing, P. 2004. *Studiegjennomføring og studiefrafall ved høyskolene.* Oslo, NIFU Skriftserie 15/2004.
- Christensen, D. A. & Aars, J. 2002. *Teknologi og demokrati. Med norske kommuner på nett!* Bergen, Rokkansenteret notat nr. 29.
- Christensen, S. et al. 2000. *Folkeligt, festligt og foranderligt. De folkelige organisationer i det 21. århundrede.* Rapport fra en tænketank. København, mellemfolkeligt samvirke.
- Christensen, U. 2004. *En digital barndom?* Norges forskningsråd. Velferdsprogrammet – Samfunn, familie, oppvekst. <http://www.program.forskningsradet.no>
- Czarniawska-Joerges, B. 1993. *The Three-Dimensional Organisation. A constructivist View.* Lund, Studentlitteratur.
- Drotner, K. 1999. *Unge, medier og modernitet – pejlinger i et foranderlig landskab.* Valby, Borgen/Medier
- Eisner, E. (1985). *The Art of Educational Evaluation.* Brighton, The Falmer Press.
- Engelstad, F. & Ødegård, G. 2003. Makt, mening og motstand blant unge. Engelstad, F. & Ødegård, G. (red.) 2003. *Ungdom, makt og mening.* Oslo, Gyldendal akademisk.

- Endestad, T., Brandtzæg, P. B., Heim, J., Torgersen, L., Kaare, B. H. 2004. «*En digital barndom?*». *En spørreundersøkelse om barns bruk av medieteknologi*. Oslo, NOVA rapport 1/04.
- Erstad, O., Slaatta, T. 2003. «BIT, BEAT, BEATEN» Teknologiens tyranni eller mulighetenes marked. Engelstad, F. & Ødegård, G. (red.) 2003. *Ungdom, makt og mening*. Oslo, Gyldendal akademisk.
- Fazakerley, S. & Skot-Hansen, D. 2002. *Magiske øyeblikke – Unges kunstutfoldelse mellom netværks- og foreningskultur*. Amatørernes Kunst & Kultur samråd. København, Center for Kulturpolitiske Studier.
- Fauske, H. Puijk, R. 1999. *Ungdommens kulturmonstring og andre kulturtiltak for barn og unge – et kommuneperspektiv*. Oslo, Norsk kulturråd notat nr. 32.
- Fjuk, A. & Kristiansen, T. 2001. *Kombinerte modeller for IKT-støttet læring: Historie, praksis og utfordringer*. Oslo, Telenor FoU-notat 1/2001.
- Færch, H. & Norling, I. 1990. *Egenservice*. København, Kommunedatas Forlag.
- Fauske, H. & Øia, T. 2003. *Oppvekst i Norge*. Oslo, Abstrakt forlag.
- Giddens, A. 1990. *The Consequences of Modernity*. Cambridge, Polity Press.
- Gripsrud, J., Hovden, J. F. 2000. (Re)producing a cultural elite? A report on the social backgrounds and cultural tastes of university students in Bergen, Norway. Gripsrud, J. (red.) *Sociology and aesthetics*. Bergen, Program for kulturstudier, Norges forskningsråd. Kristiansand, Høyskoleforlaget, 2000.
- Godø, H. 2002. Rethinking Computer Hacking», *VEST – Journal for Science and Technology Studies*, vol. 15 (2002), nr. 2–3, p. 53–79.
- Grøgaard, J. B. 1997. En historie som har fått vasket seg? Om oppfølgingstjenestens målgruppe – rekruttering og tiltak første skoleår. Lødding, B. & Tornes, K. (red.). 1997. *Idealer og paradokser. Aspekter ved gjennomføringen av Reform 94*. Oslo, Tano Aschehoug.
- Hagen, I. 2003. Eit liv utan media? Kjedeleg! Om betydningen av media i barn og unge sine liv. Lundeby, K. (red.) *Flyt og forførelse. Fortellinger om IKT*. Oslo, Gyldendal.
- Hammond, M. 2000. Communication within on-line forums: the opportunities, the constraints and the value of a communicative approach. *Computers and Education* nr. 35 (2000): 251–262.
- Haug, T., Enebakk, V., Schølberg, R. 1999. *Demokrati og IKT. En kunnskapsstatus om forholdet mellom demokratiske teorier og nye informasjons- og kommunikasjonsteknologier*. Oslo, Senter for teknologi, innovasjon og kultur, Skriftserie nr. 1/1999.

- Haythornthwaite, C., Kazmer, M. M., Robins, J., Shoemaker, S. 2000. Community development among Distance Learners: Temporal and Technological Dimensions. *Journal of Computer Mediated Communication*, nr. 6, 2000.
- Hellevik, O. 2001. Ungdommens verdisyn – livsfase- eller generasjonsbetinget? Oslo, *Tidsskrift for ungdomsforskning* nr. 1–2001.
- Hellevik, O. 2002. Ungdom, lovrespekt og toleranse. Winsnes, O. G. (red.) *Tal- lenes tale. KIFO Rapport nr. 18*. Trondheim, Tapir Akademisk forlag.
- Hennum, N. 2002. *Kjærlighetens og autoritetens kulturelle koder. Om å være mor og far for norsk ungdom*. Oslo, Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring, NOVA, Rapport 19/02.
- Herresthal, H. 2001. Jubilerende modernist. *Tidsskriftet Ballade*, [http:// www.ballade.no/](http://www.ballade.no/)
- Hoëm, A. 1978. *Sosialisering. En teoretisk og empirisk modellutvikling*. Oslo.
- Hvattum, H., Sørli, I. 2004. Du er ikke unik. *Universitas 31. mars – 20. april 2004*. Oslo, Universitetet i Oslo.
- Hørsvig, J. 2003. *Eletroakustisk musikk i gymnasiet*. København, Sekretariat for Ny Kompositions Musik. www.snyk.dk/storage/
- Jensen, J. L. 2001. Fagbevægelsen i bevægelse. *Foreningslivet i Danmark – Nye vilkår i en zappertid*. København, LOK
- Johannesen, Asbjørn og Per Arne Tuft (2002), *Introduksjon til samfunnsviten- skapelig metode*. Oslo, Abstrakt forlag.
- Karlsson, H. 2002. «*Handslag, famntag, klapp eller kyss?*» *Konstnärlig forskarut- bildning i Sverige*. Stockholm, SISTER, rapport.
- Kassah, B. L. 1998. *Samhandling og informasjonsteknologi i et fenomenologisk perspektiv*. Oslo, Telenor FoU Notat 37/1998.
- Kjelstadli, K. 1992. Hverdagslivet – et godt emne å studere? *Dugnad 4/1992 vol.18*.
- Krange, O., Skogen, K. 2003. Skudd i løse lufta? Unge jegere og rovdyrpolitik- ken. Engelstad, F., Ødegård, G. (red.) 2003. *Ungdom, makt og mening*. Oslo, Gyldendal akademisk, s. 255–283.
- Lahnstein, A. E. 1999. Åpningstale. Langdalen, J., Lund, C. Mangset, P. (red.). 1999. *Institusjon eller prosjekt – organisering av kunstnerisk virksomhet*. Oslo, Norsk kulturråd, Rapport fra Kulturrådets årskonferanse 1998, Rapport nr. 14.
- Langdalen, J., Lund, C. Mangset, P. (red.). 1999. *Institusjon eller prosjekt – orga- nisering av kunstnerisk virksomhet*. Oslo, Norsk kulturråd, Rapport fra Kul- turrådets årskonferanse 1998, Rapport nr. 14.

- Lidén, H. 2003. Ungdomsråd – politisk lekestue? Engelstad, F., Ødegård, G. (red.) 2003. *Ungdom, makt og mening*. Oslo, Gyldendal akademisk, s. 93–120.
- Lie, S., Kjærnsli, M., Roe, A., Turmo, A. 2001. *Godt rustet for framtida? Norske 15-åringers kompetanse i lesing og realfag i et internasjonalt perspektiv. OECD/PISA Programme for International Student Assessment*. Oslo, Universitetet i Oslo, Institutt for lærerutdanning og skoleutvikling, Acta Didactica 4/2001.
- Ling, R. & Yttri, B. 2003. Kontroll, frigjøring og status. Mobiltelefon og maktforhold i familier og ungdomsgrupper. Engelstad, F. & Ødegård, G. (red.) 2003. *Ungdom, makt og mening*. Oslo, Gyldendal akademisk.
- Nome, J. (red.). 1957. *Strømlinjer i tiden*. Oslo, Lutherstiftelsen A/S.
- Norling, Ivan. 2001. *Gode råd om brugervenlighed*. <http://hjem.get2net.dk/ivan.norling/BruCitater.htm>
- Mahler, F. Juventology revisited. Some critical appraisals of the main youth research trends. Stafseng, O. & Frønes, I. (red.) 1987. *Ungdom mot år 2000 i nordisk og europeisk perspektiv*. Oslo, Gyldendal Norsk Forlag, s.45–88.
- Mangset, P. 1995. Kulturpolitiske modeller i Vest-Europa. Arnestad, G. (red.). 1995. *Kulturårboka 1995*. Oslo, Det Norske Samlaget.
- Mangset, P. 2004. «Mange er kalt, men få er utvalgt». *Kunstnerroller i endring*. Telemarksforskning-Bø, Rapport nr. 215, 2004.
- Markussen, E. 2003. *Valg og bortvalg. Om valg av studieretning og bortvalg i videregående opplæring blant 16 åringer i 2002*. Oslo, Norsk institutt for studier av forskning og utdanning. NIFU skriftserie nr. 5/2003.
- Markussen E. & Sandberg, N. 2004. *Bortvalg og prestasjoner. Om 9798 ungdommer på Østlandet, deres vei gjennom, ut av, eller ut og inn av videregående opplæring, og om deres prestasjoner et år etter avsluttet grunnskole*. Oslo, Norsk institutt for studier av forskning og utdanning. NIFU skriftserie nr. 4/2004.
- McCabe, M. F. 1998. Lessons from the Field: computer conferencing in higher education . *Journal of Information Technology for Teacher Education*, nr. 1 (1998): 71–87.
- Miles, S. 2002. *Youth lifestyles in a changing world*. Buckingham/Philadelphia, Open University Press.
- Mørch, S. 1987. Ungdom mellom samfund og teori. Stafseng, O. & Frønes, I. (red.) 1987. *Ungdom mot år 2000 i nordisk og europeisk perspektiv*. Oslo, Gyldendal Norsk Forlag.
- Myhre, R. 1993. *Grunnlinjer i pedagogikkens historie*. Oslo, Gyldendal Ad Notam Forlag.

- Nævdal, F. 2004. Skoleprestasjoner, kjønn og bruk av hjemme-PC. *Tidsskrift for ungdomsforskning* 2004, 4 (1): 67–82.
- Oudshoorn, N, Romems, E. & van Slooten, I. (eds.). 2004. *Strategies of Inclusion: Gender in the Information Society*. Vol III: Surveys of Women's User Experience. Trondheim, NTNU/SIGIS.
- Priuer, A. Fargens betydning. Om rasisme og konstruksjon av etniske identiteter. *Sosiologi i dag, årgang 32, nr. 4/2002*, s. 59–82.
- Paasche, M. 2004. *Norsk kulturråd og den elektroniske kunsten. Evaluering av forsøksperioden og perspektiver framover*. Oslo, Norsk kulturråd, notatserien nr. 58.
- Raney, K. & Hollands, H. 2000. Art education and talk. From modernist silence to postmodern chatter. Sefton-Green, J. & Sinker, R. (eds.) 2000. *Evaluating creativity. Making and learning by young people*. London/New York, Routledge.
- Rosenkrands, J. 2001. Stille død eller hamskifte. *Foreningslivet i Danmark – Nye vilkår i en zappertid*. København, LOK.
- Qvortrup, J. 2001. Et sociologisk perspektiv på børnekultur – et debatindlæg. Tufte, B., Kampmann, J., Juncker, B. (red.) 2001. *Børnekultur. Hvilke børn? Og hvis kultur?* København, Akademisk.
- Rostvall, A.-L. & West, T. 2001. *Interaktion och kunskapsutveckling: En studie av frivillig musikundervisning*. Stockholm, Centrum för musikpedagogisk forskning, Kungl. Musikhögskolan/KMH förlag.
- Rudberg, M. *Dydige, sterke, lykkelige barn. Ideer om oppdragelse i borgerlig tradisjon*. Oslo, Universitetsforlaget.
- Rudberg, M. 2003. Våt såpe – kjærlighet og likestilling i unge jenters fortellinger. Engelstad, F., Ødegård, G. (red.) 2003. *Ungdom, makt og mening*. Oslo, Gyldendal akademisk, s. 284–303.
- Rørhus, K. *Ungdom og idolpåvirkning*. Oslo, Universitetsforlaget.
- Tuovila, A. 2002. «I Play Entirely for My Own Joy!» *A longitudinal study on music making and music school studies of 7 to 13-year-old children*. Helsinki, Sibelius Academy. DocMus Department. Dr.grads-avhandling.
- Sefton-Green, J. 2000. From creativity to cultural production: shared perspectives. Sefton-Green, J. & Sinker, R. (eds.) 2000. *Evaluating creativity. Making and learning by young people*. London/New York, Routledge.
- Selle, P. & Øymyr, B. 1995. *Frivillig organisering og demokrati. Det frivillige organisasjonssamfunnet endrar seg 1940–1990*. Oslo, Samlaget.
- Selle, P. & Tranvik, T. 2003. *Attacs utfordringer*. <http://www.attac.no/>

- Sivesind, K. H., Ødegård, G. 2003. Makt i de frivillige hender. Skaper frivillige ungdomsorganisasjoner engasjerte samfunnsborgere? Engelstad, F., Ødegård, G. (red.) 2003. *Ungdom, makt og mening*. Oslo, Gyldendal akademisk, s. 121–158.
- Slaatta, T. (red.) 2002. *Digital makt. Informasjons- og kommunikasjonsteknologiens betydning og muligheter*. Oslo, Gyldendal.
- Stafseng, O. & Frønes, I. (red.) 1987. *Ungdom mot år 2000 i nordisk og europeisk perspektiv*. Oslo, Gyldendal Norsk Forlag.
- Stensaker, Bjørn. 1998. *Evaluering av studie- og læringsmiljø*. Oslo, Cappelen Akademisk Forlag
- Stensaker, Bjørn (red.) 2002. *Kunnskaps- og teknologivurdering. Perspektiver, metoder, refleksjoner*. Oslo, Cappelen Akademisk Forlag.
- Stranger-Thorsen, C. 2004. *Nordisk nettarena for filminteressert ungdom*. Nordisk ministerråd.
- Tranvik, T. 2004. *IKT: Utdfordringer for demokratisk styring og kontroll*. <http://www.rokkansenteret.uib.no/>
- Tuovila, A. 2002. «I Play Entirely for My Own Joy!» A longitudinal study on music making and music school studies of 7 to 13-year-old children. Sibelius Academy. DocMus Department. Dissertation.
- Vedung, E. 2002. *Utvärdering i politik och förvaltning*. Lund, Studentlitteratur.
- Veiteberg, J. 1999. Mellom bastardar. Langdalen, J., Lund, C. Mangset, P. (red.). 1999. *Institusjon eller prosjekt – organisering av kunstnerisk virksomhet*. Oslo, Norsk kulturråd, Rapport fra Kulturrådets årskonferanse 1998, Rapport nr. 14.
- Vestel, V. 2002. *Møteplasser i gråsonen – musikk, dans og stil i et flerkulturelt ungdomsmiljø på Rudenga, Oslo øst*. Bjørkås, S. (red.). 2002. Individ, identitet og kulturell erfaring. Kulturpolitikk og forskningsformidling bind II. Oslo, Høgskoleforlaget/Norges forskningsråd.
- Vestel, V. 2004. *A community of differences: Hybridization, popular culture and the making of social relations among multicultural youngsters in «Rudenga», East Side Oslo*. Oslo, doktoravhandling ved Sosialantropologisk institutt, Universitetet i Oslo.
- Visby Snitker, Thomas. 2002. *Brugervenlighetstester*. <http://www.brugervenlighed.dk/brugervenlighedstest.html#1>
- Vrasidas, C. & McIsaac, M. S. 1999. Factor Influencing Interaction in an Online Course. *The American Journal of Distance Education*, bnr. 3 (1999): 22–35.
- Willis, P. 1990. *Common Culture*. London, Milton Keynes, Open University.

- Vaage, O. F. 2002. Utviklingstrekk i kulturbruk og mediekonsum. Bjørkås, S. (red.). 2002. *Kultur – produksjon, distribusjon og konsum. Kulturpolitikk og forskningsformidlingen bind III*. Oslo/Kristiansand, Norges forskningsråd/Program for kulturstudier/Høyskoleforlaget.
- Vaagland, J., Fauske, H., Lidén, H., Puijk, R., Riese, H. 2000. *Kulturpolitikken og de unge*. Oslo, Norsk kulturråd, rapport nr. 19.
- Vaagland, J., Fauske, H. 2002. Barne- og ungdomskulturer. Utviklingstrekk i barn og unges kulturelle deltagelse. Bjørkås, S. (red.). 2002. *Kultur – produksjon, distribusjon og konsum. Kulturpolitikk og forskningsformidlingen bind III*. Oslo/Kristiansand, Norges forskningsråd/Program for kulturstudier/Høyskoleforlaget.
- Weisser, A. 2004. Samles om sunne verdier. *Aftenposten* 3.5.2004.
- Yin, R. 1984. *Case-studies*. Beverly Hills/London/New Dehli, Sage Publications.
- Ziehe, T. 1983. *Ny ungdom og usædvanlige læreprocesser*. København, Politisk revy.
- Aasen, P., Nordtug, B. Ertresvåg, S. K., Leirvik, B. 2002. *Adferdsproblemer. Innføring i pedagogisk analyse*. Oslo, Cappelen, Akademisk forlag.

Andre kilder

- BFD, vedlegg til St.prp. nr. 1 for 1991–92
- BFD, vedlegg til St.prp. nr. 1 for 1996–97
- BFD, vedlegg til St.prp. nr. 1 for 1999–2000: *Satsing på barn og ungdom. Regjeringens mål og innsatsområder i statsbudsjettet 1999*. <http://odin.dep.no/odinarkiv/norsk/dep/bfd/1999>
- KUF 1996. *Broen og den blå hesten- handlingsplan for de estetiske fagene og kulturdimensjonen i skolen*.
- KUF 1997. *Læreplan 97*
- UFD 1999. *Kulturskolen -kunststykket i kommunenes satsing for et rikere lokalmiljø*.
- Utredning fra en arbeidsgruppe oppnevnt av Kirke-, utdannings- og forskningsdepartementet. <http://odin.dep.no/ufd/norsk/publ/rapporter/>
- St.meld. nr. 52 (1973–74) *Ny kulturpolitikk*
- St.meld. nr. 41 (1975–76) *Kunstnerne og samfunnet*
- St.meld. nr. 23 (1981–82) *Kulturpolitikk for 1980-åra*
- St.meld. nr. 9 (1981–82) *Ungdommen og samfunnet*
- St.meld. nr. 19 (1982–83) *Ungdom – deltagelse og ansvar*
- St.meld. nr. 39 (1983–84) *Datateknologi i skolen*
- St.meld. nr. 32 (1992–93) *Media i tida*
- St.meld. nr. 39 (2001–2002) *Oppvekst og levekår for barn og ungdom i Norge*.

St.meld. nr. 38 (2002–2003) *Den kulturelle skolesekken*
St. meld. nr. 39 (2002–2003) «*Ei blot til lyst*» *Om kunst og kultur i og i tilknytning til grunnskolen.*
St.meld. nr. 48 (2002–2003) *Kulturpolitikk fram mot 2014*
St.meld. nr. 30 (2003–2004) *Kultur for læring*
NOU 1977, nr. 6: *Ein samla offentlig politikk for oppvekstmiljøet,*
NOU 1978, nr. 1: *Om lov om oppvekstmiljø.*
NOU 1988, nr. 17: *Frivillige organisasjoner*
Norsk kulturråd. Prosjektskisse Grøn kulturlinje (Solheim 2000)
Kortversjon av prosjektskisse
Prosjektskisse «*Evaluering av www.trafo.no*» (Bjørkås 2001)
Mål, aktivitetsplan og evaluering 2001
Diverse dokumenter fra styringsgruppens arbeid
Diverse dokumenter fra prosjektorganisasjonens arbeid
Trafo årsrapport 2001, 2002, 2003
Notat angående bedring av brukervennlighet og teknisk oppjustering 2004
Notat angående videreføring av Trafo.no 2004

Mediekilder

Bjørneby, R. Unge jenter er mer voldelige. *NRK P2 nyheter* 27.05.2004
«Hackers» fra 1996, regissert av Ian Softley

Internettkilder

<http://anart.no/anart/news/1999/rapport2.html#pers>
<http://anart.no/~kristin/>
www.ballade.no/
www.brugervenlighed.dk/brugervenlighedstest.html#1
www.caplex.net
www.dagbladet.no/diktbasen/
www.easylife.org/netart/
frifond.n4f.no/index.php?s=omn4f
www.katode.org/poetikon/
www.microsoft.com/billgates/
www.microsoft.com/billgates/speeches/
www.nettungen.no
www.northofnowhere.org/
www.oddmusic.com
www.odin.dep.no/kkd/norsk/aktuelt/taler
www.rokkansenteret.uib.no/vr/ikt/

www.safe-as-milk.org/
www.snyk.dk/
www.ssb.no
www.trafo.no
www.livsIT.no
www.ukm.no
www.ungnett.org/pages/nyhet.asp?nr=1524

Vedlegg 1



KONFIDENSIELT

Hegdehaugsveien 31, 0352 Oslo
Telefon: 22 59 51 00
Telefaks: 22 59 51 01

Vi vil gjerne vite litt om bakgrunnen din, så vi starter med noen spørsmål om deg selv:

1. Er du ...? 1 Gutt 2 Jente

2. Når er du født? Årstall: 19 ____ Nummeret på måneden: _____

3. I hvilket land er du og dine foreldre født?

Sett ett kryss for deg selv, ett for mor og ett for far. Dersom du er adoptert, oppgir du det landet der du er født, og som foreldre regner du dine adoptivforeldre

Jeg selv	Mor	Far	
1 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Norge
2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Norden utenfor Norge
3 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Vest-Europa utenfor Norden, USA, Canada, Australia eller New Zealand
4 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Øst-Europa, Baltikum eller Russland og det tidligere Sovjetunionen
5 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tyrkia, Nord-Afrika, Midtøsten, Iran, Irak, Afghanistan, Pakistan
6 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Vietnam, Thailand, India, Bangladesh eller Sri Lanka
7 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Asia for øvrig
8 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Afrika sør for Sahara
9 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sør-Amerika, Mellom-Amerika eller Karibia

4. Hvor lenge har du bodd i Norge? Hele livet Siden jeg var _____ år

5. Hvem bodde du sammen med da du var 15 år?

Sett bare ett kryss

1 Begge foreldrene mine
2 Bare mor
3 Bare far
4 Litt hos hver
5 Mor og stefar/samboer
6 Far og stemor/samboer
7 Andre slektninger
8 Fosterhjem
9 På barnehjem, ungdomshjem eller annen institusjon
10 Annet, hvis ingen av alternativene over passer

6. Hvor bor du nå?

Sett bare ett kryss

1 Øst-Norge (Oslo, Akershus, Østfold, Vestfold, Telemark, Buskerud, Hedmark)
2 Vest-Norge (Øst-Agder, Vest-Agder, Rogaland, Hordaland, Bergen, Sogn og Fjordane)
3 Midt-Norge (Møre og Romsdal, Sør-Trøndelag, Nord-Trøndeland, Oppland)
4 Nord-Norge (Nordland, Troms, Finnmark)
5 Utlandet

7. Hva slags sted bor du på nå?
Sett bare ett kryss

1 By
2 Småby
3 Bygd

8. Hva er høveste fullførte utdanning til dine foreldre /foresatte?
Sett ett kryss

	Mor	Far
Grunnskole/realskole	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fag-/yrkesutdanning på videregående skole	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Allmennfaglig studieretning ved videregående skole eller gymnas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Høgskole eller universitet (opp til 4 år)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Høgskole eller universitet (mer enn 4 år)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vet ikke	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ingen utdanning	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

9. Hva er din høveste fullførte utdanning?
Sett ett kryss

Grunnskole	<input type="checkbox"/>
Fag-/yrkesutdanning på videregående skole	<input type="checkbox"/>
Allmennfaglig studieretning ved videregående skole	<input type="checkbox"/>
Høgskole eller universitet (opp til 4 år)	<input type="checkbox"/>
Høgskole eller universitet (mer enn 4 år)	<input type="checkbox"/>
Ingen utdanning	<input type="checkbox"/>

10. Hva gjør du nå?
Velg det som er din hovedaktivitet nå. Sett bare ett kryss

1 Går på ungdomsskole
2 Går på allmennfaglig studieretning på videregående
3 Går på idrettsfaglig studieretning på videregående
4 Går på musikk/dans/drama på videregående
5 Går på formgivning e.l. tegning/form/farge på videregående
6 Går på medier og kommunikasjon e.l. på videregående
7 Går på annen yrkesfaglig studieretning på videregående
8 Er i militærret
9 Er i sivilteneste
10 Går på folkehøgskole
11 Går på privat kunsthøgskole
12 Er i arbeid
13 Er i lære
14 Er arbeidsledig/arbeidssøkende
15 Studerer kunst/design/arkitektur ved høgskole/universitet
16 Studerer medier/kommunikasjon eller lignende ved høgskole/universitet
17 Studerer realfag ved høgskole/universitet
18 Studerer samfunnsvitenskapelige fag ved høgskole/universitet
19 Studerer tekniske/naturvitenskapelige fag ved høgskole/universitet
20 Studerer økonomiske/merkantile fag ved høgskole/universitet
21 Studerer humanistiske fag ved høgskole/universitet
22 Er utøvende kunstner

- 23 Er skapende kunstner, designer e.l.
 24 Jobber i media/kommunikasjon, reklame e.l.
 25 Annet

11. Hvordan syntes du det var på skolen da du var 15 år?

Kryss av for de svarene som passer best for deg.

ett kryss på hver linje

	Helt uenig	Litt uenig	Litt enig	Helt enig
	1	2	3	4
Jeg lærte mye på skolen.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg hadde lærere som ga meg lyst til å lære mer.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Det var kjedelig å gå på skolen.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Å få gode karakterer var viktig.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mye av tiden på skolen var bortkastet.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Det var for mye teori på skolen.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg var flinkere enn de fleste andre i klassen min.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lærerne mine var interessert i hvordan jeg gjorde det..	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Det var vanskelig å få nye kamerater på skolen.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg gledet meg til å møte de andre i klassen hver dag.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg hadde problemer med å forstå mange ord og uttrykk i lærebøkene.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Undervisningen var interessant.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utdanning kommer godt med senere i livet.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lærerne brydde seg hvis jeg var uvenn med noen ...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Undervisningen var slik at jeg lærte av den.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
De fleste lærerne mine var flinke.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg gruet meg ofte til å gå på skolen.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg fikk ros av lærerne mine når jeg gjorde noe bra...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Det var mange fag på skolen som var for vanskelige...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Det var på skolen jeg treffer kameratene mine.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Det var for lite praktiske oppgaver på skolen.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Det er viktig å gjøre så godt en kan på skolen.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

12. Hva er den høyeste utdanningen du har tenkt å ta?

Sett ett kryss

- 1 Gjøre ferdig grunnskolen
 2 Ett år på videregående eller folkehøgskole
 3 To år på videregående
 4 Tre år på videregående
 5 Fagbrev, svennebrev
 6 Studere 2-4 år på høyskole eller universitet
 8 Studere mer enn 4 år på høyskole eller universitet, kanskje ta mastergrad eller doktorgrad
 9 Vet ikke

Nå følger noen spørsmål om Trafo.no og hva du gjør på fritiden

13. Hvordan fikk du første gang vite om Trafo.no?

Sett bare ett kryss

- 1 Avis
 2 TV
 3 Radio
 4 Internett

- 5 Skolen
- 6 Annonse I Spirit
- 7 Venner – muntlig
- 8 Venner – e-post
- 9 Annet

14. Hvor ofte er du på internett?

Sett bare ett kryss

- 1 Flere ganger daglig
- 2 En gang om dagen
- 3 Flere ganger i uka
- 4 En gang i uka
- 5 Flere ganger i måneden
- 6 En gang i måneden
- 7 Sjeldnere

15. Hvem eier datamaskinen du som oftest bruker?

Sett bare ett kryss

- 1 Jeg selv
- 2 Familien
- 3 Jobb til foreldre
- 4 Venner
- 5 Skole
- 6 Høgskole/universitet
- 7 Bibliotek
- 8 Min egen jobb

16. Hva slags oppkobling til internett har den datamaskinen du som oftest bruker?

Sett bare ett kryss

- 1 Modem
- 2 ISDN
- 3 ADSL/kabelTV
- 4 Høyhastighetslinje
- 5 Vet ikke

17. Hva bruker du datamaskinen til?

Sett ett kryss for hver linje

	Daglig	Ukentlig	Sjelden	Aldri
	1	2	3	4
E-post.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chat/instant messenger.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Diskusjonsfora/communities.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lese nyheter.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Laste ned musikk og/eller film.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lage websider.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Betalt arbeid.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Publisere (på nettgallerier, nettmagasiner el.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tekstbehandling.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Forfatte dikt, noveller, dramatik el.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lage musikk/komponere.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Lage film eller animasjon.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Filmredigering/postproduksjon.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3-D.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Illustrasjon, lage tegneserie.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lage bilder/bearbeide bilder.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spill.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Programmering.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Annet.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

18. Hvor mange ganger gjør du følgende i en vanlig uke?

Sett ett kryss på hver linje

	Hver dag	4-6 ganger	2-3 ganger	En gang	Aldri
	4	3	2	1	0
Tegner, maler, fotografere eller lager bilder på andre måter.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiller et musikkinstrument.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Synger i kor.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skriver dikt, tekster, dramatik.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiller eller synger i band.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiller rollespill, teater.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Danser ballett, jazzdans, freedance, annen dans.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trener håndball, fotball eller annen lagidrett.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trener friidrett eller annen individuell idrett.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Driver med jakt, fiske, fjellturer eller annet friluftsliv.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Driver med klatring, kampsport eller lignende.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Står på skateboard eller lignende.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Går i teater, på konserter, kunststiltilling eller lignende.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Deltar i religiøse møter, kirkelige aktiviteter.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Er sammen med venner hjemme hos meg eller hos dem.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Er på fritidsklubb.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Er på møte i en organisasjon, forening, lag eller lignende.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Er på øvelse i et korps, band, kor, teatergruppe eller lignende.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiller dataspill eller pc-spill.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Er på internett.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Er ute 'på byen' om ettermiddagen/kvelden for å treffe venner.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trener eller deltar i idrettskonkurranse.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Er hjemme alene eller sammen med familie hele kvelden.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hører på musikk.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leser en bok (ikke skolebok).....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ser på film eller går på kino.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ser på TV.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

19. Hva gjør du når du er inne på Trafo.no?

Sett ett kryss for hver linje

	Daglig	Ukentlig	Sjelden	Aldri
	1	2	3	4
Ser på ukens forsidebilde.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leser nyheter på forsiden.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ser på arenaen.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Laster opp filer/tekster til arenaen.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ser om jeg har fått kommentarer på arenaen.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skriver kommentarer på arenaen.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ber om konsulenthjelp.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Søker om pengestøtte.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Besøker fokus-sidene.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Annet.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

20. Hvilke av disse Trafo.no –aktivitetene har du fulgt med på?

Du kan sette flere kryss

- 1 UngDåt – verksted for dramatikere på Det Åpne Teater i Oslo
- 2 Oslo S – visning av bilder og animasjon på Oslo S
- 3 Tegneseriestafett på Raptus tegneseriefestival
- 4 Lydkurèr – verksteder for elektronisk komposisjon
- 5 POP – illustrasjonskonkurranse i Spirit
- 6 Lynfilm – verksteder i flashanimasjon

21. Hvor ofte benytter du følgende nettsider?

Sett ett kryss for hver linje	Daglig	Ukentlig	Sjelden	Aldri
	1	2	3	4
Det Store Dyret.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Novoform.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Deviantart.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Foto.no.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spirit.no.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mzoon.no.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NRK Urørt.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Startsiden.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spill123.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
K10k.net.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Styleboost.com.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tegn.no.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jung forlag.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dagbladet diktammeret.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ballade.no.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Scenekunst.no.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kunstnett.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Filmweb.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utrop.no.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

22. Hvordan vil du rangere disse tilbudene på Trafo.no?

Sett ett kryss på hver linje	Svært bra	Bra	Dårlig	Svært dårlig
	1	2	3	4
Forsidebilde.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nyheter på forsiden.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ukentlig nyhetsbrev.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utdanningsoversikt.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Festivaloversikten.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arenaen.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Opplasting til arenaen.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Støtteordninger.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pengesiden.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skjema til søknad om penger.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Konsulentsiden.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skjema til søknad om konsulenthjelp.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Medlemsiden.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hjelp og FAQ.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Redaksjonelt innhold.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Design.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Navigasjon.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nettstedet Trafo.no som helhet.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

23. Hva mener du kan forbedres på Trafo.no?

.....

.....

.....

.....

.....

TAKK FOR AT DU TOK DEG TID TIL Å SVARE!

Vedlegg 2

Alle forskjellene mellom Østlandsungdom og Trafo-ungdom er statistisk pålitelige, også de som er av størrelsesorden 0,2.

Gruppe	Østlandsungdom, 1. år i videregående* (N=7689)		Trafo-ungdom** (N=298)	
Faktorer	Gjennomsnitt Standardavvik		Gjennomsnitt Standardavvik	
Venneorientert	2,0	0,8	1,4	0,4
Organisert	0,8	0,7	0,6	0,6
Datafrik	1,9	1,1	2,1	0,7
Kulturell	1,6	0,6	2,1	0,7

Kilde: *Markussen & Sandberg 2004, **Spørreskjemaundersøkelse Trafo.no 2003

Et mål på usikkerheten ved generalisering fra ett enkelt utvalg til den populasjonen utvalget er trukket fra, er standardfeilen på estimatet, for eksempel standardfeilen på et anslått (estimert) gjennomsnitt i et utvalg. Standardfeilen er standardavviket i utvalgsfordelingen (samplingfordelingen). Når den samme undersøkelsen repeteres gjentatte ganger vil anslagene på gjennomsnittsverdien variere fra utvalg til utvalg, men det vil være en tendens til at de fleste anslagene klumper seg rundt den sanne verdien, som er populasjonsgjennomsnittet. Fordelingen av gjennomsnitt ved gjentatte forsøk (undersøkelser) vil være normalfordelt.

Standardfeilen til et gjennomsnitt i ett utvalg kan estimeres som standardavviket i utvalget dividert med kvadratroten av antall observasjoner i utvalget (Johannesen & Tuft 2002: 214). Et 95 prosent konfidensintervall (95 prosent sikkerhetsnivå) rundt en gjennomsnittsverdi angis som gjennomsnittsverdien pluss/minus to multiplisert med standardfeilen til gjennomsnittet. Nå har vi mindre enn fem prosent sjanse for å ta feil, dersom vi anslår at populasjonsgjennomsnittet (sann verdi) befinner seg innenfor dette intervallet.

Den tilsvarende usikkerheten på en differanse mellom to gjennomsnitt i to utvalg vil analogt, være differansen pluss/minus to multiplisert med standardfeilen på differansen. Denne standardfeilen er litt større enn den største standardfeilen på de to gjennomsnittene, men mindre enn summen av de to stan-

dardfeilene. Vi estimerer usikkerheten på differansen som kvadratroten av summen av den kvadrerte standardfeilen i de to utvalgene:

$$\text{Usikkerhet på differanse} = \text{Differanse} \pm 2 * \left((\text{standardfeil}_1)^2 + (\text{standardfeil}_2)^2 \right)^{1/2}$$

$$\begin{aligned} \text{Usikkerhet venneorientert:} & \quad 0,6 \pm 2 * \left((0,8)^2/7689 + (0,4)^2/298 \right)^{1/2} \\ & = 0,6 \pm 0,05 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Usikkerhet organisert:} & \quad 0,2 \pm 2 * \left((0,7)^2/7689 + (0,6)^2/298 \right)^{1/2} \\ & = 0,2 \pm 0,07 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Usikkerhet datafrik:} & \quad 0,2 \pm 2 * \left((1,1)^2/7689 + (0,7)^2/298 \right)^{1/2} \\ & = 0,2 \pm 0,07 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Usikkerhet kulturell:} & \quad 0,5 \pm 2 * \left((0,6)^2/7689 + (0,7)^2/298 \right)^{1/2} \\ & = 0,5 \pm 0,08 \end{aligned}$$

Ut fra disse anslagene på usikkerheten er alle de fire differansene signifikante (ingen konfidensintervaller omslutter punktet null).

Johannesen, Asbjørn og Per Arne Tufte (2002), *Introduksjon til samfunnsvitenskapelig metode*. Oslo: Abstrakt forlag.