

Chat

Be Some body

Not just anybody

Sloggy reklame 1998

Be Some body

Not just anybody

Sloggy reklame 1998

– pjat eller livet selv

Indeks

Indeks.....	2
Afgrænsning.....	3
Metode.....	4
Hvad er chat.....	4
CMC - "New Frontier" eller "a Swiss War Knife"?.....	5
Chat - community, Grand Central Station eller café?.....	6
Chat - pjat eller livet selv.....	8
Antropologisk og etnografisk inspireret legeforskning.....	9
Hvordan chatter man.....	10
Handles/Nicks.....	11
Sprog og jargon.....	16
Chat Jargon.....	17
Emoticons eller Smiley's.....	18
Regibemærkninger.....	18
Forkortelser.....	19
Sociokulturelle kompetencer.....	20
Situationsdefinition.....	20
Puslinge med kasernemanerer.....	20
Rituelle krænkelser.....	24
Performance.....	28
Festen.....	34
Smædeturning.....	38
Kulturen som leg.....	41

Åben Uddannelse
Børne- og ungdomskultur
Fri hjemmeopgave, §28
Børn og unges egenproduktion

Januar 1998
70718 Lis Faurholt
Vejleder: Carsten Jessen

Afgrænsning

Tor Nørretranders skriver i "Stedet som ikke er", at målet med "*Electronic Café*" var, at der "*skabes sociale netværk af mennesker, der udforskede Internettet og andre kommunikationsveje hver for sig og sammen. Udviklingen af hilseformer og andre sociale omgangsprotokoller stod højt på idédagsordenen*" (1997, p 108). "Electronic Café" lukkede i forbindelse med Mind Ship Fondens konkurs, mens børn og unge som et element i deres egenkultur¹ allerede er langt i arbejdet med udviklingen af disse protokoller i Internet chatter, et nyt medie med stigende popularitet blandt børn og unge².

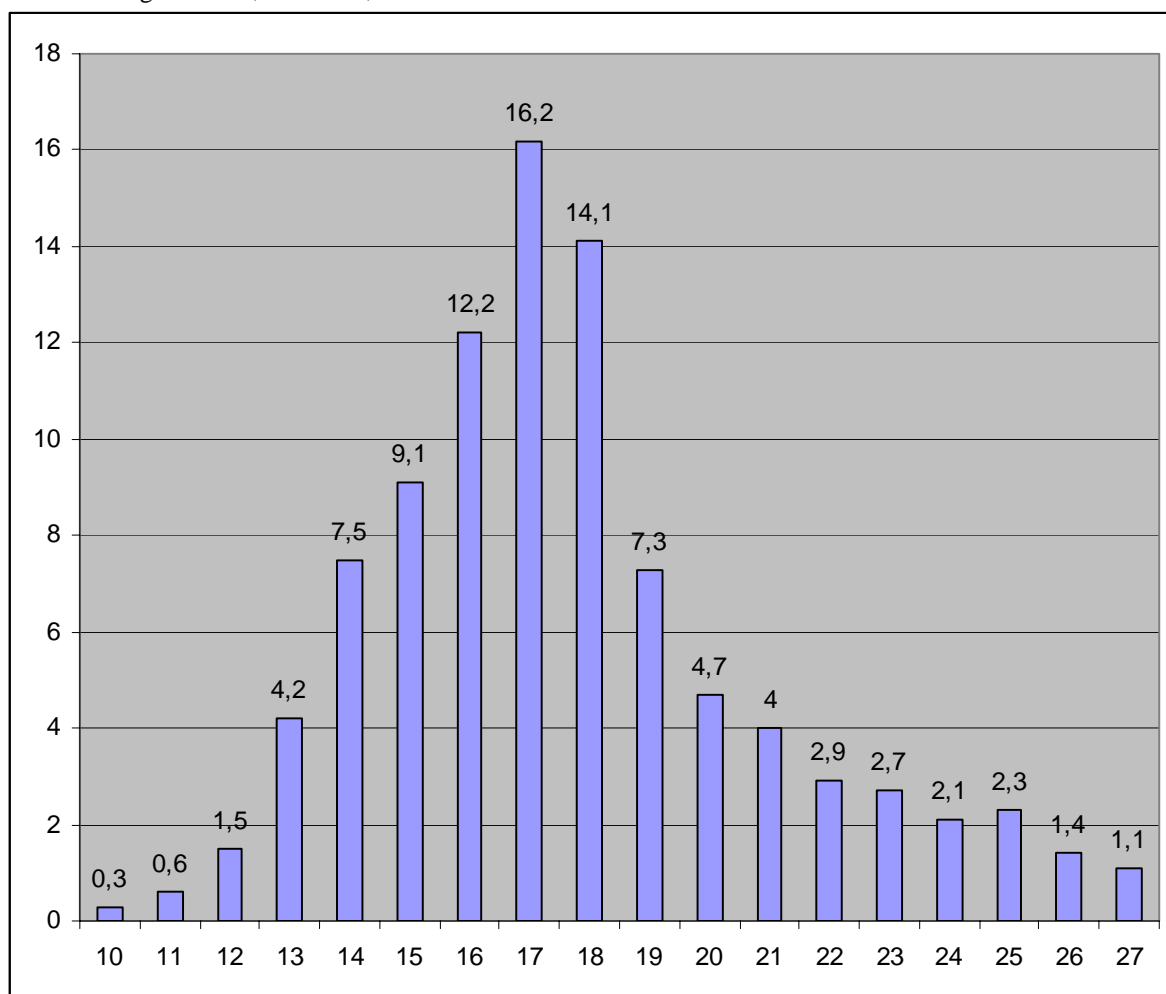
1. Begrebet "egenkultur" knytter an til den børne- og ungdomskulturelle forståelsesramme som dels fremlægges i Mouritsen, 1996, dels er begrebsrammen omkring studiet/-enheden.

2. NetStationen PULS har, som refereret i "Nyhedsbrevet Børsen Internet" over 2,9 millioner læste sider pr. måned. Nedenstående statistik stammer fra PULS= henvendelse til annoncører (<http://www.puls.dk/netstation/nyheder/info/ko30001.htm>) og viser aldersfordelingen i % udarbejdet på grundlag af 7.500 brugere af Chatfunktionen i Højhuset.

Desuden oplyser PULS følgende nøgletal:

Gennemsnitsalder: 18,70

Kønsfordeling: Han: 73,3 Hun: 26,7



Opgaven analyserer udvalgte chatter med det formål at beskrive: *hvad er en chat*, og *hvordan chatter man* for herigennem at indkredse de formelle og uformelle kompetencer, der i dette medie kan iagttages blandt børn og unge.

Teoretisk henter opgaven inspiration fra mange vidensområder, men den overordnede metodiske og teoretiske tilgang er den antropologisk og etnografisk inspirerede legeforskning, der i dag tegner sig som et væsentligt alternativ til det herskende individualpsykologiske udviklingssyn (Jessen, Mouritsen, Sutton-Smith, Schwartzman og Åhm).

Metode

Da chatterne er et relativt nyt medie er uddrag af log'ene gengivet intensivt i opgaven, dog nedfælder logen ikke stemningen og det dynamiske aspekt, tiden, det tager at skrive, "system lag" f.eks. kan spille en rolle for stemningen, desuden opfanger log'en intet af den oplevelse, den enkelte har, siddende ved sit keyboard (Paccagnella & Luciano, 1997). Til dette kan føjes, at der bag et enkelt handle/nick (navn) ofte gemmer sig to eller flere unge, således at der også er tale om en "usynlig" social aktivitet. Det må dog i den forbindelse påpeges, at det heller ikke er synligt for de andre deltagere³.

Rent teknisk er Netscapes gemmefunktion anvendt til at etablere en log fra chatterne. Der kan i den forbindelse rejses spørgsmål om etikken, idet der ikke er indhentet tilladelse fra de unge til at gengive uddrag fra chatterne i denne opgave. Spørgsmålet i den forbindelse er, om chatter skal opfattes som offentlige eller private samtaler?

Hvad er chat

Multi-user synchronous communication

De tre almindeligste former for tekstbaseret computer-mediated-communication (CMC) er e-mail, newsgrupper og chat programmer. Mens de to første er asynkrone, er det specielle ved chat, at kommunikationen er synkron, dvs. det én person skriver vises direkte (i tid) på skærmen hos en eller flere andre personer. Skønt kommunikationen er skriftlig, og deltagerne befinder sig i en indbyrdes afstand rent fysisk (sted), bliver kommunikationen afsendt, modtaget og besvaret indenfor en tidsramme, der før kun var mulig som mundtlig

3. Det ligger ikke indenfor denne opgaves afgrænsning, at inddrage den del af konteksten, som "virkeligheden foran skærmen" udgør. Det er ikke desto mindre et vigtigt element, som burde gøres til genstand for en undersøgelse for at få det fulde billede af begrebet chat.

kommunikation.

Et andet specielt træk ved chat er, at der er tale om en mange-til-mange kommunikation. At logge ind på en chat er som at træde ind i et rum, hvor mange mennesker er tilstede og taler i munden på hinanden, man mødes af en veritabel kakofoni af stemmer, hvor mange samtaletråde krydses og væver sig ud og ind imellem hinanden.

I en del chatter er der dog også mulighed for at chatte én til én⁴. Ifølge en informant er det f.eks. en del af netiquetten, at man ikke gør kur offentligt, men trækker sig tilbage til en-til-en-chat. Desuden udveksler en del unge e-mail adresser⁵ og skriver privat til hinanden, ligesom de også bruger snail-mail til at udveksle f.eks. fotos.

CMC - "New Frontier" eller "a Swiss War Knife"?

Internettet har som alle teknologiske nyskabelser medført såvel dommedagsprofetier som eufori. Der går næppe en dag uden dagspressen formidler en ny risiko som truer samfund og individer fra Internettet, men Internettet bliver også som andre teknologiske nyskabelser tillagt kvaliteter, der som baggrund, i højere grad end realiteter, har ønsker om et bedre samfund, en bedre verden, en bedre fremtid: "Brave New Net World". Howard Rheingold for eksempel beskriver Internettet/CMC som "a new frontier" og ser i det en mulig fremtid for et blomstrende globalt samfund (community), som den enkelte selv udformer gennem sit valg af gruppetilhørsforhold⁶, og ikke mindst "The Electronic Frontier Foundation"

4. Med stor opfindsomhed lykkes det dog to unge at føre en totalt uforstyrret samtale midt i en "offentlig" chat:

tommy.: 9P9) - ' - á - ó (0929i9İ - í - Ã - - - İ - ó - ' - È - ó9È9â9É9ëÆüÉÖ9À (,
Chie: ,9,ñüB,&,á,üAÄ,,à|b|N|n|v|g|",É,4,-,Á,Ä,Ì,Í,Ç,9üH,"S8,ß,ÌÄêÅS,Í, ,éüH,
üA,Ä,àüA"cÄÉ,È,ñ, : ,æ,Ëü[üBüBüB

tommy.: ÄéÄ (3

Chie: ,5,ß,ñüA"Ç,ß,Ü,ö,ñüB
(Cawfee Tawk, 6.5.97, uddrag)

osv. osv. i over 2 timer, iøvrigt til misundelse for MOTEE, som forsigtigt tilkendegiver sin lyst til at lære:
>MOTEE: MOTEE wish he could write in code.

5. Ifølge en informant foretrækkes dette frem for telefonnumre, da e-mail er mere anonymt, "Så risikerer man ikke at have en stodder i røret hele tiden."

6. Mary Fuller har en sarkastisk kommentar til disse heroiske metaforer: "I would speculate that part of the drive behind the rhetoric of virtual reality as a New World or new frontiers is the desire to recreate the Renaissance encounter with America without guilt; This time, if there are others present, they really won't be human (in the case of Nintendo characters), or if they are, they will be other players like ourselves, whose bodies are not jeopardized by the virtual weapons we wield". (i Jones, 1995, p. 59)

(EFF)⁷ ser Internettet som et Jeffersonsk demokrati. Internettet betragtes desuden ofte som en samling værktøjer, et kæmpe opslagsværk, et globalt marked, indkøbscenter, postvæsen eller diskussionsklub.

Et pragmatisk standpunkt imellem kritik og hyldelse, indtager Steven G. Jones, der mener, at CMC befinder sig mellem polerne: *produktion og reproduktion*⁸, og at man næppe bør placere forventningerne for tæt ved nogen af disse.

Chat - community, Grand Central Station eller café?

Når et nyt fænomen skal beskrives, gribes der naturligt nok ofte til metaforer⁹ fra kendte fænomener: metaforen "Virtual Communities" er den almindeligst anvendte om CMC (Reid, E. 1991 (IRC og MUDs); Bruckman; Smith, 1993 og 1994 (newsgrupper), Rheingold, 1995, Wellmann & Gulia, 1995). Set under denne vinkel bliver vigtige elementer, hvorledes fællesskabet opbygges og vedligeholdes, hvorledes deltageres engagement og forpligtelse sikres, hvordan regler, konflikter og sanktioner udvikles o.lign..

7. En indflydelsesrig "non-profit" organisation, grundlagt af Mitch Kapor (Lotus Software) og bl.a. med deltagelse af en af Apples grundlæggere, Steven Wozniak. EFF ledes af John Perry Barlow fra "Greatful Dead".

8. Tor Nørretranders rejser i den forbindelse med en henvisning til Wired spørgsmålet om Push og Pull pp. 141-

9. Det er vigtigt at være opmærksom på anvendelsen af metaforer, ikke blot fordi metaforen bestemmer vinklen fænomenet betragtes under, men også fordi metaforen i sig selv bringer bestemte elementer ind i synsvinklen. Eksempelvis advarer Greg J. Siering mod anvendelsen af udtrykket "virtuality" i forbindelse med CMC og MUDs. Siering peger på, at ikke blot betyder rygterne om aktiviteterne i MUDs, at det er vanskeligt at præsentere dem som en *arbejdsmetode*, også selve det, at de er virtuelle/uvirkelige betyder, at såvel organisations- som undervisningsfeltet distancerer sig.

Grand Central Station - der hvor alles veje på et eller andet tidspunkt krydses - er også en anvendt metafor, og chatterne betegnes også som caféer, barer og lignende forsamlingssteder i det semioffentlige rum. Danet (1995a), som anvender denne metafor, finder i chatterne netop de karakteristika: en afslappet, munter stemning, tilstedeværelsen af et antal stamgæster og en blanding af det private og det offentlige rum, som er caféers og barers kendetegn og fremhæver "playfulness" som det, der fremmest af alt kendetegner voksenchatter. Ligeledes ser Wellman og Gulia den voksende computer-medierede kommunikation som en modvægt til, at der i dette århundrede, i de vestlige lande, kan påvises en tendens til at socialt samvær flyttes fra semioffentlige pladser som caféer, parker og pub'er til private hjem¹⁰, en tendens sociologen Ray Oldenburg har gjort til genstand for noget nær en civilisationskritik i bogen: "The Great Good Place. Cafés, coffee shops, community centers, beauty parlors, general stores, bars, hangouts and how they get you through the day.", hvor han introducerer begrebet "third places", et offentligt rum, karakteriseret af uforpligtende samvær, munter kommunikation, latter, "fun" og en fornemmelse af høre til¹¹.

Denne "fornemmelse af at høre til", synes at være en mere relevant beskrivelse af tilhørsforholdet til chatten end betegnelsen "indbygger" - det kan være svært at identificere, hvem der udgør disse "samfundets medlemmer" - og adfærden, relationerne og værdierne i chatterne har mange fællestræk med stamværtshuse: f.eks. ses de, der deltager så ofte, at de føler et fællesskab, ofte at tale indbyrdes uden opmærksomhed på de mindre ofte optrædende chattere. De modtager hinanden med varme velkommen'er, overser nytilkomnes kommentarer - hvis disse overhovedet forsøger bidrage til deres samtale - og de spørger efter hinanden og følges ad fra chatsted til chatsted.

Vallentine, Skelton og Chambers (1998) skriver¹² i introduktionen til "cool places. geographies of youth cultures", at ikke blot er gader, parker og shopping malls ofte de eneste steder, hvor det er lykkedes unge at skabe et autonomt, geografisk sted, disse steder er også udsat for voksnes mistillid, restriktioner og reguleringer. Chatter kan ses som et så-

10. "There are abundant evidence that people in the western world are spending less time in public places waiting for friend to wander by and to introduce friend to friend (Wellman: "Men in Networks: Private Communities, Domestic Friendships, in Peter Nardi (ed): "Men's Friendships".). Even the French are going out to cafe's much less often (Economist 1995). Instead, by-invitation private get-togethers and closed telephone chats have become the norm." (Wellman & Gulia, 1995)

11. Sherry Turkle omtaler Oldenburgs bog i "Life on the Screen" og drager parallellen til "Cheers", hvis kendingsmelodi netop er: "...where everybody knows your name", p. 235.

12. med en henvisning til Currigan (1979)

dant geografisk sted i cyberspace, hvor det offentlige rum ikke reguleres af misbilligende voksne og et stigende antal "gadeplansarbejdere".

Ved en sammenligning med en cafe, et offentligt rum, "et tredje sted", er det de sociale interaktioner, der kommer i fokus: kommunikationsformerne, selvfremsstillingerne, relationerne og normerne for samværets karakter m.m., og med Oldenburgs begreb, "third places", karakteriseret af stemningen, hvis essens er "joie de vivre" som et eksistentielt menneskeligt vilkår, kan chat ses som indlejret i Huizingas legebegreb:

"Leg er en frivillig handling eller virksomhed, der udspilles indenfor visse fastsatte rumlige og tidsmæssige grænser. Trods frivilligheden udføres den efter ufravigelige bindende regler, har sit mål i sig selv og ledsages af en følelse af spænding og glæde og en fornemmelse af, at den er noget andet end det "almindelige" liv." (Huizinga, 1993, p. 36)

Chat - pjat eller livet selv

Ordet "Chat" betyder ifølge "Gyldendals røde ordbøger": slå en sludder af, og en "chatter" er ifølge samme én, der pjatter, plaprer, sludrer. Her er altså ikke tale om seriøs talen. I Torben Kjærs hefte: "Ud på Internettet" præsenteres IRC (Internet Relay Chat) da også under "Underholdning på nettet" og i "Internet - for alle os andre (Levine & Baroudi, 1995) omtales chat i kapitlet "Småsnak i ventetiden" i underafsnittet: "Alvorligt tidsspilde" bl.a. med ordene: *"I princippet kan IRC anvendes til on-line hotlines og andre nyttige formål. I praksis ender der hele i pjat. Ak, ja."* Her synes chat at dele skæbne med det almene syn på computerspil¹³.

Set under en legekultur vinkel bliver ikke blot *"the complexity of social structure, and communicative processes"* (Corsaro 1996) synlig, de grundlæggende værdier ændres også:

"..a peer group strives to be a kind of club or community pursuing whatever excitements are available, and that in so doing it does not differ from what adults do in their own recreative circumstances. Adults do not in general go to their clubs to be made more moral, sophisticated or angelic. Nor, therefore, do children. We go to clubs for friendship, for

13. Jessen

meaningful and exciting actions and because in these places we can control what we do. Children do the same. Peer interactions is not a preparation for life. It is life itself." (Sutton-Smith, 1982)

f.eks. klart udtrykt af en informant (15-årig pige), som i forbindelse med et forbud mod chat på et biblioteks voksenafdeling udtalte: "*Jeg fatter altså ikke, hvori forskellen ligger mellem voksne, der kommer på biblioteket for at læse deres e-mail og så unge, der chatter.*"

Antropologisk og etnografisk inspireret legeforskning

Den antropologisk og etnografisk inspirerede legeforskning er i langt højere grad end de klassiske socialisationsteorier nøglen til forståelsen af børn og unges uformelle samvær, en øjenåbner for det, der ofte overses eller som karakteriseres som "pjat":

"Working from a view that sees development solely as the individual child's internalization of adult skills and knowledge, most traditional theories of socialization focus on individual outcomes. Such individualistically-based approaches ignore, or fail to take seriously, the complexity of social structure, and communative processes." (Corsaro, 1996)

Corsaro understreger, at socialisation ikke udelukkende er en passiv proces, men i høj grad en aktiv "proces of appropriation, reinvention, and reproduction", hvis centrale elementer er, hvorledes børn forhandler, deler og skaber denne kultur¹⁴ - sammen med voksne og hinanden (Corsaro, 1996), et aktørorienteret kultursyn, som beskrevet af Geertz (1993). En synsvinkel af største vigtighed, ikke mindst i "kontingensens æra", hvor et udviklings- og socialisationsfilter, som Jens Rasmussen (1996) påpeger det, hindrer en identifikation af fremtidsorienterede kompetencer, som er essentielle i en verden, hvor vi ikke længere har *en fast kerne af identitet*, men *en mobil karakterfasthed*, som Finn Thorbjørn Hansen udtrykker det i "Kunsten af navigere i kaos": "*Identitet er blevet til noget, som skal opnås, noget som konstant udformes, og som hele tiden må forhandles på ny.*" Eller karakteriseret på følgende måde:

14. Som Ivar Frønæs påpeger i indledningen til bogen "De ligeværdige", har socialiseringsteoriene desuden taget udgangspunkt i forældre/børn forholdet og kun levnet de jævnaldrende en beskedent plads, børn og unges egenkultur har dermed stået i skyggen i forhold til kultur produceret for børn og kultur med børn. Se desuden Mouritsen, 1996 og Jessen.

"...the ways that young people orientate themselves today as different from previous generations; and that this is, as Skirrow suggested, partly as a result of the methods through which they find out "where they are" rather than, "who they are." (Lury 1995)

et lignende syn på den udvikling i begreberne identitet og selvet Gergen beskriver i bogen "The Saturated self."

Med et legekulturelt udgangspunkt er det børnenes og de unges kompetencer mht at skabe og fastholde en chat samt hvilke kompetencer og kunnen, der er nødvendige for at en chat kan genereres og vedligeholdes, der kommer til at stå i fokus, kompetencer, der bl.a. består i: evne til at reducere kaos og kompleksitet, evne til aktivt at orientere sig i skiftende sociale sammenhænge og evne til at foretage valg samt korrektioner af disse valg og dermed sig selv (Jens Rasmussen, 1996).

Hvordan chatter man

Keyboard cowboys

- *formelle kompetencer*

Chatprogrammerne er brugermæssigt uhyre simple; de fleste værktøjer findes allerede på interfacet, og skærbilledet opdateres automatisk med korte mellemrum, således at nye replikker skrives ind øverst på skærmen. Den "talendes" navn skrives ofte automatisk af programmet¹⁵, efterfulgt af replikken. De kompetencer, der er brug for i chat er således ikke væsentligst af computerteknisk karakter. Endnu¹⁶ er kommunikationsformen skriftlig og kræver derfor ikke blot, at deltagerne skal kunne skrive, men også mestre et keyboard. I

15. I citaterne angivet med fed skrift (de tiltaltes med kursiv).

16..Chatter er endnu overvejende tekstbaseret kommunikation, det bliver de dog næppe ved med at være. Allerede nu findes der flere grafikbaserede MUD's, og teknikken til at kommunikere med billed og lyd findes allerede. Et af de første tegn på denne udvikling kunne iagttages en sen aften på Cawfee Tawk (1.5.97), hvor HEEHEE viste et lille tegneserieshow for en gruppe tilskuere. Showet bestod i fremvisning af en række populære tegneseriefigurscener (overvejende Disney) i lettere pornografisk udgave til koket forargelse for få og stor begejstring fra flere. Situationens uskyldighed understregedes af, at drengen, der viste billederne frem understregede showet som: "*I'm testing pictures for my roommate.*" samt at han optrådte under "falsk navn": "*I use another name. promise not to tell on me? I'm under this name in case my sister comes in here. *L* It's Mr.jumpstreet.*" samt "*And since the little bugger, I mean darling *L*, is coming home soon I figure she'll kick my little ass at first glance if she knows I'm even looking at these things! *L**"

og med at ventetiden i en chat er modsat ventetiden i ansigt-til-ansigt kommunikation (mens man her venter på, at den talende skal tale færdigt, venter man i en chat på, at den talende skal sige noget) er hurtighed en vigtig chatkompetence.

Handles/Nicks

- og andre net(te)kompetencer

Noget af det første, man bemærker i en chat, er, at det er de færreste, der har et almindeligt navn. De fleste optræder med et "handle" eller "nick". I princippet kan et handle/nick udskiftes så ofte, indehaveren har lyst, enten fordi han/hun finder på et bedre, eller fordi indehaveren vil "starte forfra" med en anden identitet. Chatter kan ses som nymorderne¹⁷ identitetslegepladser, steder, hvor identitet er noget, der skabes, afprøves, forhandles og udskiftes. Den amerikanske sociolog Gergen beskriver den "postmoderne identitet" som en slags situationsidentitet:

"Under postmodern conditions, persons exist in a state of continuous construction and reconstruction; it is a world where anything goes that can be negotiated. Each reality of self gives way to reflexive questioning, irony, and ultimately the playful probing of yet another reality. The center fails to hold." (Gergen, 1991, p. 7)

Chatterne kan derfor ses ikke blot som et velegnet "laboratorium" for pubertetens identitetseksperimenter i traditionel psykologisk forstand, men især som en ny generations måde at forholde sig til identiteten som begreb, hvor det, som nævnt, i højere grad er et spørgsmål om "Hvor er jeg?" end et spørgsmål om "Hvem er jeg?".

Et andet vigtigt element er dog, at handles/nicks er det, man genkendes på (Bechar-Israeli, 1995), og derfor er der ikke stor tilbøjelighed til ændre det, når chatteren først er blevet et kendt "ansigt"/handle. Vigtigheden af et handle/nick kan f.eks. ses af, at ét af de virkelige tabuer i en chat er at stjæle/kopiere en andens handle/nick. Denne handling kan udløse både sorg¹⁸ og stor vrede som f.eks. i CawfeeTawk d. 6.5.97, hvor SATAN sidder og snak-

17. Ofte anvendes betegnelsen "postmoderne"; der hersker dog uenighed om *betegnelsen*, idet "post" angiver "efter det moderne". Betegnelsen "ny-moderne" anvendes bl.a. af Hans Jørgen Schanz, andre benævner det "sen-moderne". Med ordene "ny" og "sen" markeres det synspunkt, at der ikke er tale om noget andet, men om en udvikling i moderniteten.

18. Da en informant fik sit handle kopieret var han - på trods af sine 12 år - på grådens rand. Emnet har

ker, bl.a. med Rumle, da SATAN## træder ind:

"SATAN##: jeg tror du skal finde dig et andet navn ven ...ellers!!!!

Rumle: HEY SATAN## DU HOLDER DIG BARE FRA DEN GOE SATAN:::

*SATAN...: SATAN### FUCK DIG...DU HAR IKK' EN STOR NOK HJERNE TIL AT SELV
FINDE ET NAVN SÅ DU HUGGER MIT!!!! SVIN,BØSSERØV,KNOLDSPARKER OG
SPASTIGLAMMET-DVAGGURILLA!!!!!! SKRIDDDDDDDDDDDDD*

Ikke blot kopier, men også "inspiration" kan udløse vrede, som i PULS d.18.5.97, hvor Cafe Natsværmeren har deltaget i debatten en tid, da Cafe Dagsværmeren dukker op:

"Chatten : CAFE DAGSVÆRMEREN er logget på kl. 16:19

White Lady : Du er da for klam! Cafe Dag!

White Lady : EN KOPIST!!!!!!!!!!!!!!

CAFE DAGSVÆRMEREN : Hej natsværmer.....

**Queenie*:HVEM FANDEN ER DEN IDIOT DER EFTERLIGNER CAFE
NATSVÆRMEREN?*

I kraft af tabuegenskaben leges der også på grænsen: påberåbelsen af tyveri kan være et spil, og derfor også betvivles som i CawfeeTawk d. 12.5.97

R&C: Wog-- your here?? no blue??

WOGNUTS: Some creep stole it!!!

RUDE&CRUDE: Wog-- can't steal blue, your an imposter.....

**Lianne*: People steal mine all the time!*

RUDE&CRUDE: lianne-- can't steal true blue.....

**Lianne*: Well I registered mine and I can't get it. Your stupid R&C.*

*RUDE&CRUDE: lianne-- and your an imposter also,why don't you get a
life?????????*

**Lianne*: You mena you cant tell the difference between me and my imposter. Tell HER to*

også været debatteret i Forums CHATDEBAT, hvor et passwordsystem efterlyses.

Et sådant beretter Beechar-Israeli om, et lille program "Nickserv", der eksisterede fra 1990 til 1994, og som gjorde det muligt at "reservere" et handle i ICR. Armin Gruner, som lavede programmet begrundet det: "I decided to write it because there was a person who insisted on using my former nickname, though I changed it, I wrote Nickserv to help other people preserving their nicknames."

get a life!!!!

Sagen om tyveriet af *Lianne* udviklede sig over et flere dage til et drama og antog karakter af en veritabel Cyber-soap.

Men et handle/nick er ikke blot den unges navn i cyberspace, det er også ofte omhyggeligt konstrueret, og de unge udviser stor kreativitet i denne konstruktion. Hayar Bechar-Israeli peger på, at årsagen er den mangel på information om udseende, alder, race m.m., som en ansigt-til-ansigt samtale ville give. Handles/nicks er (endnu¹⁹) den eneste måde at formidle oplysninger om indehaverens person:

"The way to do so is to choose an original nick which conveys something about the person's "self" and which will tempt other participants to strike up a conversation with that person." (Bechar-Israeli, 1995)

"Chatten : Laura Palmer er logget på kl. 16:18

Doug Frantic : Goddag, Laura Palmer. Dit TV-show styrer for vildt.

Doug Frantic : Laura Palmer: Er du død?

Laura Palmer : Ja gu fanden er jeg da død

CAFE NATSVÆRMEREN : LP: du ser godt ud af et lig at være

*Faxe : Uha! Jeg bliver helt bange! *G**

Doug Frantic : Laura P: Så nu eksisterer du kun i dette cyber-forum?

Laura Palmer : Faktisk ja - og så hvis BOB gider gå ind i mit lig og gøre det levende..."
(PULS d. 18.5.97)

En informant udtrykte i et interview, at "Man skal kalde sig noget særligt" - f.eks. nævnte han, at musiknavne kunne være særdeles sexede. Grunden, han angav, var, at man prompte blev tiltalt, når man hed noget spændende. En effekt, SEXI-HEKS også spiller på i selve

19. De unge udveksler idag fotos med snail-mail, men med mediets generelle udvikling, er det sandsynligt, at det kun i få år fremover vil være skriftligt. Allerede nu kan man iøvrigt se indscannede fotos på URL: #30plus(<http://www.srv.net/people/bia/30plus.htm#gb>) (<http://lispstat.alcd.soton.ac.uk/gb.html>) #israel (<http://www.webknx.com/ppl.shtml>)kilde til adresserne: Bechar-Israeli

åbningsreplikken:

- 3 SEXI HEKS: JUHU ER DER NOGLE SØDE DRENGE JEG SKAL
4 FORHEKSE????????????????

En anden informant udtrykte det synspunkt, at valg af handles som f.eks. Tyrkeren, Pikhoved og Robert DeNiro er for let og derfor for plat.

Leg med et handle/nicks kan også indebære et element af drilleri, som her hvor "Kurt Cobain"s handle "fordanskes":

"*Niceman*: Er der nogen flinke danskere her ligesom kurt koben, eller sådan nogle???"

eller have karakter af bekræftelse af venskab. I PULS d. 5.8.97 diskuterer to unge mænd en begivenhed fra RL og leger med hinandens handles på helt poetisk vis:

Hr. Skummelkrat : Hej *Væskeluder*.

Viskelæder : Hej *skumle*... Underligt... jeg blev smidt af, og så var det bare umuligt at komme ind igen... :(

Hr. Skummelkrat : *Viskeren*>>Træls at blive smidt af. Har selv prøvet det. Jeg tror i øvrigt, at Forum er gået i stykker.

Viskelæder : *Skummelspiseren*... Hvordan i stykker?

videre bliver Viskelæder kaldt Visker, Læderfyr, Lædervisk, Vudskelider, Væskeluder, Luedervæske og Hr. Skummelkrat kaldt Skummel, Skummelvest, Skummelblender, Skummelnakke, Skummelost, SkummelKaj, Skummeladolf m.m.m.²⁰, en leg ikke blot med handlet, men også en leg med sproget, ligeledes et karakteristisk element i chat. En anden årsag til ændring af tiltaleformen er dog mere pragmatisk - hastigheden. Ifølge en informant er netop handlet Hr. Skummelkrat²¹ for langt at citere, ligesom han irriteres af handles, der indeholdende de mere specielle tastaturtegn. Irritationen udtrykkes af en erfaren chatter og kan ses som tegn

20. Takket være en informant, studerende ved Danmarks Biblioteksskole, Fabius (handle), ved jeg, at Hr. Skummelkrat er studerende på Danmarks Biblioteksskole. Det var også "Fabius", der gjorde mig opmærksom på, at dagchatterne ikke udelukkende er 10 til 13 årige drenge, men i høj grad også studerende.

21. Hr. Skummelkrat fortæller om sit handle, at "Jeg hørte om en person, der havde søgt om at komme til at hedde Skummelkrat til efternavn. Han fik afslag, og så adopterede jeg navnet. Jeg synes selv det er vildt fedt (prale prale)."

på en udviklingstendens. Da observationerne påbegyndtes i foråret 97, var der i de dansksprogede chatter langt flere navne end i dag og langt færre handles/nicks med specielle tastaturtegn. Det, der dengang var avanceret, er således i dag en irritation. Som et eksempel på et nu avanceret handle observeredes d. 15.12, hvor en chatter i PULS havde handlet: Kærlig ved emuer og senere på aftenen optrådte i Forum under handlet: Lumsk ved hjorte, samme chatter som i PULS d. 6.8. hed Danser med Får²².

Den omhyggelige konstruktion af et handle/nick, det "elektroniske selv" kan ses som et udtryk for, at handlet fungerer som en forlængelse af selvet, i øvrigt samme funktion som graffitimalernes tags, det er både camouflage og selvfremstilling.

I en undersøgelse af karakteristikaene af disse selvfremstillinger, opdeler Haya Bechar-Israeli (1995) handles/nicks i IRC i seks typer:

<i>Category</i>	<i>N</i>	<i>Percent</i>

<i>People using their real name</i>	18	7.8%
<i>Self related names</i>	103+1	45.0%
<i>Names related to medium, technology and their nature</i>	33+6	16.9%
<i>Names of flora, fauna, objects</i>	36	15.6%
<i>Play on words and sounds</i>	20+6	11.3%
<i>Names related to figures in literature films, fairytales and famous people</i>	13+1	6.1%
<i>Names related to sex and provocation</i>	8+1	3.9%

<i>Total</i>	231+15	106.6%

disse kategorier stammer fra voksengrupper og adskiller sig på flere punkter fra ungdomsgruppernes, ikke blot mht. fordeling, men også mht. emner. En overfladisk optælling²³ fra den dan-

22. Påstanden er verificeret af Hr. Skummelkrat i en e-mail. Hr. Skummelkrat og "Famler ved dyr" er i øvrigt et eksempel på, at mange træffer hinanden i en chat og herefter aftaler at mødes i Cyberspace Unplugged.

23. Overfladisk fordi materialet ikke er systematisk indsamlet, men især fordi indehaverne ikke er spurgt, og der kan derfor være tolkningsfejl i kategoriseringen. Se bilag (af etiske grunde er bilag ikke med i denne, offentlige version af opgaven).

ske chat PULS viser ikke uventet, at medier scorer højest med lidt over en fjerdedel, dels er ungdomskulturen en mediekultur, dels fungerer musik og medier som smagsmarkører ved hjælp af hvilke, ungdomsgrupper identificerer og afgrænser sig fra hinanden. Eget navn er den næststørste gruppe med lidt under en fjerdedel, mens flora og fauna kun optræder i ganske få tilfælde (ca. 2%), og heraf er endda et enkelt ironisk (ko). Sex og provokation scorer til gengæld højere (ca. 10%), mens selvrelaterede handles ikke er slet så udbredte, som i voksenchatterne, med mindre markering af køn placeres i denne kategori som udtryk for, at kønnet netop i ungdommen er anderledes aktivt i oplevelsen af selvet. I et senere arbejde finder Danet (1996b), at under en femtedel af de 260 handles, Bechar-Israeli undersøgte, afslørende ejerens køn, til forskel herfra er det kun ganske få handles fra PULS, der ikke signalerer køn. Ligeledes er det værd at bemærke, at ud af 363 handles fra PULS er de 150 engelsksprogede og kun 88 dansk-sprogede (egne navne ikke medtalt). Der er flere årsager hertil, bl.a. at de højtscorende, medie-relaterede handles ofte er engelsksprogede, men også at chatkulturen er ny i dansk sammenhæng, mange unge har deres første erfaringer fra engelsksprogede chatter. Men den generelle globalisering/anglicisering af populærkulturen og dermed også ungdomskulturen er sikkert også en medvirkende årsag.

Sprog og jargon

Skønt kommunikationen i en chat har form som en samtale, har dens skriftlighed mange mangler ift. en ansigt-til-ansigt samtale. Kropssprog, mimik, stemmeføring, tonefald m.m.m, som har stor betydning i en samtale, er fraværende. Ifølge cues-filtered-out teorien (Short, Williams & Christie, 1976, Kiesel, Siegel & McGuire, 1984) medfører dette forhold såvel fordele som begrænsninger, fordele ift. en demokratisering af samtalerne, idet muligheden for at placere personer i et socialt hierarki vha. alder, køn, race, påklædning, dialekt, kropssprog- og holdning m.m.m. ikke er tilstede, begrænsninger liggende i en tendens til reducere af hæmninger og overskridelse af almene regler for adfærd. Desuden påstås det, at der sker en reduktion af det socioemotionelle indhold.

Det problematiske i teorier som denne er, at med en fokusering på manglerne i forhold til ansigt-til-ansigt samtalen, overses de elementer og virkemidler, der er udviklet og under udvikling i denne nye form for kommunikation.

Judith S. Donath peger således med en henvisning til lingvisten, Muriel Saville-Troike, på et meget vigtigt element i newsgrupper, der også gør sig gældende i chatter - sproget som kittet i gruppeidentitet, markerende tilhørsforholdet til kulturen:

"Language is also an important indication of group identity. ``[R]egarding group membership, language is a key factor - an identification badge - for both self and outside perception." [Saville-Troike 82] Language patterns evolve within the newsgroups as the participants develop idiosyncratic styles of interaction - especially phrases and abbreviations..... New words are coined and ordinary words gain new meaning: flame, spam, troll, newbie. Using these phrases expresses ones identification with the online community - it is akin to moving to a new region and picking up the local accent." (Donath, 1996)

I og med at den symmetriske, skriftlige kommunikation er en ny kommunikationsform, er nye regler også blevet udviklet, regler, der i øvrigt ofte lader hånt om skriftsprogets grammatikalske og stavemæssige regler. Ikke blot markerer denne jargon gruppeidentiteten, den tjener også kommunikationens helt specifikke form og mangler ift. til en ansigt-til-ansigt samtale, og afhjælper altså det, cues-filtered-out teorien mener er fraværende i elektronisk kommunikation. Chat kan siges at være en emergent kommunikationsform, en mellemform mellem det talte og det skrevne sprog²⁴, et sprog, om hvilket man med Fiske's karakteristik af "puns" kan sige:

"[it] is neither oral nor literate, but a bastard form, a written language that approximates the oral and offends the literate. We might call it an oralized script." (Fiske, 1989, p. 112)

Chat Jargon

Jargon betyder ifølge Gyldendals røde fremmedordbog: "særsprog indenfor en vis kreds, stand el. klike, sprog m. forvrængede ord, m. ord brugt i bet. uforståelig for uindviede el. m. stærk brug af fagudtryk, men modsat dialekt uden særlig grammatik og egnspræg, persons særsprog"²⁵.

Computerens konnotation af "fremtid" har utvivlsomt understøttet denne proces, ikke blot i chatkulturen og computerkulturen som sådan, men også i "main-stream-kulturen" vrimler det med computerrelaterede udtryk.

Allerede ved sin indtræden i chatten formidler JYDEN således computerkompetencer:

24. "Research is already revealing that messages sent by electronic mail (email) contain many speech-like features, along with classically written ones, as well as some new, uniquely digital features." Brenda Danet: "The Ethnography of Writing".

25. Grunden til, at betegnelsen "jargon" anvendes, er at mange ord har deres oprindelse i den blanding af slang, techspeak og jargon, der går under betegnelsen "The Hacker Jargon" og mange af de (skrift)sproglige virkemidler, der anvendes, har deres rødder i "The Hacker Jargon". The Hacker Jargon Dictionary også kaldet "The Yellow Book" findes på Internettet: (<http://www.ccil.org/jargon/jargon.html>}). Leksikonet bliver løbende opdateret.

hvor det diskret anbragte 1-tal står for det digitale "virker".

Der er dog også konkrete, kommunikationsmæssige årsager til jargonen. Hastigheden er f.eks. et element af stor betydning. Da en skriveproces er langsommere end en samtale, er der udviklet adskillige teknikker i brug til fremme af hastigheden. Ud over brug af forkortelser, findes der også meget raffinerede teknikker som f.eks. at skrive en del af en sætning, afslutte med, sende denne del af sætningen for derefter at fortsætte skrivningen, som så vil optræde som en tråd senere på skærmen. Hastigheden er også årsagen til, at netiquetterne fraråder retning af tastefejl, det er vigtigere at føre en glidende samtale end at tilfredsstille stavemæssig og grammatisk korrekthed. I realiteten rettes stavfejlene dog ofte ifølge en informant, da de for det meste udløser kommentarer.

Emoticons eller Smiley's

Misforståelser kan opstå, når de signaler, som udtrykker stemninger og følelser mangler, f.eks. er det vanskeligt at formidle humor og ironi på skrift. Ofte forveksles en ironisk skreven sætning med aggression. Som erstatning for følelsesudtryk kan bl.a. emoticons eller Smiley's, små ikonagtige ansigter fremstillet ved hjælp af tastaturets tegn anvendes. Den klassiske Smiley, som angiver et smil (læses med hovedet lagt på sned til venstre), ser således ud²⁶ :) Selvom der eksisterer listevis af Smiley's - og man selvfølgelig selv kan konstruere nye - anvendes Smiley's relativt sjældent i chatterne, kun de klassiske ses ofte: :), :(, ;) , :o) og :o). "anonymous" træder således smilende ind i chatten:

"anonymous: :):):):):):):)" (Cawfee Tawk, 7.5.97)

Regibemærkninger

Langt mere almindeligt er anvendelsen af sceneangivelser/regibemærkninger , angivet ved hjælp af < > , * * eller andre tegn: <grin> , *smil* , *vinker* eller forkortet som <g> , *s* , *v*

26. Der er sket en vis "udvikling" af disse Smiley's, for et par år siden så den smilende Smiley således ud: :-), nu er "næsen" forsvundet :)

osv., tegn der også anvendes til at markere handlinger:

- 218 Chaos Warrior: ville etenlig bare sige natter.. *mega gab*
225 Moller: SÅ ER HAN HER, (alle hopper af glæde)
226 Moller: Er der nogen som er tændt på fest? Jeg gir en pils (*tager 18 kolde pils ud fra
227 køleren*)

og Julie Kolind forlader f.eks. rummet meget effektivt med et:

- 259 Julie Kolind ! : -----poooooof-----YY.

et almindeligt udtryk, som stammer fra overnaturlige væseners kommen og gåen i MUD's.

Forkortelser

Især i de engelsksprogede chatter er der en udbredt brug af forkortelser. Mange af disse forkortelser er kendte og i chatter almen brugte forkortelser, man f.eks. kan finde oplistet i "Chatter's Jargon Dictionary", eller som ligger til Newbie's i den enkelte chats User's Guide, således også på velkomstsiden i PULS: "Hvad betyder *lol*, BRB, =|8-) og alt det andet?" Anvendelsen af forkortelserne er stigende i de danske chatter. Da observationerne til nærværende opgave påbegyndtes i foråret 1997 var *lol* sammen med forkortelsen *g* (grin) og *s* (smil) de eneste og endog relativt sjældne, et tegn på, at chatter var et relativt nyt fænomen i dansk sammenhæng. Hen over sommeren dukkede nogle af de engelske forkortelser op i handles: f.eks. c u (see you), boys4boys (boys for boys) o.a., og allerede ved årets slutning var forkortelser almindeligt anvendt.

Men ikke blot er chat/netkulturen noget enhver Newbie må tilegne sig, den er som andre kulturers elementer også genstand for indforstået humor:

- 87 Chatten: HUND er logget på kl. 14:19
69 martin eriksen2: ja, hvad hedder i rigtigt
65 HUND: ABE

hvor HUND spiller på Internettets vel nok berømteste vittighed: én hund siger til en anden: "På

nettet er der ingen, der ved, du er en hund." - her tillige en lektion for martin i passende adfærd.

Sociokulturelle kompetencer

Det er dog vigtigt også at give mæle til det mere pragmatiske, for det "nye" i CMC består ikke i "aldrig før set", som Nancy K. Baym fremhæver det:

"even the most mundane interactions require that people draw upon preexisting resources that have meaning within a community to create and invoke event types, identities, relationships, and norms. It is through the use of resources to invoke social meanings that culture is continually recreated and modified." (Baym in: Jones, 1995, p.150)

Ligesom i RL defineres situationerne af deltagerne (Goffman, 1992). Man kan fremsætte den påstand, at de chatter, der fungerer, er chatter, hvor det lykkes deltagerne at foretage en situationsdefinition i Goffmansk forstand, mens de chatter, der ikke fungerer, er de, hvor denne definition ikke lykkes.

Situationsdefinition

Umiddelbart set er der stor forskel på dagtimechatterne og aftenchatterne. Mens det er præpubertets-dreng-koder, der præger de offentlige rum i dagtimechatterne, er aftenchatterne og især chatterne i de sene aftentimer præget af andre koder. Men dag- eller aftenchatter, det er dog meget ofte drengene, der dominerer det offentlige rum i chatterne. Drenge-fællesskaber organiseres omkring interesser, og computeren er en vigtig del af drengekulturen. Rent bortset fra computerens kvaliteter som en ting, leg kan organiseres omkring, er også tidens syn på computeren som "teknik" og "maskulin" (Jessen, 1997) medvirkende til at gøre computeren attraktiv for drenge. Desuden organiserer drenge sig i større grupper, mens pigers samvær oftest er struktureret i tri- eller dyader (Scott Sørensen, 1992). I chatterne er de "offentlige rum" således overvejende præget af drengene, mens pigerne chatter "privat".

Puslinge med kasernemanerer

Således fylder HELL WIZARD og HELLCOP også godt i PULS d. 6.8.97. I chat-jargon

kaldes de "Caps Lock'er", dvs de skriver med kapitæler = råber, de multiposter/ "flood'er", dvs taster ENTER adskillige gange, så den samme sætning gentages flere gange, og chat-tens jævne flyden ned over siden ændres til hurtige skærmskift. En adfærd, der strider mod alle netiquetter, som vel at mærke er skrevet af aldersgrupper, der er ældre end de, der præger dagtimechatterne²⁷. Præpubertetsdrengene bebrejder derimod ikke hinanden "flooding" og "Caps Lock'er" - det er *koden*, at tale på den måde i denne aldersgruppe. De er, som Harriet Bjerrum Nielsen & Monica Rudberg beskriver dem, "puslinge med kasernemenerer":

"Præpubertetsdrengene kan tilbringe timer med at udstøde uappetitlige lyde, og deres henrykte skraldlatter over pis og lort får en renæssance. Legene har et fallisk og ekshibitionistisk præg, af og til en drejning hen imod det sadistiske og asociale..... Præpubertetsdrengen er ofte fjendtligt stemt overfor piger, ser ned på dem, undgår dem, praler og viser sig, når han er sammen med dem." (Bjerrum-Nielsen & Rudberg, 1991, p 201)

Anne Scott Sørensen karakteriserer præpubertetsdrengens forhold til pigerne som en aktualisering af drengens ambivalente forhold til sin mor. Det er uhyre vigtigt i denne alder at markere sin maskulinitet og et af midlerne er en afstandtagen fra alt, hvad der er feminint:

"Det kommer, som især de feministiske ungdomsforskere har vist, til at gå ud over de jævnaldrende piger, som drengene dels vil forsøge at dominere (eller bare drille), dels vil forsøge at opdele og stemple efter luder-madonna-splittelsen i eget indre." (Anne Scott Sørensen, 1992, p. 35)

og det indebærer også en markant afstandtagen - i alt fald verbalt - til homoseksualitet og kvindelige træk hos andre drenge.

Kommunikationen består i det, Anne Scott Sørensen betegner som "meddelelsesorienteret,

27. I diskussionsforaet CHATDEBAT i PULS indledtes i oktober bestræbelser på at oprette en klub imod "chat-tilsvinere" - kommentarerne viser, at irritationen skyldes, at "man når ikke at læse det fra dem man chatter med". (29/19) Der skelnes i debatten mellem seriøse og useriøse chattere og syndebukkene udpeges som "handelsskoleelever, der ikke har nok at lave, og derfor bruger deres internetforbindelser destruktivt." (29/10)

mellem de voksnes og de unges handles mht. køn skal søges.)

"bort fra kønnet som en af de sidste referencer med en given betydning og en absolut mening." hvor kønnet "vises som en leg, en simulation, et tegn, der indgår i den personlige iscenesættelse og den kollektive stildannelse, der er trådt i stedet for størrelser som "identitet", "tradition" og "norm"." (Anne Scott Sørensen, 1992, p. 41)

Indholdet i chatten er således en fremstilling af et forråd af kompetencer i forhold til "billedet mand" - maskuliniteten som performance eller "powerplay" (Jens F. Jensen, 1994) , og drengenes "ømme punkt", som f.eks. ældre Lord Nikon hele tiden prikker til, er da også "den lille, den uformående dreng":

439 Lord Nikon : *HELLCOP*: Hvornår begynder du at lære to stavelses ord???

426 Lord Nikon : *HELLCOP*: Fint, kan du også andre ord???

400 Lord Nikon : *HELL WIZARD*: Fascinerende ordforråd. Kan du også to stavelses ord.

en krænkelser, Hell Wizard returnerer ved at betegne Lord Nikon ikke blot som *Lort* Nikon, men som det værste han ved i en markant, latterliggørende grammatikalsk bøjning:

396 HELL WIZARD : LORRRRRT NIKON ER DU SKOLELÆRERERERERE???

Lord Nikon markerer sin position, ikke blot ved at tale fra en voksen-barn-position, men også ved at hævde sin position igennem retten til at foretage en vurdering:

361 Lord Nikon : *HELLCOP*: Flot skrevet!

hvilket er en del mere effektivt end den "kvindelige bebrejdelse", Iris fremsætter:

322 Iris : *HELL WIZARD*>> JA, OG DU SKULLE HAVE EN LEKTION I DET DANSKE

323 SPROG!!!

senere viser Hell Wizard da også sin accept af Lord Nikons position ved henvendelsen:

som personligt rettet og dermed fornærmende, de definerer situationen anderledes. Dog findes der piger, der kan gebærde sig i drengekoderne, Tøserne, som præsenterer sig som:

445 Tøserne : vi er en brunette og en blondine begge to på 17 år
og som må stå model til mange "luder-bemærkninger" - eksempelvis:

440 HELLCOP : SKRID DOG TUDEGRIME LORTELUUDERE!!!!

438 HELL WIZARD : BRUNETTE DIN OCTYPUSSY!!!!

437 HELLCOP : GÅ UD OG SÆLG JER SELV !!!!

svarer elegant på den sidste bemærkning med en invitation til videre samtale:

408 Tøserne : vi er ikke så billige som i tror

og indkasserer da også prompte følgende anerkendelse fra Hell Wizard:

407 HELL WIZARD : OK SORRY!!!

Det generelle billede af eftermiddagschatten d. 6.8. er, at det er Hell Wizard og HellCop, der definerer situationen, og derigennem også generer chatten. De definerer situationen i kraft af, at det er dem, der definerer koderne, skaber framen: rituelle krænkelser. De øvrige chattere kan enten deltage på de præmisser, se på eller forlade chatten - eller eventuelt chatte parallelt med chattens dominerende chat eller "privat".

Pigerne kommer som nævnt ofte til kort, fordi de ikke forstår koden, som f.eks. her, hvor KB/Pigerne misser hånen/ironien i Danser med Får7's bemærkning (linie 97):

116 HELLCOP : MEINE KAMMARATEN:SIEG HEIL!!!!!!!

115 HELLCOP : MEINE KAMMARATEN:SIEG HEIL!!!!!!!

114 HELLCOP : MEINE KAMMARATEN:SIEG HEIL!!!!!!!

113 Danser med Får7 : De fem minutters stilhed

112 HELLCOP : MEINE KAMMARATEN:SIEG HEIL!!!!!!!
111 HELLCOP : MEINE KAMMARATEN:SIEG HEIL!!!!!!!
110 HELLCOP : DANSK FRONT!!!
109 HELLCOP : DANSK FRONT!!!
108 HELLCOP : DANSK FRONT!!!
107 HELLCOP : DANSK FRONT!!!
106 HELLCOP : DANSK FRONT!!!
105 Danser med Får7 : Ha hya
104 HELLCOP : DANSK FRONT!!!
103 HELLCOP : DANSK FRONT!!!
102 HELL WIZARD : DØ ALLE I SVINEHUNDE DØ I GAS KAPITALISTER
101 HELL WIZARD : DØ ALLE I SVINEHUNDE DØ I GAS KAPITALISTER
100 HELL WIZARD : DØ ALLE I SVINEHUNDE DØ I GAS KAPITALISTER
97 Danser med Får7 : Når er der nogen der har haft tysk
95 Danser med Får7 : Nå er der nogen der har haft tysk
94 KB/PIGERNE : JEPPE!!!!!!!
93 KB/PIGERNE : Vi har haft tysk

Men Hell Wizard og HellCop framer ikke blot i kraft af deres synlighed (kapitæler og flooding), men genererer også chatten i kraft af deres aktivitet - alle chattere får en kommentar - en enkelt gang endog på rim, f.eks.:

422 Tøserne : vi er 17 år begge to og fra fyn
417 HELLCOP : FYNSKE MØGFISSER

384 PAMELA ANDERSON : ER DER NOGEN DER VIL CHATTE
383 HELL WIZARD : AIF FYR MENER DU IKKE OM DER ER NOGLE BØSSER
DER
382 HAR LYST TIL AT KLATTE??

362 Azazel-18 : VIDOMO SE ALLESAMMEN, pånær Hellcop
347 HELL WIZARD : HVASÅ AZAZEL DIN LILLE OMSKÅRET ARABER GÅ DA
348 GUT???

- 158 Natascha : Nogen der gider chatte??
149 HELLCOP : NATASCHA=DU SKULLE DA HA NOGET ORDENLIGT KØLLE
SÅ
150 DU KA HOLDE KÆFT

Klokken er 14.11 og Natasha er lige lokket på, efter denne bemærkning - multipostet 6 gange - forholder hun sig totalt tavs i det offentlige rum til klokken 14.31, da hun lokker af. Hun repræsenterer dermed en typisk pigeadfærd, pigerne ser på, eller chatter "privat", men deltager ikke i "det offentlige rum" og bidrager dermed ikke i genereringen af den offentlige chat. Netop i genereringen af chatten, er det Hell Wizards og HellCops kompetencer som performere, der er værdifulde, det ses f.eks. af, at da de lokker af, går chatten nærmest i stå:

- 90 *Chatten : HELLCOP er logget af kl. 14:19*
89 *Chatten : martin eriksen2 er logget på kl. 14:19*
88 *Chatten : martin eriksen er logget af kl. 14:19*
87 *Chatten : HUND er logget på kl. 14:19*
86 *Chatten : HELL WIZARD er logget af kl. 14:20*
85 *Chatten : AIDS er logget på kl. 14:20*
84 Danser med Får7 : ØØØØHHHHH er i alle døde
83 xzi : Kan i ikke ringe til os om fem minutter?
81 en lækre dreng : TIL ALLE JEG ER MEGET LYKKELIG FORDI JEG HAR
82 FÅET LINES TELEFON NUMMER
79 en lækre dreng : TIL ALLE JEG ER MEGET LYKKELIG FORDI JEG HAR
80 FÅET LINES TELEFON NUMMER
78 Ensom F18 S P : *T*
77 Danser med Får7 : Du må også godt få mit
76 Danser med Får7 : Du må også godt få mit GRINER
75 stina : jeg bliver nød til at gå men kommer tilbage i morgen tidlig
74 stina : jeg bliver nød til at gå men kommer tilbage i morgen tidlig
73 stina : jeg bliver nød til at gå men kommer tilbage i morgen tidlig
72 stina : jeg bliver nød til at gå men kommer tilbage i morgen tidlig
71 Danser med Får7 : NEJ p
70 Danser med Får7 : KEDELIGT
69 martin eriksen2 : ja, hvad hedder i rigtigt

68 Chatten : SWEET CAT er logget af kl. 14:23

67 Chatten : Peace er logget på kl. 14:24

ovenstående er den samlede aktivitet i 5 minutter - som Danser med Får7 siger: "ØØØ-ØHHHHH er i alle døde"....., og i løbet af de næste 10 minutter logger 12 chattere af. En skarp kontrast til situationen kl. 14.09, hvor *.exe logger på:

156 *.exe : Hold kæft hvor er det svært at komme ind i de her chat rooms !!³⁰

Selve det, at så mange kikker på (i jargonen kaldet at lurke), er bevis på, at der sættes pris på Hell Wizards og HellCops kompetencer. Chatter er et hurtigt medie - sker der ikke noget af interesse, zappes der et andet sted hen.³¹ Som Kærlig ved emuer udtrykker det d. 15.12.: "Vi er mtv-generationen." (5.12.97, linie 163).

Performance

Brenda Danet (1996a) sammenligner chatternes interaktive skriftlighed med kædedanse og jamsession (improvisationer). De færdigheder chatterne - kun ved hjælp af et keyboard - demonstrerer i leg med typografi, sprog, identitet og framer for social interaktion, betegner Danet som "artful performance"³² og netop performance³³ er nøgleordet til forståelsen af,

30.. Der er kun plads til 25 chattere i hvert rum, derefter "lukkes" chatten for nye deltagere - en regel, som i september var ved at kvæle PULS i succes. De unge blev irriteret over, at man aldrig kunne komme ind i chatterne og en stor del flyttede til Forum. PULS har dog forsøgt at råde bod på dette problem ved at åbne flere rum - og har også lavet en 3D chat, den første danske, så vidt jeg er orienteret.

31.. En opgørelse fra PULS d. 16.4.97 (kl. 15.48-16.04) viste, at 129 var lokket på i de 15 minutter optællingen omfattede, heraf opholdt 32 sig i samme rum i alle 15 minutter, 21 lokkede ind senere end 15.48 og opholdt sig derefter i samme rum (disse 53 var stadig lokket på kl. 16.04). En optælling af de, der lokkede på og af indenfor de 15 min. ser således ud: 11min (2); 9min (1); 8min (5); 7min (2); 6min (1), 5min (4); 4min (10); 3min (8); 2min (7); 1min (6) og mindre end 1min (1). I løbet af de 15 min var 1 lokket på 4 steder, 2 lokket på 3 steder og 19 lokket på 2 steder, mens flere var lokket på flere steder på én gang.

32.. "Ethnographers of speaking distinguish between two types of speaking as performance: (1) performance as praxis, the situated use of speech in the conduct of social affairs, or, simply, any use of a code to convey a message; and (2) performance as the display of skill and artfulness to an audience." Danet, Brenda: "The Ethnography of Writing."

33. performance: ifølge Gyldendals røde fremmedordbog: "betegn. i Noam Chomskys (f.1928) *transformationsgrammatik*, sprogudøvelsen der udføres på basis af *competence*." eller sagt med andre ord: "Performance er den faktiske brug af sproget i konkrete situationer, hvor taler/hører bringer sin sproglige kompetence til udtryk. Det er den sproglige adfærd, som er manifestationen af den lingvistiske kompetence under de almene psykologiske og situationelle begrænsninger. Performance er med andre ord det, man gør, men den lingvistiske kompetence er det, man v e d." (Rubi Cardel Gertsen: "Sprogteori og sprogpæ-

hvad det er, der foregår i chatterne. Set under denne synsvinkel består drengenes kompetence i det, Bauman - om "oral performance" - beskriver som:

"Performance involves on the part of the performer an assumption of accountability to an audience for the way in which communication is carried out, above and beyond its referential content....the act of expression on the part of the performer is thus marked as subject to evaluation for the way it is done, for the relative skill and effectiveness of the performer's display of competence. Additionally, it is marked as available for the enhancement of experience, through the present enjoyment of the intrinsic qualities of the act of expression itself. Performance thus calls forth special attention to and heightened awareness of the act of expression and gives license to the audience to regard the act of expression and the performer with special intensity." (Bauman, 1977:11)³⁴.

Under en performance vinkel, skifter dagtimechatterne karakter. Det er nu ikke det, ordene refererer til, der står i fokus, men derimod kompetencen til at kunne udtrykke sig på den rigtige måde, i de rigtige kulturelle koder, og disse koders skiften alt efter hvem, der definerer situationen/framer chatten. Det centrale bliver dermed chatkulturens æstetik og idealer, som de kommer til udtryk i form af regler for passende adfærd, markeringer af erfaringer og tilhørsforhold, metaforer for poetisk udtryksfuldhed samt som mål for leg og udfordring (Marvin):

242 Kærlig ved emuer : *Skumm/Vir*> Skal vi ikke skride? Hér er kun os selv at imponere.

245 Hr. Skummelkrat : Jep. Lad os drøne på Forum og give en forestilling.

(PULS d. 15.12.)

hvorefter de på Forum giver en yderst succesrig forestilling³⁵, der foruden utallige

*LOL*er får bl.a. følgende tilskuer-kommentarer:

dagogik", p. 27)

34. her citeret fra Danet, 1996c

35. se bilag (af etiske grunde er bilag ikke med i denne, offentlige version af opgaven).

- 371 Scorpio : *Hr. Skummetmælk*> Du er SKØN! *falder på knæ*
- 478 Scorpio : *skriger af grin af de tre stand-up komikere*
- 530 Scorpio : *Gitte*> de er sgu for skægge! *G*
- 534 gittemus ik sove : *Scorpio*>>Ja....ikke træt mere *LOL*
- 546 Scorpio : *Gitte*>jeg skal lige se dem færdig, om det så skal koste gældsfængsel, når tlf-regningen
- 545 kommer!!! *G*
- 570 gittemus ik sove : *Griner meget højt*
- 582 Scorpio : ARRHHHAHAHAHAHAHA åhh... kan ikke mere, i slår mig ihjel...
- 587 gittemus ik sove : *GRINER DET ER BARE FANTASTISK*
- 596 Scorpio : *klapper andægtigt*
- 621 Scorpio : Smukt! *starter en bølge*
- 633 Scorpio : LOL *klapper ad ll skummet*
- 636 gittemus ik sove : *LOL* Bragende bifald*
- 80 Scorpio : *tuder af grin*
- 701 gittemus ik sove : *LOL* kan ikke mere...for meget...*
- 713 gittemus ik sove : *LOL* Skriger af grin*
- 721 gittemus ik sove : *LOL* Nej....ikke mere,,.....*LOL*
- 737 gittemus ik sove : *Dujenne*>>Sorry....det er bare for meget.....*griner*
- 749 gittemus ik sove : *LOL* Skriger af grin...undskyld...men det ergriner*

osv. osv. osv. endda forsvarende og forklarende standup'erne:

- 766 gittemus ik sove : *Dujenne*>>Sorry...du har ikke fulgt med fra starten....de er sjove...*S*
- 779 gittemus ik sove : *Dujenne*>>Prøv lige...og hør dem....

(Forum 15.12.97)

Sharpen your wits, improve your typing speed, and challenge your ability to think on your feet!
(netiquette)

Danets identifikation af "playfulness" som voksenchaternes væsentligste karaktertræk og Oldenburgs karakteristik af "third places" bringer Sutton-Smiths sammenligning af voksnes og børns uformelle samvær i fokus, idet børn og unges uformelle samvær er også karakteriseret af humor og latter. Humor er ifølge Eden (1989) det vigtigste redskab i etableringen af en gruppesolidaritet,

fordi humoren pga. sin iboende flertydighed er velegnet til både at signalere sympati og solidaritet indadtil i gruppen og samtidigt afgrænse gruppen udadtil ved hjælp af indforståethed. Hr. Skummelkrat og The Winners kalden hinanden navne er et af mange eksempler herpå. *lol*, *griner*, *s* er da også nogle af de oftest forekomne forkortelser, der framer chatterne som "fun".

Hr Skummelkrat karakteriserer en i hans øjne god chat således: "Så fyrer vi alt muligt sindssygt af og skraldgriner hjemme i stuerne. Totalt fedt. Det gælder om at bruge fantasien og lege med sproget, som man kun kan på nettet."³⁶

Drengenes "rituelle krænkelser" skal også ses i humorens lys, som den specielle form for humor, der også er et karakteristisk træk i børne- og ungdomskulturen: dril (Eden, 1989). Dril er noget, der skal læres, da det ikke blot er et spørgsmål om fortolkning, men også om den rette respons og reaktion. Dril skal både metakommunikeres og forstås som "dette er leg" (Bateson 1955, Schwartzman 1978). Ved at råbe (Caps Lock og !!!!!) og gentage overdrevet (floode) metakommunikeres dette i chatter, ligesom dril i RL ofte metakommunikeres ved hjælp af verbale og non-verbale overdrivelser.

Igennem dril formidles ikke blot sympati på en acceptabel, indirekte måde, også social kontrol og normer formidles i en form, som er varsommere end den direkte beskyldning, og den enkelte kan også anvende dril til at distancere sig fra gruppen uden derved at skabe åben konflikt.

Men dril også kan tages i anvendelse til at formidle vrede og antipati i form af latterliggørelse, og det kan let ske, at et forsøg på at formidle sympati i løbet af processen ændres til en fjendtlig handling, da dril aktiverer de underliggende følelser netop i kraft af, at dril er en indirekte måde at udtrykke disse på. Som Eden understreger det, er dril en uhyre kompleks aktivitet, en kompetence, som hovedsageligt skal læres i børn og unges egne netværk, da den ikke altid har så ligefrem, letforståelig og kærlig form som Danser med Får7's:

79 en lækre dreng : TIL ALLE JEG ER MEGET LYKKELIG FORDI JEG HAR
80 FÅET LINES TELEFON NUMMER

36. Citat fra et "E-mail interview" med Hr. Skummelkrat. Et givtigt interview trods Hr. Skummelkrats bekymring: "Hvis noget er lidt uklart, så er det, fordi jeg har fået skiftet stomipose, mens jeg skrev det."

- 77 Danser med Får7: Du må også godt få mit
76 Danser med Får7: Du må også godt få mit GRINER

en form, Dansker med Får7 trods alt sikrer sig tydeliggjort ved at frame den med:
GRINER.

Jukeboys

Sent på aftenen d. 5.8.97 frames chatten af tre unge mænd. The Winner og Viskelæder præsenteres for hinanden af Hr. Skummelkrat, der kender dem begge, og der spørges til og hilses fra fælles bekendte:

- 278 Hr. Skummelkrat : Hej *Winner*, gamle chatter.
274 Hr. Skummelkrat : *Winner*>>Mød et sygt sind i min gamle handelsskolesidemand-
påfør
275 sterække: Viskelæder.
271 The Winner : G'aften *Viskelæde*... Noget af en title at rende rundt med! *g*
226 The Winner : *Skum*> Det har jeg bemærket...Har du snakket med Fluff eller FutFut,
siden
227 du kom på??
214 Hr. Skummelkrat : *Winner*>>Jeg har snakket med FutFut, men hun blev smidt af.
Fluff
215 har ikke været her. :-(
209 The Winner : *Skum*> Hmmm.... Men så skulle jeg hilse fra Fluff! *s*

Moller har været en tid i rummet og talt med andre. Da han på et tidspunkt citerer The Wall:

- 137 Moller : We don't need no education
134 Moller : No dark sarcasm in the classroom

bliver det indledning til framingen af en chatten som en lang udveksling af musikviden og
- citater mellem Moller, Viskelæder og Hr. Skummelkrat:

- 131 Viskelæder : Hey *Moller*... Leave them kids alone!!!!
- 129 Hr. Skummelkrat : *Moller*, du glemte: We don't need no thought control.
- 127 Moller : *Hr skum* HEY TEACHER, LEAVE THOSE KIDS ALONE
- 126 Moller : *Hr. skum* >> kan du li' Floyd ?
- 124 Hr. Skummelkrat : *Moller*>>Det er sgudda fra Piper at the dark side of the walls animals.
- 125 Fed sang. RELICS, man.³⁷

Samtalen mellem Moller, Winner og Skummel indeholder mange positioneringselementer:

- 105 Hr. Skummelkrat : Hov hov *Viskelæder*. Skal vi til at måle igen? *lol*
- 103 Viskelæder : *Skummel*>> Vi behøver ikke måle... ;)
- 102 Hr. Skummelkrat : (Damn)
- 93 Hr. Skummelkrat : Floating down, through the clouds, memories come rushing up to meet
meet
- 94 me now,....
- 90 Moller : And in the space between the heavens and some corner of some forign field,
i had
- 91 a dream
- 88 Hr. Skummelkrat : but in the space between the heavens and the corner of some
lonely
- 89 field, the gunner sleeps tonight.
- 87 Hr. Skummelkrat : *Moller*>>FUCK; Du har ret. Jeg huskede forkert.
NOOOOOOOO.....
- 86 Moller : Th eGunnars Dream, fra The final Cut, genial plade
- 85 Moller : Har du hørt Devision Bell ?
- 59 Moller : Theres a silence surround mee, and noone can think straight, i sit in the cor-
nerm
- 60 and noone can hear me. Hvor ?
- 58 Viskelæder : *Skum*>> Umma Gumma...

37. for hele samtalen, se bilag (af etiske grunde er bilag ikke med i denne, offentlige version af opgaven).

- 56 Hr. Skummelkrat : Nåja, også Umma Gumma.
- 54 Viskelæder : *Moller*>> Jeg mente det var noone can bother me...?? Skummel??
- 52 Moller : Det er sgu da Keep Talking, fra hvilken cd ? (IKKE KIGGE)
- 50 Viskelæder : *Moller*>> Ja, jeg ved godt det er Keep Talking fra Division Bell, men synger
- 51 han ikke noget andet?
- 49 Viskelæder : Noone can bother me, istedet for noone can hear me?
- 9 Moller : Okay, du er bedre end mig på alle måder.

Men, som Mollers bemærkning antyder, er det vigtigt at være opmærksom på, at samtalen handler om anerkendelse og ikke magtkamp. Positioneringen er drenges måde at organisere samvær på, men ikke indholdet i samværet, sagt med Goffmans ord:

"En korrekt fremført og tilrettelagt scene får publikum til å tilskrive en fremført rolle et selv, men dette selv er et produkt av den fremførte scenen ikke en årsak til den." (Goffman, 1993, p. 208)

hvor Goffman ser selvet - ikke som en personlighedskerne, men som noget, der tilskrives personen i et socialt samvær, et billede omgivelserne danner sig af personen gennem dennes selvfremstilling - en besværlig og risikofyldt proces:

"når det går velsmurt vil inntrykkene strømme på så fort at vi lar oss rive med av en av våre former for virkelighet. Opptreden lyktes og det fast avgrænsede selv som tildeles hver fremført rolle synes å strømme ut av den opptredende" (Goffman, 1993, p. 209).

Et sådant syn på selvet som indtryksskontrol, indebærer, som Goffman også påpeger det, at "masken" kan byttes om, at hverdagen kan omformes til en maskerade.

Festen

En sen aften, d. 5.8.97 er der fest i PULS. Ved loggens begyndelse er der lidt tvivl om festens form - der har åbenbart været tale om at fremstille en lagkage:

- 877 ~Sundance Kid~ : ##netgirl>hvorn bliver lagkagen af???
- 875 michael : jeg skal nok lave den
- 874 ##net#girl## : >> kid Glem den, giver du en dans???

festen er ved at udvikle sig til at være en anden slags fest, en fest der frames af regibemærkninger som:

- 845 michael : bartender
- og
- 836 ~Sundance Kid~ : MIG!....jeg er udsmitteren!!!

Festen frames især af trekløveret michael, ~Sundance Kid~ og ##net#girl##:

- 833 ~Sundance Kid~ : bartender...mere whisky.....!1
- 827 michael : WHISKY IS COMMING UP
- 821 ##net#girl## : michael... giv mig en tuborg (ikke tilfreds)
- 811 ~Sundance Kid~ : bbartenderr....meeere whhisky taak...!*hik*
- 809 michael : hælde hælde HÆLDE
- 797 ~Sundance Kid~ : BBARRTENDERR....MEERE WHHHISKYY TAKK.....
- *BØVS*

musikken bliver også diskuteret - en diskussion, der tjener til indhentning af oplysninger, idet unge som nævnt bruger musikken som smagsmarkører og i kraft af den afgrænser sig fra hinanden/andre ungdomsgrupper,

- 886 michael : hvad med forever young
- 860 ##net#girl## : todd terry!
- 856 ~Sundance Kid~ : TODD TERRY???
- 853 ##net#girl## : TOOOOODD TERRY

ikke blot frames de festen i kraft af diskussioner om musikvalg, dans og spiritus, de opfører også et trekantsdrama, hvor michael gør tilnærmelser til ##net#girl## og derigennem udfordrer ~Sundance Kid~ :

802 michael : *netgirl* vil du ud og danse med mig
791 ##net#girl## : jeg ville hellere dø end at danse med dig *michael*
787 michael : hvad med en ISKOLD ROYAL CERES *kid*
784 ~Sundance Kid~ : NEJ #*netgirl* må kun danse med mig!!
783 michael : *netgirl* årh jo for gammel venskabs skyld
784 ~Sundance Kid~ : NEJ #*netgirl* må kun danse med mig!!
783 michael : *netgirl* årh jo for gammel venskabs skyld
774 ~Sundance Kid~ : Se selv lille #*nettie* er min!!
772 michael : NEJ
771 michael : *sundance* du for ikke mere at drikke
763 ~Sundance Kid~ : JOOOO.....MMMEREE WHISSSSKY....*HIK*
759 ##net#girl## : Vi fester ikke godt nok, hvor er politiet, skru op for musikken derhjemme!!!
758 michael : ikke før jeg har danset med *netti*
742 ##net#girl## :du for ALDRIG lov til at danse med mig!(michael) jeg er sammen med the kid!
733 ~Sundance Kid~ : JA SKRID FRA MIN DAME *MICHAEL!!!*

Dramaet udvikler sig - ##net#girl## danser med æble, flirter kraftigt med ~Sundance Kid~ og afviser energisk michael, der udfordrer ~Sundance Kid~ gennem sine tilnærmelser til ##net#girl## og forgæves afpresningstrusler for at opnå en dans med hende:

701 michael : BAREN ER LUKKET!!!! intil *netti* danser med mig
699 æble : *michael*....det er da vist afpræsning :-(
690 ##net#girl## : no problem , jeg har tuborg mandens tlf. nr.
689 æble : *nettie*...fedt *g*
688 ##net#girl## : ny musik = prodigy
687 Julie Kolind ! : *michael*>> du kan da ikke bare lukke baren!...*suk*.....
685 michael : *ÆBLE*, så få hende til at danse med mig
679 michael : *slukker for musikken*
677 æble : *michael*.....det er ikke så vigtigt nu *g*....nå får vi bare varerne et andet sted fra *g*

Et element i ##net#girl##s flirt med ~Sundance Kid~ er også hendes gentagne meget kvindeli-

ge =hjælpeløse appeller til ~Sundance Kid~

867 ##net#girl## : >>bossy bo DRILLER MIG !!!

857 ##net#girl## : >> kid, bossy bo mobber mig!!!

847 ~Sundance Kid~ : BOSSY BO KAN DU SÅ LADE VÆRE MED AT DRILLE, DIN
LILLE 9#9%

et spil Bossy Bo hurtigt identificerer:

846 Bossy Bo : Manden på den hvide hest. *michael*: jeg er så bange.....

At ##net#girls## er kompetent i langt flere koder end "flirt" og "hjælpeløs kvinde"³⁸, viser hun gennem sin beherskelse af "præpubertetskoder"

834 ##net#girl## : skal du ha' tæsk bossy bæ?

724 ##net#girl## : bossy bæ , gør som en mandel og smut!!!!!!

og gennem en markering af sin position - hun kan tillade sig at give ordrer - samt ved at stille sine chatkulturelle kompetencer til skue:

829 ##net#girl## : ALLE SENDER EN RØD TIL BOSSY OM 10 SEK!!!!

798 ##net#girl## :Hej allesammen min e-mail er netgirl@mailexcite.com? om web-design og lign.+søde breve besvares, og i får et foto af mig retur ...

Framingen af festen sker gennem en udspilning af "traditionel festadfærd", f.eks. opførelsen af scenen "lad os drikke pigen fuld":

819 michael : HVEM VIL VÆRE MED TIL AT HÆLDE WHISKY I NETGIRL

818 ~Sundance Kid~ : HER

814 michael : LETS DO IT du holder hende!!

38. ##net#girl## er repræsentant for den type piger, der får en af mine informanter til at erklære, at de piger, der er på nettet "er markante - de fører kraftigt sig frem".

813 ##net#girl## : så får jeg det RIGTIG dårligt!

##net#girl## går med på legen, men da Jonas - i lovlig ungdommelig stil - bryder koden med en "præpubertær" vittighed:

812 Jonas : prop en flaske tequila op i røven på hende, og lad hende stå på hoved en halv time

811 ~Sundance Kid~ : bbarrtenderr....meeere whhhisky taak...!*hik*

809 michael : hælde hælde HÆLDE

appellerer ##net#girl## ikke til "ridder Kid", men klarer selv returneringen af fornærmelsen - i samme kode som den blev fremsagt:

807 ##net#girl## : sut dig selv... *jonas*

Festen er et eksempel på, at en chat frames således, at framen kommer til at virke som kontekst for denne aftens chat - en kontekst, der hurtigt identificeres af nytilkomne i chatten:

754 *Chatten : Møller er logget på kl. 22:58*

750 Møller : Hej, med jer er der fest, eller hva'?

780 Linn: Er der fest her?

Smædeturning

Bossy Bo bliver som nævnt brugt af ##net#girl## som middel til en fremstilling af hendes kvindelighed, og en tid lang forsøger han også at deltage i det raffinerede spil mellem Michael, ~Sundance Kid~ og ##net#girl##. Han er dog ikke helt så "elegant", som de tre, og mange af hans udtalelser har også nærmest karakter af rituelle fornærmelser og emfatisk tale, altså præpubertære koder, men det er værd at bemærke, at på et tidspunkt lykkes det ikke desto mindre Bossy Bo at engagere drengene så intenst i "ordkampen" med ham, at de (næsten) glemmer pigerne, de våde varer og festen. På et tidspunkt ligner chatten en dagtimechat med "Caps Lock'er" og "flooding, og da det er lykkedes at fordrive Bossy Bo, lykønsker sejrherrene hinanden:

- 487 *Chatten : Bossy Bo er logget af kl. 23:27*
 485 ~Sundance Kid~ : FEDT NOK HAN SKRED!!
 484 Butch cassidy : det var det
- 483 ~Sundance Kid~ : good work *butch/beo!!*
 482 Butch cassidy : see you around*kid* bare kald så er jeg der

Bossy Bo der dog hurtigt igen:

- 480 *Chatten : Bossy er logget på kl. 23:29*
 478 Bossy : Har i savnet mig.
 477 Bossy : Har i savnet mig.
 476 ~Sundance Kid~ : shit...han er der igen!

og igen fordrives han, hvorefter sejrherrene atter lykønsker hinanden:

- 432 *Chatten : Bossy er logget af kl. 23:34*
 528 ~Sundance Kid~ : nå endelig..
 427 JESSE JAMES... : Damm we are good
 426 ~Sundance Kid~ : *Jesse*> yearh!!
 423 ~Sundance Kid~ : Thanx...*Beo*.
 422 Butch cassidy : ses *kid* nu er han ude

selv handlerne bidrager til en nærliggende sammenligning med den klassiske western-scene, hvor the good guys run the bad guy out of town, rent "genremaleri".

På et tidspunkt debatteres det, om Bossy Bo styrer:

Bossy Bo : Du er alene *KID*, for du styrer ikke en skid.

Bossy Bo : Jeg sparker RØV

~Sundance Kid~ : *Bossy*>styrer.....?...ingen rat??

8Beowulf7 : SLAP AF *BOSSY BUMS*, ER DU UDE PÅ AT FÅ UVENNNER?

Julie Kolind ! : *Bossy Bo*>> hmmm, styrer du noget?....

8Beowulf7 : DU STYRE INTET DIN RALLE-HAT, SKRID *BOSSY BUMS*

Bossy Bo : Jeg styrer alt

der er ingen tvivl om, at Bossy Bo for en tid var den, der framede chatten, så den blev domineret af dagtimechatternes koder. Og helt karakteristisk for mediet bliver Bossy Bo's exit:

- 433 Bossy : Jeg skrider
432 *Chatten : Bossy er logget af kl. 23: 34*
419 Stille Fyr: Hej alle
403 *Chatten: Stille Fyr er logget af kl. 23.40*
399 Jonas^Århus : Hæhæ.... Stille Fyr var Bossy Bæ - han blev sgu sur..... :-]
398 *Chatten : Bossy 2 er logget på kl. 23:40*
397 *Chatten : Bossy er logget på kl. 23:40*
381 Bossy 2: Rolig jeg er ikke ude på skrammer
377 *Chatten : Bossy 3 er logget på kl. 23:43*
365 Bossy: Hej Bossy 2 og 3
363 Bossy 2: HEJ
359 8Beowulf7 : På min mask er der kun en bossy, for du har bare startet explore op 3
360 gange din nørd!
356 Bossy 2 : UNDSKYLD FOR MIN OPFØRGELSE
355 Bossy : Undskyld
354 Bossy 3 : Mere Undskyld
351 *Chatten : Bossy 3 er logget af kl. 23:46*
350 *Chatten : Bossy 2 er logget af kl. 23:46*
348 Bossy: Godnat
345 Mig : *Bossy >>> Fornuftigt det der ...*
343 *Chatten: Bossy er logget af kl. 23:48*

Helt i stil med den hundevittigheden om Internettet, er det næsten umuligt at sige her, om 8Beowulf7 havde ret i, at Bossy Bo var Stille Fyr, og om han også var Bossy, Bossy 2 og Bossy 3...Y, og hvem var mon Mig???? Men uanset hvem, der er hvem, er legen et udtryk for en bevidsthed om, at identitet er en konstruktion. En informant udtrykte således, at "*fra ca. 16 år og opefter er det almindeligt at give sig ud for at være noget andet.... det er sjovt.*"

Kulturen som leg

Ses chatterne som "third places", steder, hvor børn og unge er sammen under uformelle former, er der ikke en principiel forskel på de beskrevne chatter, der er ikke forskel på, om chatten frames som "alvor", "ridderturning" eller "fest", hver chat er en fest:

"Festen (varje fest) är en ytterst viktig primär form i all mänsklig kultur. Den kan inte härledas eller förklaras ur praktiska betingelser och mål för det samhällsliga arbetet, ej heller ur - vilket är ännu vulgärare förklaring - något biologiskt (fysiologiskt) behov av periodisk vila. Festen har alltid haft ett väsentligt och djupt meningsfullt, med världsåskådningen förbundet innehåll." (Baktin, 1991)

forskellen ligger udelukkende i, at koderne er forskellige og mangfoldige. Det centrale bliver deltageres kompetencer, deres koderepertoire f.eks.. Og det interessante bliver, hvori chatternes særlige kvaliteter består, som ramme for udfoldelsen af disse kompetencer. I den forbindelse er et eksperiment, David Meyers udførte i 1985 interessant. Meyers formål var at undersøge den sociale konteksts betydning - ikke mindst i den hensigt at udfordre den tids dominerende cues-filtered-out-teori. Den væsentligste konklusion, Meyer drager af sit eksperiment, er, at formelle og regelbaserede aktiviteter virker fremmede for deltagere med "ekspert skills", mens uformelle aktiviteter skaber rammer for "social expert leaders", deltagerne, der:

"appear to gain a sense of efficiency or power in this self-creation process, which is accomplished through use and manipulation of the communications contextYY. Those who wield this power [having the power to create a unique and personally meaningful identity] have the ability to change context first, others next, and last and most importantly, themselves." (Meyer, 1987, p. 263-264)

Det er således chatternes uformelle, legende karakter, deres funktion som én af de stadig færre "revner og sprækker"³⁹, hvor børn og unges egenkultur kan udfolde sig uden at være sat i for-

39. se f.eks. "Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur" med samme titel, nr. 37, 1996

melle rammer, der er selve kvaliteten. En kvalitet, der dels ligger i mediets egen karakter, men som også forstærkes af, at det som et nyt medie ikke er formaliseret kulturelt.

Cues-filtered-out-teorien angreb anonymiteten i CMC og kritiserede den for at fremme en bortkastelse af hæmnings, et synspunkt af samme karakter, som det, der ligger bag at anse chatter for pjat, og rettede dermed et angreb mod Huizingas og legekulturteoriens grundsynspunkt: "*at kultur opstår i form af leg, og at kultur oprindeligt leges.*" (Huizinga, 1963, p.54)

Litteratur

Aycock Alan: "Technologies of the Self: Foucault and Internet Discourse (1)"

<http://www.usc.edu/dept/annenberg/vol1/issue2/aycock.html>

Baym, Nancy K.: "The Performance of Humor in Computer-Mediated Communication" in *Journal of Computer-Mediated Communication* 1,2., 1995

<http://www.huji.ac.il/jcmc/vol1/issue2/vol1no2.html> eller

<http://www.usc.edu/dept/annenberg/vol1/issue2/>

Bechar-Israeli, Haya: From <Bonehead> to <cLoNeHEAd>: Nicknames; Play; and Identity on Internet Relay Chat." *Journal of Computer-Mediated Communication* 1, 2. 1995

<http://www.huji.ac.il/jcmc/vol1/issue2/vol1no2.html> eller

<http://www.usc.edu/dept/annenberg/vol1/issue2/>

Boudourides, Moses A.: "Social and Psychological Effects in Computer-Mediated communication"

Bruckman, Amy: "Finding One's Own in Cyberspace", 1995

<http://web.mit.edu/afs/athena/org/t/techreview/www/articles/jan96/Bruckman.html>

Carlstrom, Eva-Lise: "Better Living Through Language. The Communicative Implications of a Text-Only Virtual Environment, or, Welcome to LambdaMOO!", 1992 URL

<ftp://parcftp.xerox.com/pub/MOO/papers/communicative.txt>

Cherny, Lynn: "The Modal Complexity of Speech Events in a Social MUD"

Corsaro, William A.: *Interpretive Reproduction in Children's Peer Cultures.*"

Curtis, Pavel: "Mudding: Social Phenomena in Txt-Based Virtual Realities." URL

<ftp://parcftp.xerox.com/pub/MOO/papers/DIAC92.txt>

Curtis, Pavel and Nichols, David A.: "MUDs Grow Up: Social Virtual Reality in the Real World", 1993 URL <ftp://parcftp.xerox.com/pub/MOO/papers/MUDsGrowUp.txt>

Danet, Brenda: "Playful Expressivity and Artfulness in Computer-mediated Communication" General Introduction,

Danet, Brenda: "Language, Play and Performance in Computer-Mediated Communication." (research proposal) 1993

Danet, Brenda: "Language, Play and Performance in Computer-Mediated Communication. An Interim Research Rapport.", 1995a

Danet, Brenda: "Life on the Net. Continuity and Change in Virtual Culture." (research proposal) 1995b

Danet, Brenda, m.fl.: "Virtual Virtuosos: Play and Performance at the Computerkeyboard",

Electronic Journal of Communication, 5, 4, 1995
<http://pluto.mscc.huji.ac.il/~mscmcp/virt.htm>
 Danet, Brenda: "Flaming"
 Danet, Brenda: "The Ethnography of Writing", 1996a
 Danet, Brenda: "Text as Mask: Gender and Identity on the Internet", 1996b
 Danet, Brenda: "Ethnographic Studies of communication and Culture on the Internet"
<http://pluto.mscc.huji.ac.il/~mscmcp/index.html>
 Danet, Brenda: "HMMM...WHERE'S THAT SMOKE COMING FROM?", 1997
<http://www.ascusc.org/jmcm/vol2/issue4/danet.html>
 Davies Bronwyn and Harre Rom: "Positioning: The Discursive Production of Selves"
 Dibbell, Julian: "A Rape in Cyberspace or How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database Into a Society", 1993" URL://URL
<ftp://parcftp.xerox.com/pub/MOO/papers/VillageVoice.txt>
 Donath, Judith S.: "Identity and Deception in the Virtual Community.", 1996
<http://judith.www.media.mit.edu/Judith/Identity/IdentityDeception.html>
 Farmer, Randall F.: "Social Dimensions of Habitat's Citizenry"
<http://www.communities.com/paper/citizenry.html>
 Fiske, John: "Understanding popular Culture", UNWIN HYMAN, 1989
 Garnar, Andrew : Technologies of the Self in the Age of Modern Reproduction
<http://www.beloit.edu/~amerdem/students/garnar.html>
 Kelly, Paul J.: "Human Identity Part 1: Who Are You?" <http://www-home.calumet.yorku.ca/pkelly/www/id1.htm>
 Kelly, Paul J.: Human Identity Part 2: What Do You Do? <http://www-home.calumet.yorku.ca/pkelly/www/id2.htm>
 Garton, Laura, Haythornthwaite, Caroline & Wellman, Barry: "Studying Online Social-Networks", Journal of Computer-Mediated Communication, vol3, issue1, June 1997.
<http://jcmc.mscc.huji.ac.il/garton> eller
<http://www.usc.edu/dept/annenberg/vol3/issue1/garton.html#rref80>
 Geertz, Clifford: "Interpretation of Cultures" Fontana Press, 1993
 Gergen, Kenneth J.: "Social Construction and the Transformation of Identity Politics", 1995 <http://www.swarthmore.edu/SocSci/kgergen1/text8.html>
 Gergen, Kenneth J.: "Constructing the Self in a Mediated World"
 Hansen, Finn Thorbjørn: "Kunsten at navigere i kaos." Kroghs Forlag A/S, 1995
 Hauben, Ronda & Michael: "The Net and Netizens: The Impact the Net has on People's

Lives" http://wuarchive.wustl.edu:80/doc/misc/acn/netbook/ch.7_Netizen

Herring, Susan: "Gender Differences in Computer-Mediated Communication: Bringing Familiar Baggage to the New Frontier.", 1994

Herring, Susan: "Gender and Democracy in Computer_Mediated Communication, 1993

Huizinga, Johan : "Homo Ludens." Gyldendal, 1993

Jaffe, Michael, J., Lee Young-Eum, Huang, Lining & Oshagan, Hayg:"Gender, Pseudonyms, and CMC: Masking Identities and Baring Souls", 1995
<http://research.haifa.ac.il/~jmjaffe/genderpseudocmc.html>

Jaffe, Michael, J.: "Cognitively Mapping the Global Village"
<http://research.haifa.ac.il/~jmjaffe/macam98.html>

Jensen, Jens f.: "Powerplay - maskulinitet, magt og vold i videogames", Social Kritik, 31-32/94

Jessen, Carsten: "Børn, mediekompetencer og nye udtryksformer". BARN 5/93 og Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur 28/93

Jessen, Carsten: "Computeren i børnehaven." Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur Jessen, Carsten: 35/95

Jessen, Carsten: "Børns computerkultur." Dansk Pædagogisk Tidsskrift 2/95

Jessen, Carsten: "Computeren er en udfordring til pædagogikken." 0 - 14 (Nul til Fjorten) nr. 3 1996

Jessen, Carsten: "Selvfølgelig er computere farlige..." Social kritik nr. 47 1996

Jones, Steven G. (ed.): "cybesociety. Computer-Mediated Communication and Society." Sage Publications, 1995

Langham, Don: "The Common Place MOO: Orality and Literacy in Virtual Reality.", 1994

Lury, Karen: "Inscribing and describing performers; Youth, gender and media technologies.", i: Youth 3:1, 1995

Marvin, Lee-Ellen: "Spoof, Spam, Lurk and Lag: the Aesthetics of Text-based Virtual Realities." " in Journal of Computer-Mediated Communication 1,2., 1995
<http://www.huji.ac.il/jcmc/vol1/issue2/vol1no2.html> eller
<http://www.usc.edu/dept/annenberg/vol1/issue2/>

Meyer, Gordon and Morrson, Jim: "The Baudy World of the Byte Bandit: A Postmodernist Interpretation of the Computer Underground.",1990 <http://www.uni-koeln.de/themen/cmc/text/meyer.90.txt>

Meyers, David: ""Anonymity is Part of the Magic": Individual Manipulation of Computer-Mediated Communication Contexts", Qualitative Sociology, 10(3) Fall 1983, p. 251 - 266

Miller, Hugh: "Presentation of the Self in Electronic Life: Goffman on the Internet", 1995
<http://www.ntu.ac.uk/soc/psych/miller/goffman.htm>

Morningstar, Chip and Farmer, Randall, F.: "The Lessons of Lucasfilm's Habitat" in "Cyberspace - First Steps" In Cyberspace: First Steps. Ed. Michael Benedikt. Cambridge: MIT Press. 1992

Newitz, Annalee: "Surplus Identity On-Line", 1995

Nørretranders, Tor: "Stedet som ikke er.", Aschehoug, 1997

Paccagnella, Luciano: "Getting the Seats of Your Pants Dirty: Strategies for Ethnographic Research on Virtual Communities", Journal of Computer-Mediated Communication, vol3, issue1, June 1997. <http://jcmc.mssc.huji.ac.il/paccagnella> eller
<http://www.usc.edu/dept/annenber/vol3/issue1/paccagnella>

Palmer, Terri: "Under, Over and Around the Net: Interrupting the Utopian Subject of the Internet, 1994 <http://eng.hss.cmu.edu/langs/baktin-and-net-subjects.txt>

Rheingold, Howard: "The Virtual Community - Surfing the Internet." 1995 (uddrag)

Rice, Ronalds E. and Love, Gail: "Electronic Emotion. Socioemotional Content in a Computer-Mediated Communication Network." in Communication, 1987, 14, pp 85-108

Ried, Elizabeth M.: "Electropolis: Communication and Community on Internet Relay Chat.", 1991 <http://www.ee.mu.oz.au/papers/emr/electropolis.htxt>

Saville-Troike, Muriel: "The Ethnography of Communication. An Introduction." Basil Blackwell, Oxford, 1982

Schwartzmann, Helen B.: "Transformations. The Anthropology of Childrens Play." Plenum Press 1978

Serpentelli, Jill: "Conversation Structure and Personality Correlates of Electronic Communication" URL <ftp://parcftp.xerox.com/pub/KOO/papers/conv-structure.txt>

Skelton, Tracy & Valentine, Gill (ed): "cool places, geographies of youth culture." Routledge, 1998

Smith, Marc A.: "Voices from the WELL: The Logic of the Virtual Commons.", 1993
<http://www.cpsr.org/dox/virt.comm.html> eller
<http://www.sscnet.ucla.edu/soc/csoc/virtcomm.htm>

Smith, Marc A.: "Managing the Virtual Commons: Cooperation and Conflict in Computer Communities.", 1994 <http://www.sscnet.ucla.edu/soc/csoc/vcommons.htm>

Stone, Allucquere Roseanne: "Will the Real Body Please Stand Up?: Boundary Stories about Virtual Cultures." in "Cyberspace - First Step" In Cyberspace: First Steps. Ed. Michael Benedikt. Cambridge: MIT Press. 1992

Scott Sørensen, Anne: "Pigekulturer og pigepædagogik. Overvejelser over terminologi, teori og praksis." Licentiatafhandling ved Odense Universitet, 1988

Turkle, Sherry: "Who Am We?" <http://www.hotwired.com/wired/4.01/features/turkle.html>

Turkle, Sherry: "Life on the Screen", Simon & Schuster, NY, 1995

Sutton-Smith, Brian: "A Performance Theory of Peer Relations", in "The Social Life of Children in a Changing Society."

Wellman, Barry & Guila, Milena: "Net Surfers don't Ride Alone: Virtual Communities as Communities, 1994 <http://www.sscnet.ucla.edu/soc/csoc/cinc/wellman.htm>

Åhm, Eli: "Leg i et antropologisk perspektiv"

The Unofficial Smiley Dictionary,

<http://tranquility.mit.edu/humor/Humor/smilieguide.html> (Alta Vista 300 henvisninger)