



LUND UNIVERSITY

Ungdomsprojekt och projektungdom

Erfarenheter från ett IT-projekt för de socialt utsatta unga

Ann-Helen Sund

Master of Applied Cultural Analysis
Institutionen för kulturvetenskaper
TKAM01 - Våren 2010

Handledare
Jessica Enevold
Orvar Löfgren

Abstract

Ungdomsprojekt och projektungdom: Erfarenheter från ett IT-projekt för de socialt utsatta unga.

Ann-Helen Sund

Min uppsats grundar sig på och är en vidareutveckling av en evaluering jag gjort av ett IT projekt för utsatta unga. Genom att öppna IT-caféer i vissa bostadsområden, ville man stärka de ungas IT-färdigheter och skapa sociala nätverk. Med min studie som exempel, belyses ett projekts formeringsprocess.

Vad sker när olika företag och organisationer bildar allianser för att ta tag i och åtgärda ett samhällsproblem? Varför hade projektet svårt att locka till sig sin målgrupp och varför tenderade det att fastna i vissa spår? Ett grundtema i min analys är olika glapp; glappet mellan retorik och praktik samt det samhälleliga glapp – den *digitala klyftan* – som projektet tog avstamp i och sedan skulle överbrygga med sin verksamhet.

Projektet analyseras med begreppet *territoriell logik* och genom att undersöka hur en *virtuell målgrupp* av unga "IT-analfabeter" tog form i projektet, höll ihop projektet och samtidigt satte press på handlandet. Hur skapades i projektet ett eget rum och hur kom det sig att projektet drevs vidare till nya platser med öppnande av allt fler IT-caféer? Vad innebär det "att tro på projektet" och hur hanteras och reduceras det tvivel som kan uppstå i projektverksamhet?

Det finns en generell tendens hos projekt att börja "leva sitt eget liv" med lite kontakt till den verklighet man vill påverka. Detta har att göra med projektets egen struktur; dess sätt att organisera och dess interna logik. Hur kan man med kulturanalytiska resultat kritisera på ett konstruktivt men inte konserverande sätt? I ett projekt som "inte händer" vill jag visa hur det som faktiskt händer, projektets verkliga effekter, kan förstås och hur denna kunskap kan hjälpa projektet att se möjligheter i de problem man upptas av. Villkoren under vilka resultaten framförs kopplas till kulturanalytikerns roll och relation till klienten. Denna aspekt ses som viktig för möjligheten att framföra för klienten meningsfull och konstruktiv kritik. Genom att identifiera strukturella problem i projektet, ses möjligheter att befria personer som låsts vid olika projektidéer och att överbrygga den distans mellan olika verklighetsbilder och mellan människor

Ungdomsprojekt och projektungdom

som kan ha skapats i projektet. Vikten av att också hjälpa med implementeringen av resultaten betonas.

Nyckelord: projekt; territorialitet; målgrupp; den digitala klyftan; digital literacy; IT-analfabet; kritik; tillämpad kulturanalys; projektplanering; ungdom.

Abstract

Youth Projects and Project Youth: Experiences from an IT-project for the Socially Disadvantaged Youth

Ann-Helen Sund

My thesis is based on- and a further development of an evaluation I made of an IT-project aimed at the young and socially excluded. By opening IT-café's in certain housing areas, the aim of this project was to strengthen the IT-skills of the young and to create social networks. With my study as an example, I want to elucidate the formation process of a project.

What happens when different companies and organizations form alliances to take action in a societal problem? Why did the project face difficulties in attracting its target group and why did it seem to get stuck in certain tracks? A principal theme in my analysis is gaps: the gap between rhetoric and practice and the societal gap – the *digital divide* – that the project took its point of departure in and would aim its actions at bridging.

The project is analyzed with the concept *territorial logic* and by investigating how what I call a *virtual target group* of young “digital illiterates” took form in the project, held the project together and put pressure on its practices. How did the project create its own territory and how come the project kept moving on to new places opening more and more IT-café's? What does it mean to “believe in the project” and how is the doubt that can emerge in a project handled and reduced?

There is a general tendency for projects to start “living their own lives” with little contact to the reality it aims at changing or involving. This has to do with the projects own structure; its internal logic and way of organizing. How can one with cultural analytical results criticize in a constructive but not conserving manner? In a project that “does not happen”, I show how what actually happened, the real effects of and reactions on the project, can be described and understood and how this knowledge could help a project to see possibilities in its problems. The terms under which the results are communicated is connected to the role of the cultural analyst and his/her

relationship to the client. This aspect is seen as important for the possibilities of delivering for the client meaningful and constructive critique. By identifying structural problems in a project, the possibility of freeing people “controlled” by project ideas and of bridging gaps between different views of reality and between people, is raised. The importance of helping with implementing the results is stressed.

Keywords: Project; territoriality; target group; the digital divide; digital literacy; digital illiterate; critique; applied cultural analysis; project planning; youth.

Tack

Jag vill rikta mina allra varmaste tack till alla som på olika sätt möjliggjort denna studie och bistått mig i mitt arbete.

För det första vill jag tacka alla inblandade i det projekt jag fick förtroendet att evaluera och utan vilkas delaktighet och hjälp denna studie inte kunnat göras. Vidare vill jag tacka Marketminds, och speciellt Suni, som tog mig in som praktikant och lät mig göra en evaluering i sin regi.

Jag vill tacka mina handledare Orvar och Jessica som intresserat sig för mitt arbete och kommit med värdefulla och uppmuntrande kommentarer i tider av såväl fröjd som misströstan, familj och vänner som lyssnat och Åsa som engagerat korrekturläst, kommenterat och diskuterat min text med mig.

Med min uppsats avslutar jag tiden som studerande på MACA och jag vill därför också passa på att tacka alla lärare på detta innovativa program i tillämpad kulturanalys.

Köpenhamn, 11.01.2011

Ann-Helen Sund

Innehållsförteckning

Abstract	i
Abstract (på engelska).....	iii
Tack	v
 I Inledning, bakgrund och utgångspunkter.....	3
Ungdom och projekt.....	3
Bakgrund.....	5
Syfte, problemformulering och forskningsfrågor	6
Teoretiska utgångspunkter och inspirationer	7
Disposition	10
Metod och material	11
Evalueringar och projekt	11
II Projektets formering.....	14
Alliansens kombinationer	14
Frivillig projektungdom.....	16
Projektet ”som det blev”	19
Tro och tvivel	21
Biblioteket: projektungdom utanför projektkontext	22
III Kultur och teknologi	26
Den digitala klyftan.....	26
Det magiska talet.....	28
Digital Literacy och IT-analfabetism	31
Ungas mediepraktiker	32
IV Projektets interna logik	35
Öppningsceremoni	35
Ritualens kraft	36

Ungdomsprojekt och projektungdom

Vi och vårt projekt	38
Att skapa ett rum.....	41
Att skapa en målgrupp	44
Den svårfångade ungdomen: att lokalisera, rekrytera och locka.....	46
V Slutsatser	50
IV Avslutande diskussion: Att arbeta med tillämpad kulturanalys.....	54
Att tillämpa kulturanalys	54
Att kritisera: konventionalism och immanent kritik.....	56
Kulturanalytikerns roll och relation till klienten	58
Litteratur.....	63

I Inledning, bakgrund och utgångspunkter

Ungdom och projekt

Att försöka förstå sig på, att nå, att inspireras av- eller kanske oroa sig för ungdomen är något som det ägnas mycket energi åt från olika håll och perspektiv, med skiftande mål och motiv. Inte sällan tar de olika strävandena formen av projekt. I en del projekt är unga målgruppen, i andra är det ungdomliga – ofta förstått som det nya – det som eftersöks.

Ungdom kopplas ofta till framtiden. Man söker trender och framtidsscenarier i ungdomen, och utarbetar generationsporträtt och karakteristiker – Generation Y, Generation E, Generation Me-We, för att nämna några. Somliga aktörer är intresserade av att med varor och tjänster nå en konsumerande, köpkraftig ungdom eller ser ungdom som en inspirationskälla för produktutveckling. Andra projekt med sociala förtecken ser ungdom som framtidens resurs, som ska förberedas och förvaltas, eller som problem som ska integreras och hjälpas. Här finns sedan länge en stark tradition av tillämpade projekt. För mig blev detta fält aktuellt i form av ett IT- och ungdomsprojekt i Köpenhamn som jag blev ombedd att evaluera. I denna uppsats kallar jag projektet *Aktiv-IT*.

Min uppsats handlar om detta projekt, som vände sig till socialt utsatta unga, för att vägleda och undervisa dem i användning av datorer och därigenom öppna upp för nya möjligheter. Samtidigt handlar den om mitt eget projekt med att evaluera det.

I diskussionerna om ungdom och det ungdomliga, är nya medier som datorer och Internet exempel på teman som häftar sig fast och genom vilket man diskuterar, karakteriserar och förhåller sig till ungdom på olika vis. I media kan moraliskt färgade diskussioner, en generationsretorik med välkända teman om "dagens ungdom" observeras, där ungas datorspelande speciellt brukar svartmålas och kopplas till både fysisk och psykisk ohälsa. Spelande sägs då leda till isolering, förstörd dygnsrytm, fetma, beroende, missbruk och till och med galenskap – en "förlorad ungdom" då man "lever sitt liv på Internet".

Det är rätt typiskt att dylika moralpaniker uppstår kring nya ungdomskulturella yttringar, men också kring nya tekniker. Moralpaniker är ofta likartade och handlar om rädsla, oro och olika

normer man strävar efter att upprätthålla. De antyder att något fundamentalt har ändrats och här ses ändringen som skapad av teknik (Buckingham, 2006). Mycket av diskussionerna kring unga och IT kan karakteriseras som moralpanik och teknikromantik (Lindgren, 2001). Man ser då tekniken som något som förstör eller befriar – utan att se på vad användandet betyder för användaren.

Ett likaledes mycket spritt perspektiv på förhållandet mellan unga och IT är synen på unga som IT-experter i förhållande till äldre generationer. Begrepp som *digital native* och *digital immigrant* signalerar att unga som växt upp med datorer har en annan tillgång till IT än äldre och också ett annat sätt att lära. Detta har föranlett mycket diskussioner inom utbildningsväsendet angående vilka krav det ställer på lärarna och undervisningen. Är man redo att möta denna nya generation av IT-experter? Denna debatt, präglad av kris och tanken om radikal förändring och klyftor mellan generationer, har också setts som en moralpanik i utbildningsväsendet. Det har efterfrågats mer empiriskt grundad och teoretiskt medveten forskning om ungas vardag med datorer som kan öppna upp den av moralpanik låsta debatten (Bennett et al., 2008). Ungdomars användning av datorer och Internet ur ett användarperspektiv har också fått stort utrymme inom ungdomsforskningen. Det görs t ex studier om relationer och nätverk via sociala medier och hur identiteter konstrueras online (se t ex Svenningsson Elm 2009; Lewis & West, 2009).

Sammanfattningsvis kan man säga att i diskussionerna om unga och IT träder olika bilder av en generation fram; en ungdom som går i täten för utvecklingen och en ungdom som är offer för utvecklingen. Vad sker när man skapar ett projekt som vänder sig till unga som *IT-analfabeter*? Till en ungdom som, om man försöker placera in den i ovanstående syner på unga och IT, står *utanför* utvecklingen? Här kombineras IT, ungdom, social utsatthet (med alla de mer eller mindre uttalade konnotationer det har) inom ramen för ett IT-undervisningsprojekt. I min uppsats analyserar jag hur detta projekt tar form.

Bakgrund

Aktiv-IT var tänkt som ett projekt där IT-caféer skulle öppnas, ett efter ett, i socialt utsatta områden över hela landet, där behovet antogs vara störst. Öppnandet av de första betraktades som pilotprojekt och det efterfrågades en evaluering. Vad var det man ville evaluera?

När evalueringsarbetet skulle påbörjas, frågade projektledaren inledningsvis efter en evaluering, där min uppgift att samla *goda historier* liknade hovhistorikerns: att skapa en berättelse som framställer projektet i en god dager, i enlighet med projektets egna ideal. Under projektets gång mötte jag många olika viljor och intressen, där jag kunde uppfattas och försättas i roller som ledningens spion, som magiker eller som budbärare (av dåliga nyheter). Självt funderade jag också på min roll. Måste jag *tro på projektet* för att evaluera det? Måste jag vara expert och i så fall vad slags expert? Vad förväntades av mig och vad kunde jag leverera – och vad ville jag leverera? Allt eftersom arbetet framskred framstod det hela allt mer som en "Kejsarens nya kläder"-situation för mig, där jag tänkte mig min egen roll som "barnets". Genom några rätt enkla observationer ville jag öppna projektarbetarna för att man kunde göra projektet på andra sätt och att man faktiskt kunde lära sig och dra nytta av vad som sågs som projektets misslyckanden och icke-aktivitet.

Min uppsats grundar sig på och är en vidareutveckling av denna evaluering, som jag gjorde hösten 2009. Bakom projektet stod fyra kända organisationer och företag. Jag kallar dem i denna uppsats: Integrationsorganisationen, Ungdoms- och hjälporganisationen, Bostadsbolaget och IT-företaget. Rent konkret innebar projektet etablerande av IT-caféer i utvalda och utsatta bostadsområden, där frivilliga från Ungdoms- och hjälporganisationen stod för undervisningen, IT-organisationen för datorerna, Bostadsbolaget för själva lokalen och Integrationsorganisationen hade rollen som projektledare. I pressen hade projektet med entusiasm omtalats som "ett otraditionellt samarbete" och som ett svar på att det i en mycket omtalad undersökning om danskarnas IT-kunskaper från 2007 visat sig att en stor del hade dåliga IT-kunskaper (Teknologisk Institut, 2007). Detta var alltså något som projektet skulle bidra till att råda bot på och därmed utjämna vad som benämns som *den digitala klyftan*.

Projektet drevs av idéer om utbildning, integration och kompetenslyft och dessa idéer knöts till en teknik. Genom att behärska tekniken, antogs folk vara bättre rustade till ett aktivt och framgångsrikt samhällsdeltagande.

De idéer på vilka projektet baserades – varför, för vem, hur och vad – som jag kommer att diskutera, har att göra med IT som det förstås när den *digitala klyftan*, *IT-analfabetism* och *digital literacy* diskuteras. Denna samhälleliga och politiskt orienterade kontext präglade projektet. I detta sammanhang hade IT-teknologin blivit föremål för undervisningsprojekt riktat till vissa grupper i samhället och som ett sådant projekt var det inte unikt. Det sällar sig till vad som kan sägas ha blivit en genre av IT-projekt för de på olika sätt exkluderade eller marginaliserade runt om i världen: digital literacy projekt (se Hilding-Haamann et al., 2009).

Jag vill dock inte bara identifiera och analysera de diskurser som omsattes i och genererades ur projektet. Varje projekt utformas i ett kulturellt och socialt sammanhang. Det blir viktigt att både se i vilket sammanhang projektet tar plats, vilka berättelser om samhället det tar fasta på och utvecklar och i vilken tradition det verkar, samtidigt som det är viktigt att se på de villkor, den dynamik, struktur och processer som projektet som organisationsform ger. Båda vinklarna är försök att sätta detta specifika projekt i ett större sammanhang, som en exempelstudie av ett ungdoms- och IT-projekt.

Syfte, problemformulering och forskningsfrågor

Med min uppsats vill jag skapa ett material att lära från, både för projektplanering och för arbete med evalueringar och tillämpad kulturanalys generellt. Jag kommer därför att beskriva och analysera ett projekts formeringsprocess och samtidigt diskutera mina erfarenheter av att arbeta med tillämpad kulturanalys i form av en evaluering.

Vad sker när olika företag och organisationer bildar allianser för att ta tag i och åtgärda samhällsproblem? Hur kom det sig att projektet hade svårt att locka till sig den tilltänkta målgruppen och varför tenderade projektet att fastna i vissa spår?

Ur mitt empiriska material framsteg några frågor jag tar avstamp i för att analysera projektets process: Varför var det så viktigt att projektets IT-caféer inte skulle vara spelcaféer och hur blev lärande en motpol till spelande? Hur kom det sig att man fortsatte att öppna nya IT-caféer fastän de redan öppnade inte fungerade som tänkt? Varför var det en sådan fokus på att rekrytera användare? Vad betydde målgruppens behov i projektet?

Grundtemat i min analys är glapp: mellan retorik och praktik, och det glapp mellan ideal och verklighet som projektet tog utgångspunkt i och sedan skulle åtgärda med sin verksamhet. Men i denna verksamhet visade sig glappen och diskrepanserna vara många och svårhanterliga och dessa glapp fanns kanske inte alltid där man hade förväntat sig att de skulle finnas. Hur skapas glappen, vilka betydelser får de i projektverksamhet och hur hanterar man dem? Förbundet med detta är också tron på projektet. Vad innebär det att tro på projektet? Hur hanteras det tvivel som kan uppstå i ett projekt?

Projektet verkade på många sätt vara mycket öppet och flexibelt, samtidigt som det också hade vissa återkommande fixeringar. De bärande tankegångarna både möjliggjorde och begränsade projektet och verkade ibland leda till att det fastnade. Vilket utrymme för flexibilitet fanns det? Vilka problem var det man upptogs av och kunde de eventuellt vändas om till möjligheter?

I denna uppsats reflekterar jag också över mitt eget arbete med tillämpad kulturanalys och diskuterar de dilemman och val jag själv stod inför i mitt projekt. Jag vill speciellt diskutera möjligheter till förändring i ett projekt. Hur kan man framföra kritik på ett konstruktivt men inte konserverande sätt? Detta försöker jag belysa genom att se närmare på evaluerings och evaluerarens roll i ett projekt.

Teoretiska utgångspunkter och inspirationer

Daniel Miller (2001) argumenterar för ett större behov för holism i studier av ett komplext samhälle som vårt. Vi behöver studera även det som ligger utanför etnografen, som politik och ekonomi, och föra in flera olika perspektiv på samma människors liv. Samtidigt ska beskrivningarna av folk utgå från själva fältarbetet, inte från tidigare antaganden och förutfattade meningar. Det krävs *dubbel hermeneutik*, vilket Frykman och Gilje (2010) beskriver som ett fenomenologiskt tillvägagångssätt. Då folks livsvärld filtrerar verkligheten, måste de betydelser tolkas som skapas av aktörerna, genom att "följa deras blick". Sedan kan forskaren försöka sätta detta i relation till den omgivning i vilken aktörerna lever och då nås möjligheten för att se "hur långt aktörens blick sträcker sig". Detta är en utgångspunkt för min studie.

Med mig på denna uppsatsresa har jag tre forskare som på varsitt sätt och med drygt 10 års mellanrum analyserat projekt: Lena Gerholm (1985), Ingrid Sahlin (1996) och Anders Fogh Jensen

(2009). En gemensam nämnare som kan ses i deras studier är projektformens tendens att bli självbegränsande; en tendens som också går igen i det projekt jag analyserar i denna uppsats.

Titeln på min uppsats, "Ungdomsprojekt och projektungdom", är en parafrasering på Lena Gerholms avhandling *Kulturprojekt och projektkultur* (1985), som liksom min uppsats startade som en evaluering av ett projekt. Hon visar hur en projektkultur skapas där ett projekt kan börja leva sitt eget liv i förhållande till den omgivning det söker påverka. Detta förstår hon genom att se kunskap som intressestyrd och beskriver genom projektet hur det går till när vi skapar och skyddar våra verklighetsbilder. Gerholm analyserar ett projekts inledande process med Clifford Geertz begrepp *modell av*- och *modell för* verkligheten. En modell av verkligheten skapas i ett projekt och detta banar väg för en modell för hur det borde vara; ett mål till vilket projektet med sina medel och instrument på ett självklart vis antas leda. I *modell av* definieras problem och förutsätts orsakssamband som ger argument för projektet och som passar ihop med dess resurser och mål. *Modell av* och *modell för* är två aspekter av samma process och bildar tillsammans en sammanhängande bas för projektet. Om basen ifrågasätts, legitimeras och försvaras annars oproblematiserade uppfattningar med olika strategier för att bibehålla sin trovärdighet. Legitimeringen kan ske med *upprepningar* (t ex att hela tiden tala om projektet och hålla möten), med *selektiv perception* (att se vad man vill och förväntar sig att se) och med *språklig transformer* (att koppla in företeelser i en ny kontext).

Gerholm menade 1985 att förändring *fetischiseras* i projekt. I det projekt jag skulle evaluera talade man hela tiden om att man skulle möta *målgruppens behov*. Förändring, i form av IT, behandlades mer som ett grundläggande villkor och som en utveckling som gått målgruppen förbi så att de blivit utanför. Denna fokus på målgruppens behov kan kopplas till Daniel Millers (2001) tankar om en *fetischisering av konsumenten*. Han ser denna utveckling som en del av en större samhällslig tendens mot *virtualisering*, där ekonomer utövar ett allt större inflytande över politik. Här kommer olika modeller av konsumenter att stå i konsumenternas ställe, men inte som simuleringar av verkligheten, utan som modeller som har makt att tvinga den verkliga världen att ändra i simuleringens riktning. Sådana modeller och diskurser blir alltså centrala i den moderna politiska ekonomin. Miller talar därför om en "unreal political economy" där modellerna som skapas har lite beröring med verkliga konsumenters liv och erfarenheter. Med Clifford Geertz begrepp, som Lena

Gerholm använder, kan man kanske säga att en modell för verkligheten banar väg för modell av verkligheten, istället för tvärtom. Verkligheten ses och bedöms enligt en modell för hur det borde vara som bygger på ekonomiska motiv i värld präglad av global konkurrens. Jag kommer att fördjupa denna aspekt i avsnittet "Det magiska talet".

Ingrid Sahlin (1996) diskuterar hur det kommer sig att projekt som verkar misslyckade ändå upprepas och gör här en distinktion mellan *manifest* och *latent* ideologi. Hon konstaterar att de explicita målen, som i projektverksamhet inte sällan är utopiska, avspeglar en manifest ideologi. Det är den ideologi som den projektdrivande organisationen själv uppfattar som sin ideologi. Men just målens utopiska och breda karaktär, som t ex att råda bot på arbetslöshet och kriminalitet, ger ett utrymme där det *kulturellt självklara* kan ha stort inflytande över verksamheten. Viljan att förändra är seriös, men ett projekts bundenhet av sin egen struktur och rutin kan därmed leda till att t ex ungdomsprojekt som skulle öka ungas inflytande istället blir baserade på fostran och bestämmande över unga. Det hör till det kulturellt självklara att det oftast inte problematiseras eller ifrågasätts. Projektens brett formulerade målsättningar kan, för det andra, också möjliggöra och skapa ett utrymme för mer medvetna men *dolda projektplaner*. Ett sådant osynligt mål kan vara att den egna organisationen genom projektet får goodwill eller stärker sitt nätverk, vilket kan vara ett latent men egentligt mål med ett projekt. Projektet kan därmed vara något som är viktigare att "ha" än att det fungerar.

Det sätt som projekt organiserar handling, relationer, tid och rum har Anders Fogh Jensens (2009) analyserat i sin avhandling *Projektsamfundet*. Han gör en samtidsdiagnos som sätter projektet i centrum som ett *postdisciplinärt styrsystem* som han menar kommit att prägla allt fler områden – allt från socialförvaltning och krig till sport och dans. Den teori han utvecklat om detta styrsystem, speciellt den betydelse han menar att aktivitet och engagemang har som drivkraft i ett projekt har jag också funnit användbar för att analysera Aktiv-IT-projektet och bättre förstå dess logik. Jensen betonar att projektens tendens att bli självbegränsande har att göra med projektets struktur: dess *immanens*, *konsistens* och dess *territoriella logik*. Dessa dimensioner kan alla kopplas till att projektet är aktivitetsdrivet och skapas av aktivitet. Utan aktivitet upphör projektet.

Det postdisciplinära styrsystemet fungerar enligt Jensen sällan ensamt, utan det kombineras och amalgameras på olika sätt med *disciplinära* organiseringsätt. Ett disciplinärt sätt att organisera

baseras på form; av att på förhand bestämma vad, när och i vilket tempo något ska ske i de specifika rum vi kallar institutioner. Hur disciplinära och postdisciplinära organiseringsätt kombinerades i Aktiv-IT-projektet kommer jag att diskutera i min analys.

Disposition

Jag har valt en disposition där läsaren ska kunna följa mig genom olika skeden i mitt fältarbete. Dispositionen, eller berättelsestrukturen, är därför mycket knuten till metodiska frågor. Jag vill på det sättet diskutera de vägval som projektet stod inför och samtidigt de vägval jag stod inför som evaluerare av projektet. Det kan ses som parallella processer som skildras genom mig, där jag och de andra projektarbetarna ibland färdades längs samma väg, såg samma saker och upplevde samma hinder och möjligheter, och ibland skiljdes åt. Att skiljas åt hjälpte mig att kontextualisera och perspektivera projektet, och detta skedde för mig mest tydligt och helt konkret genom att ta ett steg utanför projektområdet och uppsöka ett bibliotek där unga använde datorer.

Efter följande avsnitt om metod och material, som fördjupas i en diskussion om evalueringar och projekt med avstamp i mitt första möte med projektledaren, börjar berättelsen om projektets formering. I avsnittet "Alliansens kombinationer" visas hur projektet startade och presenterades. I nästa avsnitt, "Frivillig projektungdom", skildras situationen och stämningen på det först öppnade IT-caféet. Därefter reflekterar evalueraren över sitt uppdrag i avsnittet "Biblioteket: projektungdom utanför projektkontext". Detta avsnitt leder vidare till nästa sektion av uppsatsen, "Teknik och kultur", med en analys av projektets tillblivelseskontext i avsnitten "Den digitala klyftan", "Det magiska talet" och "Digital literacy och IT-analfabetism". Denna sektion utmynnar i ett avsnitt där forskning om mediers plats i vardagen och ungas mediepraktiker kommer till tals. Därefter inleds den (mer) analytiska sektionen av uppsatsen, som jag kallar "Projektets interna logik", med ett återvändande till fältberättelsen och en scenbeskrivning av öppningsceremonin som hölls när IT-café 2 slog upp sina dörrar. Öppningsceremoniernas betydelse i projektet analyseras i avsnittet "Ritualens kraft". Fältberättelsen fortsätter med en beskrivning av vad som hände när IT-café 2 skulle starta sin verksamhet. Därefter följer de analytiska avsnitten "Att skapa ett rum", "Att skapa en målgrupp" och "Den svårfångade ungdomen: att lokalisera, locka och rekrytera" där projektets process och interna logik analyseras och där dess fixeringar identifieras och problematiseras. Analysen av projektet sammanfattas och diskuteras i avsnittet "Slutsatser".

Min uppsats avslutas sedan med en diskussion kring att arbeta med tillämpad kulturanalys och att framföra kritik som kopplas till kulturanalytikerns roll och relation i förhållande till klienten.

Metod och material

Min evaluering, och denna uppsats, grundar sig som tidigare nämnts på det etnografiska fältarbete jag gjorde när jag fick uppdraget att evaluera projektet. Detta empiriska material består huvudsakligen av intervjuer med frivilliga undervisare från Ungdoms- och hjälporganisationen och deltagande observation på de två första IT-caféer som öppnades (som jag kallar IT-café 1 och 2), men också observationer av ungas datoranvändning på ett bibliotek. Vidare består materialet av tidningsartiklar om projektet och texter från de olika projektinvolverade organisationernas hemsidor som ett material som visar hur projektet presenterades utåt.

Jag kommer i uppsatsen att återvända till metodfrågor i kapitlet "Biblioteket: projektungdom utanför projektkontext" och i min avslutande diskussion om att arbeta med tillämpad kulturanalys.

I följande avsnitt redogör jag också ytterligare för material och metod, genom mitt första möte med projektledaren. Jag vill här diskutera relationen mellan projekt och evaluering. Vad en evaluering är har att göra med vad ett projekt är.

Evalueringar och projekt

Jag inledde evalueringsarbetet med ett möte med projektledaren från Integrationsorganisationen. Det första IT-caféet hade då varit verksamt i ca 4 månader och ett andra skulle öppna en månad senare. Projektledaren talade bland annat om IT-analfabetism och att man gärna ville ha goda historier, succéberättelser, från användare av IT-caféerna, som man sedan kunde använda i marknadsföring. Det talades också om att man gärna ville veta vad effekterna av projektet var. Är det fler som får jobb? Minskar kriminaliteten i området? Ändras folks attityder generellt med de förbättrade IT-kunskaperna? Från projektledningens håll var det viktigt att kunna peka på resultat och effekter, för att säkra fortsatt finansiering och för att göra reklam för projektet.

Efter mötet skrevs en analysdesign med tidsplan, där det argumenterades för en så kallad *processevaluering* istället för att mäta effekter av detta nystartade projekt. Krogstrup (2006) betonar i sin evalueringshandbok att när en evaluering designas är det centralt att klargöra vilka

kriterier som skall ligga till grund för evalueringen. Vad ska evalueras? Det kan röra sig om att evaluera effekter, prestationer eller processer. En *effektevaluering* mäter graden av målrealisering, vilket kräver dels att målet är mätbart, dels att det ska vara mycket klart vad målet är. I detta projekt fanns det inget klart eller mätbart mål. Därför var det mer relevant med ett kvalitativt tillvägagångssätt; att undersöka vad som skedde när projektet förverkligades, dess formeringsprocess.

Att målet inte är definierat på förhand, utan definieras under och efter projektaktiviteterna är en dimension som är karakteristisk för projekt och som skiljer projektet från uppgiften. Att utföra en uppgift är att vara satt till att göra något på ett bestämt vis enligt på förhand uppställda mål som beslutits i det förgångna, men att ha ett projekt är att vilja utföra något i framtiden. Ett projekt framstår därför ofta som unikt. Det är därför också mer heroiskt att ha ett projekt än att ha en uppgift (Jensen, 2009).

Att man sökte belägg för effekterna av projektet har att göra med ett centralt villkor i projektverksamhet: att ett projekts sanningskriterium är *verkan* (Jensen, 2009). Då projektet är tillfälligt måste det dessutom säkras att synliga och igenkännbara resultat kan levereras innan projektets utlopp. Därför är evalueringar ofta en integrerad del i ett projekts aktiviteter (Sahlin, 1996). Mot bakgrund av det är det inte alls självklart vilken betydelse en evaluering kommer att ha för ett projekt. Det är inte sagt att man frågar efter en evaluering som ett verktyg och underlag för att utveckla projektet, vilket var vad jag siktade mot i mitt evalueringsprojekt.

Min uppgift, som jag såg det, var i vilket fall som helst inte att gå ut och plocka en bukett vackra historier. Fältarbetet, som jag planerade det, skulle bestå både av intervjuer med frivilliga undervisare och med deltagare, även sådana som avbrutit och sådana som blivit erbjudna att delta men tackat nej, samt deltagande observation under undervisningstillfällen. Med evalueringen skulle jag beskriva och bidra med förståelse av vad som skedde när projektet förverkligades. Rapporten skulle också innehålla råd omkring hur man bäst skulle utforma och kommunicera projektet, baserat på förståelse av målgruppens vardag med eller utan datorer. Frågor jag ställde var bland annat om IT-analfabetism upplevs och i så fall i vilka situationer. Vilka strategier och kanaler har och använder målgruppen när och om de behöver hjälp med IT? Hur förhåller sig dessa till ett projekt som Aktiv-IT? Både målgruppens attityd till- och erfarenheter av projektet samt

datorer och datoranvändning generellt skulle undersökas, för att ge underlag till fortsatt arbete med projektet: vad och hur skulle projektet vara, och för vem? Fältarbetet skulle genomföras på de två första IT-caféer som öppnades, för att kunna ta in ett jämförande perspektiv i analysen. Denna plan godkändes av uppdragsgivaren, som visade sig vara speciellt intresserad av information om målgruppen, och hur man skulle *rekrytera* de unga.

Min evalueringsplan är jämförbar med vad Alexander Ervin (2004) kallar *programevaluering*, en evalueringsform som i teori och metod är antropologisk. Det är här fråga om ett holistiskt perspektiv, där man ser på hur ett projekt eller organisation opererar i en större kontext, hur projektet passar in i och verkar i den kontexten och där underliggande kulturella dimensioner i projektet fokuseras. På det sättet syftar programevalueringar till att bidra med alternativa synpunkter, i förhållande till det från sammanhanget avskiljda och ensidiga perspektiv ovanifrån som beslutsfattare och evaluerare enligt Ervin traditionellt tenderar att ha. Han betonar att kulturforskare som gör evalueringar måste vara uppmärksamma på att se mer på effekter och vara beredda att vara kritiska, vilket kan kännas främmande om man kommer från en kulturellevistisk tradition av att inte bedöma. Den som arbetar med evalueringar måste kunna kritisera, på samma gång som man måste respektera och förstå deltagarnas åsikter.

Att göra en evaluering var för mig nytt och det kändes också som något ganska vidlyftigt att ta på sig att gå in som en "expert" och evaluerare, att bedöma och värdera andras arbete. Samtidigt ska forskning "bryta upp, ordna om, försöka se något nytt och arrangera andra mönster för att ge ny kunskap" (Gerholm, 1985, s 29). Tankar kring om jag måste "gå med på", eller "bli en del av" detta projekt för att evaluera det cirkulerade också hos mig - måste jag tro på det? Det hade att göra med evaluerarrollen; på vilka sätt var jag här innanför eller utanför? För mycket innanför, att "bli" en projektarbetare, skulle göra att inget nytt kom ur min studie, utan att jag bara upprepade det samma som alla andra i projektet sa. För mycket utanför kunde leda till att jag dekonstruerade hela projektet och att jag inte gav dem några svar eller något konstruktivt att arbeta utifrån. Egentligen en ganska bekant problemställning i etnografi och kulturanalys, att både närma sig och analytiskt distansera sig från den verklighet som studeras, men kravet på tillämpbarhet, resultat och produktion av rekommendationer tycktes ställa den i ett lite annat ljus här.

II Projektets formering

Alliansens kombinationer

Som projekt startades Aktiv-IT på initiativ av IT-företaget. På företagets hemsida kan man läsa att de ”arbejder hver dag for at sikre, at ingen bliver hægtet af den teknologiske udvikling”. I Danmark hade IT-företaget tidigare initierat ett liknande projekt i samarbete med Ældremobiliseringen – ”en gruppe der er i særlig fare for at blive hægtet af det teknologiske eksprestog, er de ældre”. Det talas om 41 procent IT-analfabetism bland danskarna, och Aktiv-IT beskrivs som en allians som motverkar digital olikhet:

En stor del af de danske it-analfabeter er arbejdsløse og lavtuddannede. [vi] har [...] skabt projektet [Aktiv-IT], der skal rette op på den digitale ulighed i Danmark. Projektet går ud på at etablere et række it-caféer i udsatte boligområder og asylcentre – netop de steder, hvor it-analfabetismen er mest udbredt. Målgruppen for projektet er alle beboere, der mangler it-færdigheder for at komme ind på en uddannelse eller få et arbejde. Her kan [Aktiv-IT] være med til at give dem de it-redskaber, de ellers ikke har inden for rækkevidde.

IT-företaget allierade sig alltså med Bostadsbolaget, Ungdoms- och hjälporganisationen och Integrationsorganisationen genom att donera teknologi och programvaror och genom att stå för IT-utbildning av frivilliga undervisare. Integrationsorganisationen skulle fungera som projektledare. Ungdoms- och hjälporganisationen skulle rekrytera frivilliga undervisare, som i sin tur skulle rekrytera användare lokalt tillsammans med Bostadsbolaget. Bostadsbolaget skulle stå för lokalerna i de bostadsområden där IT-caféer skulle etableras. Det var tänkt att deltagarna skulle ha möjlighet att småningom själv bli frivilliga i IT-caféerna, i takt med förbättrade datorkunskaper. På så sätt skulle både projektet och deltagarna på sikt bli ”självkörande”.

Det första IT-caféet öppnades, och på Bostadsbolagets hemsida kunde man läsa:

20-05-2009 Første [Aktiv-IT]-café åbnet [...] 42 % af danskerne har ingen eller meget svage it-færdigheder. En stigning på 4 % bare siden februar 2009. Det vil projektet [...] ændre ved at åbne en række it-caféer under navnet [Aktiv-IT]. Den første café åbnede under stor

opmærksomhed i [...] den 19. maj, og beboerne kan herefter få gratis it-undervisning i den nye it-café”.

Retoriken som går igen i varje tidningsartikel, efter öppnandet av varje nytt Aktiv-IT-café, känns snart igen. ”Närkamp mot digitalt B-lag” och ”ett osedvanligt samarbete” mellan Bostadsbolaget, IT-företaget, Ungdoms- och hjälporganisationen och Integrationsorganisationen”. Att dessa *olika* organisationer och företag mobiliserat sig till kamp förstärker intrycket av det angelägna i att göra något för att utjämna den digitala klyftan. Det verkar dessutom brådska, i takt med att procenten av IT-analfabetism bland befolkningen stiger, samtidigt som man får intrycket av att hastigheten i IT-utvecklingen ökar.

I antologin ”Magic, Culture and the New Economy” (Löfgren & Willim, 2005) diskuterar författarna samspelet mellan ekonomi och kultur genom att se det som alkemiska processer där kompetenser, verktyg och aktörer mixas och kombineras. Häri finns en potentiell magi och ett hopp om att något nytt och överraskande ska uppstå ur kombinationerna. Kombinerandet är också transformerande. Hur magin uppfattas och utnyttjas blir därför intressant; vilka perspektiv öppnas? Vad faller bort ur det som kombinerades ihop, vad kvarstår och vad nytt bildas? Hur magin lyckas beror på vad magikerns ”vänstra hand” gör. Här är timing och iscensättning viktigt. Kulturella teknologier som ritualer och estetisering tas i bruk. Men det är också fråga om vad slags villkor den vänstra handen skapar för att magin ska fungera – hur förhållandena bakom kulisserna ser ut.

Detta kan kopplas till Anders Fogh Jensens (2009) beskrivning av projektsamhället som karakteriserat av tillfälliga förbindelser som förenar sina energier i handlingar och sedan skiljs åt. Centralt i hans teori om projektsystemet är att projektet är aktivitetsbaserat. Det medför att projekt kan fungera som en kanal varigenom olika handlingar och tidigare åtskilda institutioner kan flyta samman. På det sättet blir institution ersatt av aktivitet och t ex skolan ersätts av skolgörandet av samhället. Projekt kan enligt Jensen därför förstås med Deleuze och Guattaris begrepp *maskin*. En maskin, och ett projekt, är något som kopplar olika element och sammanställer ett funktionssammanhang. I Aktiv-IT-projektet kopplades fyra olika organisationer, frivilliga, datorer, ungdom, ett bostadsområde, en lokal och många andra element samman i funktionssammanhanget IT-projekt. Drivkraften i projektsamhället är enligt Jensen överskridandet

av det disciplinära eller strävan mot en disciplinär fixering. Det postdisciplinära behöver det disciplinära för att "ta fart" från och territorialisera sig på.

Organisationerna slöt sig samman i ett projekt - något gränsöverskridande, framtidsinriktat och energiskt. Här förenades många olika aktörer, kompetenser och verktyg och det överskreds en mängd gränser: privatorganisation, välgörenhetsorganisation, kapitalism, idealism, politik, teknologi. Det hela framstod som att man hade tänkt på allt. Energierna förenades och kanaliserades mot det gemensamma, om än abstrakta, målet: att utjämna den digitala klyftan. Alla parter hade varsin expertis och resurser att bidra med: datorer och programvaror, lokaler och kontakter i bostadsområdet, erfarenhet av ungdomsarbete och frivilligresurser, erfarenhet av integrationsarbete och projektledning. Men på samma gång som organisationerna delade ut resurser och möjligheter, fanns det också begränsningar som de frivilliga kom att erfara i sitt arbete med att förverkliga projektets IT-caféer.

Frivillig projektungdom

På projektets hemsida annonserades om frivilligarbete med följande text:

Vi søger en håndfuld begejstrede, unge ildsjæle der, med eller uden kendskab til IT-verdenen, har lyst til at investere lidt af deres fritid på at hjælpe børn og unge.

[Projektet] går helt grundlæggende ud på at lære børn og unge at mestre helt elementære programmer indenfor IT. Tanken bag projektet er blandt andet, at vi ved at styrke de unges kendskab til IT-verdenen, vil give dem adgang til vidensamfundets muligheder og derigennem gøre det nemmere for dem at klare sig i et eventuelt uddannelses forløb.

Alle frivillige får tilbudt kurser i IT og læringsteknikker, så der kræves ingen særlige forkundskaber indenfor IT. Imidlertid kan projektet være en anledning til, at du selv får udviklet din IT viden, samtidig med at du oplever at være en del af et meningsfyldt og socialt miljø.

Eftersom projektet stadig er i sin opstartsfase, vil der være rig mulighed for selv at præge projektet, – herunder mulighed for at hjælpe med indretning og arrangering af det lokale der stilles til rådighed.

Jag inledde mitt fältarbete på det först öppnade IT-caféet som då hade varit verksamt i ca 4 månader och höll öppet tre kvällar i veckan. Via Ungdoms- och hjälporganisationen hade jag fått kontaktuppgifter till en av de frivilliga som också var IT-ansvarig för detta IT-café. Vi kom överens om att mötas på IT-caféet för att göra en intervju.

Jag gick runt i bostadsområdet. Det var många stora, likartade höghus med balkonger och små trädgårdar längst ner. I ett av husen var det en barnträdgård och på en översiktsskylt över området kunde jag se att en stor del av området upptogs av ett servicehem för äldre. Klockan var kring 16 och jag mötte några äldre människor och föräldrar med småbarn. På dörren till huset där IT-caféet hade adress fanns en affisch uppsatt, där det stod "Tror du att World of Warcraft är ett heavy metal band?". Om man trodde det uppmanades man att komma till IT-caféet för att bli bättre på att använda en dator. På en anslagstavla i trappuppgången fanns ytterligare en affisch om projektet, tillsammans med andra anslag.

Utanför IT-caféet mötte jag två unga frivilliga från Ungdoms- och hjälporganisationen, samt en äldre kvinna och en yngre man som stod och väntade på att en tredje frivillig, den samme som jag stämt träff med för intervju, skulle komma och öppna. De båda användarna hade varit på IT-caféet tidigare. De stod och småpratade. Den äldre kvinnan visade de andra en målning hon hade gjort som hon hade i sin väska.

IT-caféet var beläget i bottenvåningen i ett av områdets hyreshus. Lokalen hade en dörr som öppnades mot gården. Dörrarna slogs upp och hölls öppna. Datorerna förvarades i ett låst förråd i lokalen. De frivilliga öppnade detta och bar ut datorer till de som kommit. Lokalen dominerades av ett stort avlångt bord med stolar runt. På en vägg var det ribbstolar och en stor spegel. Jag fick senare veta att lokalen tidigare använts som träningslokal för områdets invånare. I hörnet av rummet stod ett litet kylskåp och en vattenkokare. På väggen satt en anslagstavla med kontaktuppgifter till de frivilliga och en lapp där det stod "Önskelista: - Krokar till kläder och

väskor. – Trasa till skärmarna. – Internet till alla datorer” och längst ner, med barnslig stil, ” – En ny fotbollsplan”.

De frivilliga hade inte informerats om att jag skulle göra en evaluering av projektet. Jag förklarade kort. En av de frivilliga sa ”det behövs!”. Det fanns inte riktigt något bra avskilt ställe att göra intervjun på, så det slutade med att jag och den frivillige tog varsin stol och satte oss utanför IT-caféet i trappuppgången.

I intervjun med den frivillige IT-ansvarige var det en något dystert projektverklighet jag mötte, som stod i kontrast till den bild som målats upp från projektledningens sida. Det rådde ingen brist på folk som intresserade sig för projektet i form av frivilligt arbete, men däremot hade IT-caféet inte lyckats tilldra sig folk ur den tänkta målgruppen: de unga. I bästa fall var det några få äldre personer som kom till IT-caféet, och vissa dagar ingen alls. Det rådde bland de frivilliga en känsla av frustration, spill av tid, och det var redan flera som hade slutat eller övervägde att sluta. ”Vi frivilliga har bara fått det i handen, ’varsågod, här, gör vad ni tycker’. ” (Man, frivillig, IT-café 1, 9.9.2009)

Många av de frivilliga var studerande och andra arbetslösa eller förtidspensionerade. En stor del av det praktiska arbetet med att genomföra projektet – att ta det från skrivbord, tidningsartiklar och öppningstal – att förverkliga det, var ålagt de frivilliga. Det gällde både att rekrytera användare och att genomföra undervisningen. Hur detta skulle gå till och vad de frivilliga egentligen skulle undervisa i var öppet, eller som de frivilliga upplevde det: oklart. De frivilliga hade inledningsvis själva fått undervisning i vissa program, men efter det hade det varit mycket lite information och uppföljning från centralt håll, fick jag veta. Förväntningarna och föreställningarna bland de frivilliga var också olika. En del föreställde sig att det skulle vara klassrumsundervisning med en lärare som förklarade för en samlad grupp, andra menade att det skulle vara mera vägledning till självlärande i vissa program. Det man ofta talade om var IT i kombination med skolarbete, och då hur vissa program som skrivprogram och presentationsprogram kunde användas i skolarbetet.

Frustrationen var stor bland de frivilliga då projektet aldrig riktigt kom igång, och det rådde en stämning av maktlöshet i vad de skulle ta sig till. Hur och var skulle de rekrytera användare? Vad skulle de göra för att tilldra sig de unga? Vad skulle de egentligen undervisa om? Vilka krav ställde

det till deras egna kompetenser? Aktiv-IT var på så sätt ett mycket öppet projekt och ett projekt under konstruktion. Men det var en öppenhet som verkade kunna glida över i formlöshet.

Den allians av organisationer och företag som stod bakom projektet hade gett projektet vissa resurser, men även definitioner av projektet som inte var helt entydiga. De frivilliga ville t ex ut och rekrytera på skolorna, men bostadsbolaget menade att projektet bara skulle vara för bostadsområdets invånare. IT-företaget tillhandahöll programvaror, men det var oklart i vilken grad projektet i sin verksamhet var bundet till att använda och utgå från dessa. Från ledningens håll fick man veta att det var ett pilotprojekt, vilket verkade som en rättfärdiggörelse av det rätt kaotiska läget.

Det finns i Danmark en tradition för frivilligt arbete. Samtidigt är en drivande faktor hos studerande som ägnar sin fritid åt olika former av frivilligarbete att samla erfarenheter för att bygga ett attraktivt CV. De frivilliga motiverades av att få för dem intressant och meningsfull fritid och erfarenhet, t ex att undervisa och att arbeta med barn och unga. Projektets karaktär av välgörenhet, att göra något samhällslikt gott och att identifieras som en resurs som kan hjälpa andra, var också motiverande. När dessa förväntningar inte upplevdes stämma med verkligheten, var det som sagt många som slutade och kanske också kände sig lurade, eftersom de upplevde att frivilligarbetet med projektet marknadsförts som något annat än det i verkligheten var. Vad hade projektet blivit?

Projektet "som det blev"

Jag tycker inte att det har varit som det var planerat att det skulle vara i början [...] Att vi skulle hjälpa unga människor, och vi skulle undervisa dem i ADB. Det har det inte varit. Det har blivit liksom lite... ja hjälpsituation för äldre människor... Där man känner, tycker att nå ja... jo, självklart ska vi hjälpa dem när de kommer, för de är ju de enda som kommer. Men jag tycker inte det har varit som det var sagt från början. Det gör mig besviken." (Kvinna, frivillig, IT-café 1, 16.9.2009)

Vad för en slags plats och sammanhang utvecklade sig IT-caféet till? Det visade sig vara en plats dit få kom och de som kom var i första hand äldre människor. De kom när de stod i en situation där de behövde tillgång till en dator. Kanske hade den egna datorn hemma fått ett tekniskt fel. Dessa

personer sökte inte hjälp eller undervisning och IT-caféet liknande i den meningen ett bibliotek. En del kom i hopp om teknisk support. Deras egen dator krånglade och de sökte någon som kunde lösa de problemen. En tredje orsak var vilja att lära sig mer om att använda datorn till något. Det kunde vara att upprätta ett e-postkonto, bokföra på dator i samband med föreningsarbete eller söka någon specifik information på Internet. Dessa personer sökte hjälp och vägledning och hade själva idéer om vad de ville lära sig, ofta utgående från ett specifikt problem som uppstått i deras vardag. En äldre kvinna sa skrattande att hon ville övervinna sin "tangenträdsla", dvs. tillägna sig det som i dagligt tal brukar betecknas som datorvana. Den personligt anpassade hjälpen och vägledningen uppskattades också av dem som funnit erbjudandet om hjälp med IT meningsfullt.

Aktiv-IT var ett projekt som satte IT i centrum, formulerat som "hjälp med IT" och "grundläggande IT-färdigheter". Att folk kom med kraschade datorer och förväntade sig hjälp, eller att de kom när deras tillgång till en dator på något vis var avbruten och att de kom för att avhjälpa sin tangenträdsla, kan förstås som situationer när vardagens rutiner avbryts och det blir aktuellt med "teknik". En dator som är ett integrerat och självklart redskap i vardagen blir teknik i det ögonblick den slutar fungera eller inte beter sig som förväntat. En person utan erfarenhet av att använda en dator, ser den som teknik. Datorns mystiska och svårförståeliga dimension blir i sådana situationer aktuell (Willim, 2006). Behärskande av teknik kan i sådana situationer vändas till en känsla av att behärskas av teknik, en frustrerande känsla som de flesta antagligen kan relatera till. Kurt Aagard Nielsen (2008) ser här, i användandet (och inte i icke-användandet) av teknologi, samband mellan teknologi och marginalisering.

Men omgivningen reagerade inte som det var tänkt och projektet utvecklade sig därför inte som man hoppats. Detta var inte den aktivitet man hade haft i åtanke. Att Aktiv-IT upplevdes som ett projekt där "inget händer", ska inte förstås som att det var händelselöst, men som att det ur de frivilliga projektarbetarnas perspektiv var aktivitetslöst. Inte vilka händelser som helst var aktivitet. Aktivitet var för det första beroende av målgruppens deltagande. Det som målgruppen skulle delta i var inte vilka aktiviteter som helst, utan *aktiverande* aktiviteter. Inte *passiviteter*.

Hur skulle man få projektet att *hända*? Hur skulle man nå den utsatta målgruppen och helt konkret, få in dem i projektrummet? Genom IT-caféet skulle det skapas nätverk mellan människor, men projektet verkade i sitt genomförande själv stå utan nätverk och liknade mer än ö än en

samlingspunkt, café och oas. Det var enligt planerna bostadsbolagets uppgift att hjälpa med att rekrytera och *förankra lokalt*. De frivilliga var missnöjda med vad man såg som bostadsbolagets bristande insats i detta arbete. Denna stämning trappades upp och till slut bestämdes att kontaktpersonen för bostadsbolaget i området skulle rekrytera ett antal unga som skulle komma till IT-caféet, varefter man föreställde sig en snöbollseffekt enligt logiken "unga tilldrar sig unga".

Tankarna verkade centreras kring hur man skulle rekrytera och locka, göra IT-caféet synligt och känt. Här jämförde man sig med andra platser där unga använder datorer, framförallt spelcaféer och så kallade läxcaféer som är populära i Danmark. Om läxcaféerna var förebilden, så blev spelcaféerna motpolen för projektkonstruerandet. Men samtidigt som det handlade om att rekrytera, locka och ta plats, fanns det en risk att projektet skapade sin egen rutt, utan att närma sig den målgrupp som härbärgerade projektets mål.

Tro och tvivel

Alltså jag tror helt enkelt inte att... alltså det som jag känner att man har tänkt på, det var att man skulle ta några unga människor och så ge dem ett PC-körkort, det som motsvarar ett PC-körkort [...] De kunde pröva olika program och de kunde använda olika program och komma runt i det hela. Jag tror helt enkelt inte att det är någon som är intresserad av det [...] Ja det är ju inte någon som kommer och säger att "kan du lära mig Powerpoint". (Man, frivillig, IT-café 1, 17.9.2009)

Alltså jag kan se ett problem i att de unga redan lär sig ADB i skolorna, och om det var för att de skulle liksom... ha fatt i några kriminella eller få dem bort från gatan som inte har något att göra, så ska det nog vara någon helt annan reklam [...] Ja, jag vet inte riktigt, för att de som gärna vill lära sig ADB eller IT de går nog på de här Internetcaféerna och spelar spel. Jag vet inte om man skulle ut på skolorna och göra reklam för det, i närområdet [...] Jo man hade nog någon idé om att det skulle vara arbetslösa, så skulle man nog gå till arbetsförmedlingarna. Men de har redan kurser som är riktade till de som är arbetslösa. Så det är sådär lite... jag vet inte, underligt [skrattar] [...] Jag vet inte om man trott att det var en stor grupp av människor som inte kunde ADB och dem skulle vi hjälpa, men så kan det vara att det i verkligheten bara är äldre människor som inte kan ADB [skrattar]... Det vet jag inte [...] Eller så är det bara inte behov bland de unga människorna i just det där området. Jag vet

inte om man har frågat om de har användning för det. Kanske har man haft en förväntning om att det måste vara någon som inte kan något som gärna vill. Det är det kanske inte alls... ja det vet jag inte... Och så tror jag det är för att det är frivilligt att komma. Det kan kanske hålla unga människor borta, för så ids de inte.” (Kvinna, frivillig, IT-café 1, 16.9.2009)

Man hade börjat tvivla på projektet och tvivlet kom till uttryck som ett ifrågasättande av det som man uppfattade att projektet utgick från eller dess bas: att det finns socialt utsatta unga med dåliga IT-kunskaper, att de finns i det område där IT-caféet skulle verka, att utbildning i vissa programvaror var den rätta vägen. Var den verklighet som definierats i projektet verklig? Det man frågade sig var då: *var* var den i så fall verklighet. Var är målgruppen?

Målgruppens blotta existens blev en av de viktigaste faktorerna som höll ihop projektet, eller kunde få det att rasa samman:

Min största oro är att projektet bara inte har någon potential, för att unga faktiskt kan använda datorer. Alltså, jag har själv aldrig mött en, som inte har kunnat använda en dator, så där mer än en analfabet borde kunna. (Kvinna, Frivillig aktivitetsledare, IT-café 1, 20.9.2009)

Biblioteket: projektungdom utanför projektkontext

På det först öppnade IT-caféet, där jag inledde mitt fältarbete, välkomnades jag som evaluerare med ord som ”det behövs!”. Jag upplevde det som en förväntning att jag dels skulle finna en lösning på problemet, vilket betydde ett sätt att få unga att komma till IT-caféet, och dels förmedla de frivilligas klagomål över projektets interna organisation vidare till projektledningen.

Själv hade jag i min projektplan utlovat att jag skulle undersöka ungas vardag med datorer i förhållande till projektet, för att med den förståelsen bidra till projektets utveckling. I min ursprungliga fältarbetsplan hade jag planerat att intervjua både deltagare och icke-deltagare ur målgruppen unga i de områden där projektet genomfördes. Denna plan fick revideras.

Under fältarbetet kändes det ibland som att både de frivilliga och jag själv stod inför samma problem: ”att nå målgruppen” som inte kom till IT-caféerna och som projektet inte hade någon observerbar interaktion med. De frivilligas problem cirkulerade kring rekrytering. Mitt problem var hur jag skulle komma i kontakt med unga informanter i lokalområdena. Jag tänkte på olika

strategier; skulle jag ställa mig mitt i bostadsområdet och "fånga in" unga till korta intervjuer? Skulle jag försöka komma i kontakt med eventuella ungdomsklubbar i områdena? De frivilliga tänkte i ungefär samma banor med sin rekrytering.

Vem var egentligen målgruppen? Det var en målgrupp av "utsatta", som definierades geografiskt, socialt, åldersmässigt, IT-kunskapsmässigt och etniskt med olika betoningar för olika parter i projektet. För de frivilliga och för Ungdoms- och hjälporganisationen, var det viktigast att målgruppen var "ungdom", eller "barn och unga". På central nivå i projektet definierade man också målgruppen enligt ålder, men här med spannet "15-35 år".

En utgångspunkt för projektet var att IT-caféerna skulle placeras som en slags inlärningsoaser i vissa socialt utsatta områden. Målgruppen var i den meningen rumsligt avgränsad och samtidigt också rumsligt definierad. Ett socialt utsatt område med socialt utsatt ungdom, som samtidigt antogs vara i behov av grundläggande datorundervisning. En tanke i projektet var att dessa unga inte hade tillgång till en dator hemma och/eller inte hade någon som hjälpte dem med att använda datorn. Projektet var inte för "vanliga", som inte antogs vara behövande.

Vad betydde platsen i detta sammanhang? En orsak till att jag länge tänkte att det vore bäst att begränsa urvalet av informanter till de områden där IT-caféer öppnats, var att jag tänkte att de kanske hört om projektet och gjort sig några tankar om det. Detta för att tillmötesgå min evaluerande uppgift. Jag gav tillslut upp försöken att komma i kontakt med kontaktpersoner och ledare för olika ungdomsklubbar i områdena och beslöt mig för en annan strategi: att ta ett kliv ut ur projektområdet och ge mig ut i det sociala landskapet av unga och datorer.

Projektet verkade handla mycket om att *lokalisera* målgruppsungdomen för att rekrytera. Här tänkte man främst på att göra IT-caféet synligt i projektområdet och på skolor. Min fråga blev, hur ser det sociala landskapet där unga använder datorer ut? Var, i vilka sammanhang och hur använder unga datorer? Vem vänder de sig till när de behöver hjälp, om någon? Finns det platser unga uttryckligen uppsöker för att använda datorer? Vad innebär det att kunna använda en dator? De offentliga platser jag kom att tänka på, där unga och datorer finns var bibliotek, ungdomsgårdar, spelcaféer och Internetcaféer och skolor. Hur är användandet av datorer organiserat på sådana platser?

Datorer har på många ungdomsgårdar blivit standardutrustning. Jag besökte en ungdomsgård i ett invandrartätt område i Köpenhamn och pratade med en av ledarna där. I rummet bredvid kunde jag se unga som satt vid datorer. Jag frågade ungdomsledaren om man någonsin hållit någon typ av kurser, undervisning eller projekt med IT? Ledaren kom att tänka på att det i huset hållits en kurs, men det var för äldre. Frågan om IT-kurser för yngre människor verkade närmast komisk; det var inget man hade övervägt. Han berättade att de unga som använde datorer i denna ungdomsgård gjorde det på egen hand; surfade, tittade på youtube-klipp och spelade.

Jag fortsatte mina observationer på ett bibliotek i samma invandrartäta område. I nedre våningen fanns ett antal datorer och på väggen stod det "Vuxenzon". På andra våningen fanns fler datorer: det var "Barn- och ungdomszon". På väggen fanns också en skylt där det stod "endast en person per dator" och en lista med "etiska regler" som infattade bland annat förbud mot porrsurfning.

En bibliotekarie kunde upplysa mig om att orsaken till denna indelning var att barn och ungdomar förde en del liv när de använde datorer, vilket störde de vuxna som skulle ha lugn och ro till exempel när de skrev ansökningar. "Vi är ett bibliotek", och det ska vara tyst. "Vi är inte en fritidsklubb", menade bibliotekarien. Därför hade man också regeln om att det enbart får vara en person vid varje dator. Barn och unga ville ofta använda datorerna på ett socialt vis tillsammans med sina vänner. De spelade gratis spel på internet, tittade på youtube-klipp, lyssnade på musik, använde facebook. Bibliotekarien menade att pojkar spelar mer och ofta under lång tid, medan flickor mer går in på "flicksidor" och inte använder datorerna i lika lång tid. Därför skulle biblioteket nu också inrätta ett "flickrum" med datorer, så att flickorna inte skulle trängas undan av pojkarna. Bibliotekarien menade också att de unga i detta invandrartäta område ofta bor trångt och kanske delar en dator med många andra i familjen, om familjen äger en dator. På biblioteket kunde de boka och använda en dator två gånger en timme per dag, och på så vis ha en "egen" dator den tiden.

Jag frågade om ungdomar brukade be om hjälp med att använda datorerna. Enligt bibliotekarien var det mest äldre människor som bad om hjälp med "grundläggande" typer av problem, som att upprätta ett e-mailkonto, eller boka en dator på biblioteket. Barn bad om hjälp ibland, men inte ungdomar. Bibliotekarien menade att de själva navigerade sig fram till den hjälp de behövde, eller fick hjälp av sina vänner.

Under mina observationer av ungas datoranvändning på biblioteket, såg jag unga som verkade vana att använda en dator. Deras fingrar rörde sig snabbt och vant över tangentbordet. Jag frågade vid ett tillfälle en tonårig pojke som satt vid en dator om han hade tid att prata med mig en stund om sin datoranvändning. Han svarade att han inte hade tid, men "efteråt" (underförstått, efter att hans bokade tid var slut). Den bokade datortiden verkade vara en "värdefull tid", och jag kände mig lite som en inkräktare som inte förstod att respektera det.

En annan ung man berättade att han kom till biblioteket i dag för att kolla sin e-post och det råkade vara närmast till biblioteket. Han hade också dator hemma och brukade komma till biblioteket om han hade problem med den. Att använda dator, berättade han, är ofta att "surfa" och ett sätt att få tiden att gå. Han berättade att på Teknisk Skole, där han gått, tyckte han det var roligt att använda bildbehandlingsprogram där han och hans klasskamrater bland annat satte in en lärares ansikte i en bild. Om det var något han skulle vara intresserad av att lära sig så skulle det vara att göra hemsidor eller animationer. Han menade att unga människor inte behöver grundläggande undervisning, men att något mer *avancerat* kunde intressera och att alla i hans ålder, både flickor och pojkar, "kan använda en dator". Det är mest de äldre som inte kan, menade han.

Det kändes dumt att fråga denne unga man om han upplevde att han var i behov av datorundervisning på något område. Det var som att anta att "nydanskar" inte kan använda datorer. I vårt samtal upplevde jag därför att jag behövde förklara mer för honom vad det är för en undersökning jag gjorde och varför. Jag berättade om projektet och om undersökningen vars resultat var att ca. 40 procent av danskarna inte "kan använda datorer".

Var stod jag i detta sammanhang? Till dels var jag en projektarbetare utanför projektkontext som var ute och testade projektidén. När det inte verkade finnas någon interaktion mellan projekt och målgrupp i projektet, tog jag projektet till målgruppen och agerade projektförmedlare. Jag tillgrep samma förklaringar och legitimeringar för projektet som andra projektarbetare och det verkade nödvändigt att göra det; att legitimera. Projektet tycktes kräva förklaring. Var det kanske så att det inte gick att ge detta projekt en mening utan att samtidigt tala om det samhällsproblem det skulle vara ett svar på? Nästa fråga blir då, vem identifierar sig som ett "samhällsproblem"? Det verkade

som att för varje steg i förklarandet ökade distansen till målgruppen. Målgruppen blev därför alltid "någon annan". Aktiv-IT blev då ett projekt som vill väl – för någon annan.

Dessa observationer och självreflektioner blev för mig ett viktigt skede i fältarbetet. Det hjälpte mig att förstå hur en viss verklighetsuppfattning etablerats inom projektet. Det påminde mig också om vikten av att problematisera och kontextualisera vad man kan mena med att "kunna använda en dator" och vad som uppfattas som grundläggande respektive avancerade sätt att använda datorn. Det kastade också ljus över vad som kan ske när man börjar tala om socialt utsatta unga eller immigranter (vilket ofta används rätt synonymt) i kombination med IT-analfabetism. Den tänkta IT-analfabetismen *etnifieras*. *Digital immigrant*, som är ett begrepp som brukar användas om äldre generationers förhållande till IT, får en ny betydelse. Jag bestämde mig därför för att det jag bäst kunde hjälpa projektet med i min evaluering, och med den tid jag hade till mitt förfogande för att göra den, var att analysera projektet som det såg ut nu: den verklighetsbild som växt fram i projektet, samt projektets egen struktur och dynamik. Inte i första hand att försöka göra en studie om ungas datoranvändning, även om det var ett tema som var sammanflätat med projektet och måste diskuteras. Men det framstod för mig som att förståelse av den målgrupp man opererade med i detta projekt, inte skulle sökas utanför projektet, utan inom. Jag ville genom att analysera de förgivettagna och samtidigt fixerade och fixerande elementen i projektet öppna upp för andra sätt att tänka och göra projektet.

Jag ska därför i följande kapitel närmare analysera projektets tillblivelseskontext, som var ett sammanhang där det var stort politiskt fokus på *den digitala klyftan* och där ett visst procenttal för vad som kom att kallas *IT-analfabetism* tagits fram.

III Kultur och teknologi

Den digitala klyftan

Det har i kulturvetenskaplig forskning lyfts fram att teknologi och kultur definierar varandra och grundar sig på varandra. Ingendera kan förstås utan den andra. Inte desto mindre uppfattas ny teknologi ofta som *neutral*. Teknologi har dock en stark styreffekt i att t ex skapa nya sociala

hierarkier och arbetsfördelningar. Ny teknologi uppfattas likaledes också ofta som *ren kunskap* som oproblematiskt kan förflytta sig mellan olika kontexter. Men all teknologi utvecklas och används i en kontext och varje historisk period har därför sin uppfattning om vad som är teknologi liksom sina unika teknologiska erfarenheter som tolkas i kulturella termer. Nya teknologier ändrar både liv och idévärldar och tar sig in i vår begreppsvärld som teknologiska metaforer (Lundin & Åkesson, 1999). Det är skapandet och etablerandet av sådana teknologiska metaforer jag vill diskutera här. De har betydelse för att idén till Aktiv-IT-projektet överhuvudtaget uppstod och fick fart och för hur projektet utvecklade sig. Det har att göra med hur IT blir föremål för lärande; hur detta verkar åtfölja idén om "den digitala klyftan" och hanteras genom begreppet "digital literacy" och sätts i verket med projekt.

IT kopplas till samhällsekonomin som en strategi för att effektivisera och det utarbetas planer för att skapa ett konkurrenskraftigt "höghastighetssamhälle". I tider av finanskris verkar ämnet bli extra aktuellt. Att man på ett politiskt plan sätter sin tilltro till en ny teknik och kopplar den till visioner om en bättre framtid i kristider, där tron på något annat urholkats, är inte unikt. Magnus Wikdahl har studerat hur ett industrisamhälle i stagnation såg IT-satsningar som vägen mot en bättre framtid, med ökad demokrati, minskad social segregering och högre attraktionskraft för inflyttare. Där man tidigare trott på industrin, koncentrerades nu tron och framtidsvisionerna kring IT och dess framtidsskapande potential (Löfgren & Wikdahl, 1999). Men när det gäller dagens politiska fokus på IT, ses tekniken inte i sig som ett medel till framgång. Det gäller att omsätta de teknologiska framstegen till social och ekonomisk utveckling. Det blir då bland annat en fråga om att styrka befolkningens IT-färdigheter så att de kan delta i samhällsutvecklingen, vilket bland annat framkommer i den danska regeringens "IT- och telepolitisk redegørelse 2010":

Regeringens indsats på IKT-området bygger fortsat på, at så mange danskere som muligt har adgang til at udnytte informations- og kommunikationsteknologi i deres hverdag, da det skaber nye muligheder for den enkelte borger eller virksomhed og værdi for samfundet. Derudover bidrager adgangen til IKT til en vej ud af den økonomiske krise gennem øget innovation, vækst og velfærd.

Med hänsyn till fördelningen av IT-kompetens görs det mätningar. Det uttrycks farhågor för att det bildats, eller håller på att bildas, en digital klyfta och ett digitalt A- och B-lag. Ett svar på dylika

farhågor är de olika IT-undervisningsprojekt, eller Digital literacy-projekt, som utförs runt om i världen. Tanken är att teknologisk exkludering går hand i hand med social exkludering och försämrade möjligheter till utbildning och arbete. De på olika vis socialt exkluderade ska med hjälp av IT integreras i samhället, och omvänt ska IT-färdigheter motverka exkludering (Klecun, 2008).

Att döma av en rapport om Digital literacy-projekt runt om i Europa som gjorts av Teknologisk Institut (2009) på uppdrag av Europeiska kommissionen, har det varit vanligast att hålla denna typ av IT-projekt för seniorer, där det både handlat om att visa på datorns och Internets möjligheter och social gemenskap. Andra målgrupper har varit handikappade, arbetslösa, immigranter, men mer sällan specifikt unga. I projektet Aktiv-IT var det inte heller fråga om vilka som helst unga, utan utsatta unga.

Det magiska talet

En rapport om danskarnas IT-färdigheter som blev mycket inflytelsesrik för Aktiv-IT-projektet, hade utarbetats av Teknologisk Institut i Danmark (2007) på uppdrag av IT- och Telestyrelsen i Danmark. Man kan påstå att den blev inflytelserik främst i formen av ett tal: 38. Så många procent av danskarna hade enligt rapporten "inga eller svaga IT-färdigheter", något som ofta upprepades, speciellt när projektet skulle presenteras. Man talade då om IT-analfabetism. Man kan säga att detta procenttal av IT-analfabetism bland befolkningen fungerade som en katalysator som påskyndade en reaktion. Det manade till handling. Bland projektets frivilliga var det speciellt tanken på unga som IT-analfabeter, som väckte reaktioner och motivation att handla i en blandning av förvåning och förhoppning.

Jag vill här diskutera några aspekter i ovannämnda rapport från Teknologisk Institut (2007), för att visa hur det kan gå till när teknik görs till föremål för lärande genom att kopplas till- och sätta en slags standard för ett aktivt samhällsdeltagande. De tankegångar som här utarbetas fick nämligen också stor betydelse för hur projektet tog form i definition av målsättningar, medel och målgrupp.

Rapporten var beställd av den danska IT- och telestyrelsen för att säkra att den framtida politiken för medborgarnas IKT-färdigheter formulerades på en upplyst grund. Denna analys baserade sig främst på telefonintervjuer. Man hade tagit utgångspunkt i begreppet digital literacy, definierat som att söka och strukturera information, att omsätta information till kunskap och att kunna

navigera och kommunicera online med andra. Digital literacy skulle ses som en kombination av både kognitiva och teknologiska färdigheter. Det definierades 8 generiska digital literacy-komponenter som man sedan i frågeschemat översatte till olika 34 olika IT-praktiker som man menade var nödvändiga för att delta digitalt som medborgare i dagens och framtidens samhälle. Så blev till exempel "att förmedla och utväxla information" bland annat att motta och sända e-mail, att använda chat-rum, att köpa och sälja varor på Internet medan "att integrera information" betydde bland annat att använda skrivprogram. I frågeschemat hade man bett folk evaluera sina egna färdigheter och ange graden av erfarenhet de hade av de olika program och funktioner man fastställt som generiska. Mot bakgrund av detta indelade man folk i fyra kategorier. Kategori 0 och 1 bildade tillsammans "inga och svaga IT-färdigheter", kategori 2 och 3 bildade "medel- och goda IT-färdigheter" som tillsammans utgjorde den samtidigt normala och eftersträvansvärda polen i skalan. I rapporten konstaterades att de som hade sämst IT kunskaper främst var de äldre och de lågutbildade. Man konstaterade också att dessa i hög grad inte använde IT i arbets- och utbildningssammanhang utan ofta som underhållning. Bland de 18-29 åriga var det 6 procent som placerade sig i "kategori 0". I rapporten fastställdes det vilka barriärerna var för att gruppen av folk med "inga eller dåliga" färdigheter skulle tillägna sig de IT-färdigheter man frågat om. Dessa barriärer låg hos gruppen själv och hade att göra med att de inte var intresserade och inte upplevde något behov. Det definierades vilka vinster den grupp av människor som inte upplevde något behov kunde nå med förbättrade IT-färdigheter. Det innefattade att spara tid och pengar, att kommunicera med familj och vänner, att få tillgång till bättre information och generellt ökade möjligheter genom att t ex kunna lägga ut sitt CV på Internet. En av rapportens konklusioner mot bakgrund av detta var att man borde sätta krafter på att motivera befolkningen att lära sig IT genom att visa dem vad man kan använda IT till. I rapporten konstaterades att det skulle krävas massiva insatser för att höja befolkningens IT-färdigheter, men att detta också skulle innebära stora besparingar för samhället och näringslivet genom effektivisering och kvalitetshöjning.

I denna undersökning definieras vad det är viktigt att kunna använda en dator till och det preciseras i form av en uppsättning praktiker som ses som generiska färdigheter. Dessa praktiker ordnas också hierarkiskt och underhållning placeras lägst i hierarkin. På samma gång som man skapat en kategoriseringsstandard, kopplad till idéer om ett aktivt samhällsdeltagande, ringas ett problem in och konkretiseras i form av en viss problemgrupp.

Ela Klecun (2008) har utifrån IT-projekt i England analyserat diskursen om den digitala klyftan, och påpekat att den ofta handlar om hur en del människor lämnats på efterkälken i utvecklingen. De riskerar därför att stämplas som ineffektiva, icke-samhällsdeltagande *Andra*, som inte heller deltar i samhällsekonomin utveckling, eftersom teknologiska framsteg i denna diskurs länkas till ekonomiska framsteg. Den politiska diskursen karakteriseras vidare av att teknologier presenteras som omedelbara och deras konsekvenser som förutbestämda för både samhällen och individer. Detta är en position som reflekterar vad Klecun kallar *teknologisk rationalitet*, där det sociala och tekniska länkas ihop till ett. Då begränsas diskussionen ofta till att handla om tekniska lösningar, baserat på framtidsvisioner som är mycket starkt kopplade till tanken om teknologiska framsteg. Klecun menar att de initiativ som siktar mot att öka folks användning av IT, borde bestämmas av de erfarenheter de som ska lära sig har och deras behov, och gå bortom specifika och förutbestämda, ovanifrån definierade IT-färdigheter.

Rapporten från Teknologisk Institut hämtade legitimitet ur att man menade att de generiska färdigheter man identifierat kunde betraktas som långtidshållbara; som oberoende av teknologiska förändringar. De skulle gå bortom det tekniska i och med att de tog avstamp i digital literacy begreppet och olika kognitiva färdigheter, som man menade behövs för användandet av vilken teknologi som helst. Därmed kunde de framstå som allmängiltiga och oberoende av både den kontext i vilka de formulerats och den kontext i vilka de skulle tillämpas. Samtidigt blev de ett standardsystem för IT-kompetenser både i samtid och framtid. Därför skulle också rapporten bilda grunden för en IT-barometer; ett frågeschema med vilket staten årligen skulle mäta status för befolkningens IT-färdigheter. År 2009 visade IT-barometern att gruppen av folk med inga eller dåliga IT-färdigheter hade ökat till 42 procent. I media blev dessa procent av människor med inga eller dåliga IT-kunskaper ofta omtalade som IT-analfabeter.

Lena Gerholm (1985) har, som jag tidigare nämnt, med Clifford Geertz begrepp "modell av verkligheten" och "modell för verkligheten" diskuterat hur verklighetsbilder konstrueras socialt och hur uppfattningar om framtiden flyttar in i nuet och därmed påverkar hur samtiden uppfattas. Detta kan ske då man berättar hur verkligheten ser ut genom en *modell av verkligheten*, samtidigt som man på ett självklart vis berättar hur verkligheten borde se ut och en *modell för verkligheten* konstrueras. Detta kan jämföras med IT-barometern. Samtidigt som det via dess mätning

konstrueras en modell av verkligheten genom att den mäter IT-färdighetsnivån hos befolkningen, representerar den också en modell för verkligheten som bygger på idéer om en ökad användning av IT för vissa ändamål i framtiden. Den mer teknologiserade framtiden med sina mer teknologiskt kompetenta invånare, det ännu inte realiserade men det som man tänker sig att kommer och det som ses som nödvändigt, blir på så sätt en måttstock för samtiden och för IT-färdigheterna hos samtidens folk. En överklig politisk ekonomi behandlar enligt Miller (2001) verkligheten som en serie förvrängningar av modeller som skapats för världen. Dessa modeller har makt att tvinga verkligheten att ändra i sin riktning, då det blir viktigare för stat, företag och organisationer att förhålla sig till modellerna än till de verkliga människorna man vill nå eller ens egen erfarenhet. Hur vad man kan kalla en *virtuell målgrupp* av IT-analfabeter utövade ett tryck på handlandet i projektet kommer jag att återkomma till.

Digital Literacy och IT-analfabetism

Tanken med begreppet digital literacy vara att förstå IT-användning på ett mer nyanserat vis. Man skulle gå bort från tänkandet om IT färdigheter som något man endera har eller inte har, beroende på vilken sida av den så kallade digitala klyftan man står. Istället tog man in en metafor, som skulle visa att det inte bara handlar om att äga en dator, vara uppkopplad eller kunna använda någon viss programvara, utan att det också handlade om förmåga att förstå, analysera och ställa sig kritisk till information, dvs. vissa färdigheter som sträckte sig bortom det tekniska. Samtidigt är det en metafor där IT-färdigheter blir något överblickbart och kontrollerbart, så att IT framstår som något man kan lära sig på samma sätt som man lär sig att läsa och skriva. Något sker när man, som nästa steg, fastställer vissa praktiker där IT ingår som "generiska IT-färdigheter", samt klassificerar och hierarkiserar folk enligt dessa. I Danmark utvecklades kanske framförallt i media detta sig till ett tal om IT-analfabetism – en metafor som är förenlig med talet om den digitala klyftan genom att den återigen syftar på att ha eller inte ha IT-färdigheter.

Analfabetism är ett mycket starkt och dramatiskt begrepp, kopplat till samhällsutveckling, utbildning och ofta associerat med u-länder. IT-analfabetism har samma konnotationer av utanförskap och underutveckling och har kommit att stå för det utanförskap man menar att IT-analfabeterna har eller riskerar att få i förhållande till samhället. Men inte bara det, utan också den negativa effekt dessa IT-analfabeter kan ha på det samhälle de lever i på ett

samhällsekoniskt plan – hur de bromsar och närmast förstör de digitala satsningarna. Det sker härigenom en förskjutning: arbetet med att överbrygga den digitala klyftan blir en kamp mot IT-analfabetism, vilket retoriskt lätt glider över till kamp mot IT-analfabeterna. Den digitala klyftan blir en digital krigsfront. Detta kan ses i de tidningsrubriker man finner med en sökning på "IT-analfabetisme" på Internet: "Regeringen erklærer krig mod IT-analfabetisme" (Karkov, 2009), "IT-analfabeter står i vejen for højhastighedsvision" (Rasmussen, 2010), "IT-analfabeter kan gøre offentlig digitalisering till dunderende fiasko" (Thomsen, 2010). Enligt denna teknologiskt deterministiska och rationalistiska syn kan folk endera anpassa sig till utvecklingen/samhället, stå utanför utvecklingen/samhället och/eller stå i vägen för utvecklingen/samhället. Ett annat sätt att se det, som ställer sig mer kritisk till utvecklingen/digitaliseringen ger följande rubrik: "Befolkningen lades i stikken når det offentlige digitaliserer" (Karkov, 2010). Oberoende om man vill lägga tyngdpunkten på mer användarvänliga digitala lösningar, eller mer på utbildning av medborgare, kvarstår frågan om IT kopplat till samhällsdeltagande som politiskt högaktuell. Detta eftersom man vill utveckla fler effektiviserande offentliga digitala lösningar och strävar mot att all kommunikation mellan myndigheter och medborgare inom ett fåtal år ska ske digitalt. Det var därför inte förvånande att ett projekt som Aktiv-IT välkomnades och hyllades som en viktig insats.

Ungas mediepraktiker

Man kan fråga sig vilka slags klyftor det handlade om i projektet; mellan vad och vem? Metaforerna den digitala klyftan och digital literacy speglar och formar ett tänkande där kompetens gällande IT är något man endera har eller inte har. Detta leder till ett tänkande på kompetenser och användningsområden av IT som något statiskt, något som kan räknas och sättas i procenttal och enligt vilket man sedan kan dela in folk i kategorier som IT-analfabeter eller mer eller mindre kompetenta användare av IT. Detta tänkande har kritiserats eftersom kompetenser i förhållande till IT varierar och är kulturellt specifika, samtidigt som de också kontinuerligt ändras i takt med att teknologin ändras och mediepraktikerna kulturellt sofistikerats. Därför är det problematiskt att standardisera IT kompetenser och göra dem statiska, för att utföra mätningar av desamma (Ito et al., 2008).

När det talas om digital literacy och IT-färdigheter är det alltså skäl att fråga sig vad man menar med det begreppet. Kompetens ur vems perspektiv och på vems premisser? Vad menar man att IT

ska användas till? Eller inte användas till? I projektet såg man den digitala klyftan som en fråga om att kunna använda en dator eller att inte kunna använda en dator, samtidigt som man var mycket bestämd kring att IT-caféerna inte skulle vara spelcaféer, utan att det skulle handla om lärande. Spelande och lärande betraktades alltså närmast som motpoler till varandra.

David Buckingham (2006) menar att det finns en digital klyfta mellan användning av IT i skolan och utanför skolan, som är en del av en större klyfta mellan livet i skolan och utanför. Också i Danmark har satsningarna på IT i skolan undersökts, och man pekar bland annat på vikten av att bättre integrera IT i undervisningen och att fokusera på undervisning *med* IT i olika ämnen, istället för *om* IT (Danmarks Evalueringsinstitut, 2009).

Över en bred front i forskningen om IT och lärande, om att motiveras att tillägna sig olika mediekompetenser, står det klart att folk tillägnar sig sådant som upplevs som meningsfullt och intressant för dem i deras vardag, i en viss social och kulturell kontext. Erfarenheter av IT och lärande i olika projekt, visar att man måste se bortom tekniken och fokusera på de sociokulturella kontexter där den används (Ito et al., 2008; Klecun, 2009). Detta har också paralleller i aktuell forskning om konsumtion och det materiellas roll i vardagen, där t ex Elizabeth Shove (2007) fokuserar på hur ting och vardagliga praktiker samutvecklas.

Jag vill här ägna en del utrymme åt ett intressant, treårigt etnografisk forskningsprojekt om ungas användning av nya medier i USA, "Living and Learning with New Media" (Ito et al., 2008), där man har undersökt hur medier integreras i ungas praktiker och strävanden och hur teknologin blir meningsfull för de unga själva. Hur definierar de själva digital literacy och vilka praktiker ägnar de sig åt i relation till det? Man har velat föra in detta ungdomscentrerade perspektiv i debatterna om digitala medier och lärande, där man ser en generationskamp om normer kring IT praktiker. Studien delar in online-praktikerna i *vänskapsdrivna*, som "hanging out" och "messaging around" och *intressedrivna*, som "geeking out", vilka har olika sociala konnotationer. I denna studie menar man att nya medieformer har ändrat ungas sätt att umgås och lära. Detta ger upphov till frågor som utbildningsväsendet, föräldrar och beslutsfattare borde reflektera över. Man behöver inse att deltagande i den digitala tidsåldern betyder mer än att bara kunna tillgodogöra sig "seriös" information online.

The most successful examples we have seen of youth media programs are those based on kids' own passionate interests and allowing plenty of unstructured time for kids to tinker and explore, without being dominated by direct instruction [...] A pedagogy of collegiality that defines adult-youth collaboration in [...] successful youth media programs" (Ito et al., 2008, s 39).

En slutsats som dras är att unga ofta lär sig genom att själv utforska och av sina jämnåriga, inte av vuxna eller av lärare. Uppfattningar om expertis och auktoritet svängs om. Ett sådant lärande skiljer sig därför fundamentalt från traditionell undervisning. Vuxna kan dock fortfarande ha stort inflytande genom att sätta upp olika läromål, speciellt på den intressedrivna sidan. Där kan vuxna vara förebilder i egenskap av mer erfarna jämlingar. Istället för att se lek och spel som fientligt till lärande, borde utbildningsprogram istället stödja unga som är motiverade att gå från vänskapsdrivna till mer intressedrivna former av medieanvändning. Detta kräver ett kulturellt skifte och en öppenhet för experimenterande och socialt utforskande som generellt inte karakteriserar utbildningsinstitutioner (Ito et al., 2008).

Annan aktuell ungdomsforskning om ungas medborgarliga och politiska deltagande följer liknande linjer och förespråkar ett mer ungdomscentrerat perspektiv. Ungdom blir också här ofta en generationskategori som värderas moraliskt, på samma sätt som när unga och IT diskuteras. Ofta förstärks den oroande bilden av forskning som går ut för att bekräfta hypoteserna och farhågorna. Därigenom distanserar sig beslutsfattare från ungdomen. Det uppstår lätt glapp mellan å ena sidan hur beslutsfattare och politiker antar att unga är och hur de anser att medborgarskap ska göras och å andra sidan unga människors praktiker. Istället borde målet vara att mer inkluderande politiska och medborgarliga strukturer utvecklas (Harris & Wyn, 2010).

Att se spelande som en motpol till lärande, såsom var fallet i Aktiv-IT, är alltså inget unikt. Det har, som ovan beskrivits, kopplats till tendensen att värdera ungdomen och deras praktiker moraliskt. Hur kom det sig att det blev så i Aktiv-IT-projektet? Detta är något som jag kommer att koppla till projektets interna logik den analys som nu följer.

IV Projektets interna logik

Öppningsceremoni

Projektet framskred till nya platser och Aktiv-IT-café nummer två öppnade i ett kommunalt aktivitetscenter där bland annat ett läxcafé också hade sin verksamhet. Förhoppningen var nu att det mer centrala läget, mitt bland de unga, skulle medverka till framgång. Det arrangerades en festlig öppningsdag.

I själva rummet som skulle vara IT-café har det dagen till ära dukats upp ett långt bord längs med ena sidan av rummet, där det står små tilltugg, frukt, godis och drycker. Det är trångt och många människor i det ganska lilla rummet. Representanter från samtliga involverade organisationer samt kommunalpolitiker är närvarande. De pratar och minglar. Bak i lokalen står det några bord med laptops på, och vid dessa sitter barn. De flesta ser ut att ha invandrarbakgrund. Några flickor sitter vid den ena datorgrupperingen, där det står flera datorer mittemot varandra. De pratar, äter godis och använder vant facebook. Det är inga andra barn som kommer in, eller rör sig runt i lokalen, bara de som sitter vid datorerna. Jag fick senare veta att de blev tillfrågade om de ville komma in till öppningen, då de råkade vara igång med en annan aktivitet i aktivitetshuset.

Det hålls många tal och entusiasmen är stor. Alla inblandade parter, samt kommunens borgmästare, håller tal. En direktör från IT-företaget är på plats. Jag får veta att han är på turné för att inviga liknande IT-projekt runt om i Europa som företaget stödjer. Han talar om hur IT-företaget kan lära sig något av detta samarbete. Borgmästaren talar om hur projektet ska bidra till nätverk och kontakt mellan människor, inte bara genom datorer, men i "verkliga livet". Han talar också om att kommunen har ett integrationsprojekt som detta projekt passar bra ihop med. Det talas om den digitala klyftan och att motverka olikheter. Att de som har det sämre ställt och inte har råd till en dator, ska ha en chans att lära sig IT, och i förlängningen ha en chans i samhället med möjlighet till jobb och studier. Det talas om hur IT kunskaper är viktiga i dag för att vara en del av samhället, också vad gäller kontakt med myndigheter. Arbetslösa nämns också. En känd

fotbollsspelare är för dagen inkallad, och det tackas han för: ”jag är säker på att det kommer att betyda riktigt mycket för barnen”, säger en talare från Ungdoms- och hjälporganisationen.

Ritualens kraft

Vad var det som skedde i öppningsceremonierna och vilken betydelse hade öppnandet av allt fler IT-caféer i projektet? Detta var planen redan från början, men var det en plan som var irreversibel, fastän de IT-caféer som öppnats inte fungerade som det var tänkt?

Den allians som stod bakom projektet förenades återigen och alla visade engagemang i projektet. Representanter och talesmän från de olika organisationerna var närvarande, pressen var närvarande, politikerna var närvarande. Iscensättningen var den rätta med unga människor som satt vid datorer. Projektets viktighet upprepades och underströks. Allt verkade perfekt. Det var projektidealet som materialiserades och laddade projektet med legitimitet och kraft och projektledningen med förnyad energi och tro. I öppningsceremonierna kunde projektets legitimitet bekräftas utåt och därför även inåt. Man gick i kontakt med omgivningen genom medieuppmärksamhet och genom att alla projektparter var närvarande. Här kunde alla engagera sig – och det var kanske den enda punkten i projektets livscykel där detta var möjligt.

Ghassan Hage (2002) har diskuterat vad han kallar verklighetens intensitet. Den intensivt upplevda verkligheten, det som är engagerande och känslomässigt berörande, har främst att göra med om det finns en intensiv relation till något. Men den som upplever intensivt förstärker också samtidigt med olika strategier intensiteten för att därigenom symboliskt och känslomässigt komma närmare det som upplevs; han eller hon vill uppleva relationen intensivt. Engagemang medverkar till konstruktionen av intensitet, och engagemang har att göra med omfånget av investering man har i det som upplevs. I projektet kan man säga att en sådan intensifierande strategi var öppningsceremonierna.

Den nybildade alliansen skapade en känsla av angelägenhet och en framtidsinriktad energi i projektet. Men inte nog med det, varje part kunde verka för sitt eget projekt genom att få ”aura” av sina medpartner i projektet. På det sättet kunde IT-företaget framstå som en välgörenhetsorganisation samtidigt som man framhävde sina varor. Integrationsorganisationen och Ungdoms- och hjälporganisationen visade sig som organisationer som agerade tidsenligt och

hjälpte de på olika sätt utsatta med framtidsskapande teknologi och Bostadsbolaget kunde visa sitt engagemang i sina bostadsområden och dess invånare genom att skapa intressanta möjligheter och på det viset också ett ”mervärde” i bostadsområdena.

Det är utifrån dessa investeringar man kan förstå de olika parternas engagemang i projektet. Med varje resurs som investerades i projektet tillkom en investeringshorisont. När hade investeringen i projektet betalat sig? Det är avgörande för när engagemanget i projektet avtar, samt för hur, när och var engagemanget tar sig uttryck. I Aktiv-IT verkade det som att en del parter hade ett mycket mer flexibelt förhållande till projektet än andra, liksom att en del investeringar nästan omedelbart hade betalat sig. Kanske redan i öppningsceremonin av ett IT-café med påföljande medieuppmärksamhet.

Det är någonstans här man kan börja se ett tilltagande glapp mellan retorik och praktik och en bakgrund till att de frivilliga i projektets förverkligande på lokalplan kunde säga att organisationerna nu ”frånskriver sig ansvar” och att ”det är upp till oss frivilliga hur det blir”. Denna decentralisering av ansvar är ett villkor som inte är lätt och en form av utnyttjande som är betecknande för vår samtid, vilket Jensen (2009) har beskrivit. Man kan ställa den kritiska frågan, om frivilliga i det moderna projektsamhället har börjat betraktas som en outtömlig resurs, som därför också lätt kan slösas med.

Att de olika projektparterna genom alliansen fick ”aura” av varandra, kan ses som *potentialisering* av relationer. Det är enligt Jensen (2009) vad nätverksskapande i projektsamhället handlar om. Ju mer gränsöverskridande, oväntade och oförutsägbara förbindelserna är, desto större värde har de. Han inför därför begreppet *konnektionskapital*. Den som vill dra *konnektioner* till ett projekt kan därför öka *konnektionsvärdet* genom att säga att det överskrider olika gränser (lingvistiska, geografiska, klassmässiga osv.) I projektsamhället är medlemskap aktivitetsburet, medan överskridandet av disciplinen är en *distinktionsfaktor*. Vikten av att vara engagerad och att uppvisa engagemang står i relation till attraktionsnivån i konnektionerna.

Öppningsceremonierna var verkningsfulla ritualer; de intensifierade, konkretiserade och legitimerade projektet. Alliansen, och därför projektet, framstod genom dem som stark och förenad. Dessa ritualer verkade dock kunna bli projektets både början och slut. I ritualen verkade det som att projektet redan var etablerat, förverkligat och som att man redan kunde se dess

effekter. Att alliansen sedan verkade sönderfalla, visar att detta var ett projekt som kanske för en del parter var viktigare att "ha" än att det fungerade. Denna aspekt har Ingrid Sahlin (1996) diskuterat som en möjlig förklaring till att vad som verkar vara misslyckade projekt fortsätter: de förverkligar kanske inte manifesta målsättningar, men väl latent mål, som att ge den egna organisationen goodwill.

Att nya IT-caféer hela tiden öppnades kan ses som ett sätt att hålla liv i projektet genom aktivitet och synlighet. I och med att man också bytte plats, och eftersom platsen hade stor betydelse för den tänkta projekteffekten, kunde varje nytt öppnande av ett IT-café till en del ses som ett nytt projekt. Samtidigt som en del parter engagemang och investeringsintresse låg i själva öppnandet och inte lika mycket i genomförandet av projektet, var det också en strategi för att reducera tvivel och återupprätta tro på projektet. Att projektet inte lyckades på en plats söktes i omständigheter på platsen, inte i projektet. Därför drevs projektet vidare till nya platser: kanske skulle det lyckas denna gång? Kanske man nu landat rätt? Man kan säga att detta var en del av projektets *territoriella logik*.

Jag kommer att diskutera platsens betydelse vidare i kapitlet "Att skapa ett rum", men först ska vi återigen återvända till berättelsen om vad som hände när Aktiv-IT-café 2 skulle starta sin verksamhet.

Vi och vårt projekt

Den första dagen IT-café 2 höll öppet, kom den frivilliga person från Ungdoms- och hjälporganisationen som skulle vara aktivitetsledare för detta, fyra frivilliga undervisare och som användare två äldre damer som läst om IT-caféet i den lokala tidningen. De hade på förhand tagit kontakt och frågat om de kunde delta, fast de var äldre. Aktivitetsledaren försäkrade att "alla är välkomna".

Datorerna bärs in och ansluts. De två äldre damerna sätter sig vid bordet med varsin frivillig. Jag och två av de frivilliga sätter oss i varsin fåtölj. Den ena berättar att han fann projektet via frivilligjob.dk, den andra att Ungdoms- och hjälporganisationen kom till hans gymnasieskola för att värva frivilliga till projektet. Han frågar den andre om det är "basic" eller mer avancerad

undervisning som ska erbjudas? Det är för unga som har det svårt? Denne, som har fått info tidigare, säger att det är "för unga 15-25 år".

Aktivitetsledaren vill hålla ett infomöte med de två frivilliga som är nya och därför inte fått någon information tidigare och jag frågar om jag kan vara med. Vi sätter oss i ett annat rum. Den ena är en manlig gymnasieelev. Den andra är en medelålders kvinna, arbetslös lärare och med stor erfarenhet av IT-undervisning för vuxna. Kvinnan utbrister "jag trodde det var för sårbara barn och unga!!" och skrattar, överraskad över att de två användare som mött upp båda är pensionärer.

Aktivitetsledaren intygar att IT-caféet primärt är för unga människor. Han föreslår att de äldre som kommer kanske på sikt kan bli frivilliga undervisare om de är intresserade. "Det är upp till oss frivilliga hur det blir", säger han, projektet har ingen bestämd form, "och vi anar inte vilka kunder som kommer". "För tre månader sedan fick vi en tom lokal och pengar till inventarier". Aktivitetsledaren var med om att åka till Ikea och köpa möbler. Han berättar att det ska komma kurser för de frivilliga, IT företagets "IT Academy", som en grundform att arbeta utifrån. Han poängterar igen att det är de frivilliga som bestämmer hur det ska vara, att de andra parterna "frånskriver sig ansvar" nu när det startar. Han konstaterar att IT-café 1 har haft svårt att tilldra sig unga som användare, och poängterar vikten av öppenhet; att de frivilliga är tillmötesgående mot användare.

Aktivitetsledaren frågar varför de två frivilliga ville bli frivilliga? Den arbetslösa kvinnan säger, att arbetslöshet är en stor motivation till frivilligarbete. Aktivitetsledaren instämmer, han är också arbetslös och vad gäller datorer berättar han att han är självlärd. Gymnasieeleven säger att han också är självlärd, men att "jag ju liksom är en annan generation än ni är". Han berättar att i och med att han hörde att det var riktat till "resurssvaga unga", tänkte han att de nog är sämre på datorer än vad han själv är. Gymnasieeleven säger att han hade lust att hjälpa andra och samtidigt bli bättre på IT själv. "Man behöver IT hela livet så man kan ju lika bra lära sig det nu".

Den kvinnliga frivilliga riktar sig till gymnasieeleven och säger att "det som ni kan, det är det som de unga är intresserade av" (och syftar till gymnasieelevens IT-färdigheter). Aktivitetsledaren instämmer inte helt; "skriv- och presentationsprogram kan användas till fina presentationer till skolan". Han berättar om hur han själv inte kunde använda presentationsprogram förr.

Aktivitetsledaren säger att området är social belastat och att det därför finns ett behov här av IT undervisning. Han talar också om ett eventuellt samarbete med Jobbcentret i området, och att hjälpa arbetslösa med jobbsökning via dator.

Det talas om målgruppen. Det upprepas att det inte är pensionärer som är målgruppen. Jag frågar gymnasieeleven om han, som ju åldersmässigt tillhör målgruppen, känner någon som inte har grundläggande datorkunskaper? Han säger nej, det gör han inte. Aktivitetsledaren säger att det finns. Han har själv träffat på ungdomar som inte kan använda datorer, som kommer från familjer som har det svårt, med fattigdom och arbetslöshet. "Där ska vi hjälpa".

Aktivitetsledaren talar om att man velat skapa en loungeaktig miljö med mjuka stolar. Det har inretts både med tanke på möjlighet för individuell undervisning och gruppundervisning. Det har satts upp affischer runt om i trappuppgångarna i området och det skall sättas upp affischer på skolorna i området. Han menar att man ska lära av erfarenheterna från det första IT-caféet som öppnat. Han har hört att där var det folk som kom med sina privata datorer för reparation. "Det ska inte vara en PC-verkstad och det ska heller inte vare ett spelcafé".

Om förväntningar säger gymnasieeleven att han tänkte att han skulle hjälpa barn och unga. Den kvinnliga frivilliga tänkte att om någon vill ha en hemsida eller redigera bilder, så kan hon hjälpa. Hon ifrågasätter om skriv- och presentationsprogram verkligen är de rätta programmen att undervisa unga i? Skulle det inte hellre vara till exempel program för att göra hemsidor som unga kunde vara intresserade av?

Aktivitetsledaren avslår detta och hänvisar till de barn som kommer till Ungdoms- och hjälporganisationens läxcaféer som "vill lära sig något". Skolarbetet och program som hör ihop med det är viktigt. Han fortsätter med att säga att de unga inte bara ska styrkas i sina IT-färdigheter utan också socialt, få ett socialt nätverk, ett mål som man delar med läxhjälpverksamheten.

Aktivitetsledaren säger därefter, "det ska inte vara något surt och torrt, det skall vara roligt". Det talas om soffor, kaffe och vad de frivilliga skulle önska. Aktivitetsledaren säger avslutningsvis att de strävar mot att detta IT-café ska bli en succé och ett exempel för projektets andra IT-caféer att ta efter.

Här pågår flera förhandlingar om vilka det är man ska hjälpa och vad man menar att de behöver och vill ha. Det handlar om unga och gamla som datoranvändare, om de som kan använda datorer och de som inte kan det, om vad det är att "lära sig" och vad som är "nyttigt" att lära sig och om IT-färdigheters integrerande kraft i relation till arbete och utbildning. Det är en diskussion om och en tolkning av det meningsfulla i verksamheten, för samhälle, målgrupp och för de frivilliga själva. Genom samtalet utarbetas "vårt projekt", där aktivitetsledaren har rollen av representant för projektet, vilket lägger ett visst ansvar på honom att presentera det så att det blir meningsfullt och i samklang med projektets mål, medel och resurser. Men samtidigt ger det honom ett tolkningsföreträde av projektet. Det är ett försök att ge projektet en form där gränser dras. Lärdomarna från det först öppnade IT-caféets misslyckanden, som bland annat bestod i att folk kom med sina datorer för reparation, blir ytterligare en gränsdragning och en del av projektets formering: det ska det inte vara. Projektet definieras på det sättet genom olika negationer. Samtidigt håller man fast vid *öppenheten* som bestående av en viss öppen och hjälpsam attityd som hjälparna ska visa de hjälpbehövande.

Den projektbas med sina orsakssamband som fastställts här, är att området där IT-caféet ligger är socialt utsatt och att socialt utsatta ungdomar har dåliga datorkunskaper. Den datorhjälp de ska få ska främst riktas mot skolprestationer (med hjälp av undervisning i viss programvara) och så ska de styrkas socialt och få nätverk. Men denna premiss förhandlas, ifrågasätts och diskuteras också. Det är dock intressant att se hur den etableras, legitimeras och hur det blir svårt att motsäga den. Vad som skapas är en bild av en viss grupp av utsatta och hjälpbehövande unga, projektets målgrupp, "projektungdomen", som projektet utgår från och riktar sig till. Att motsäga premissen blir detsamma som att förneka existensen av denna grupp och samtidigt att förneka dem den hjälp de kanske behöver. Den andra projektungdom som skapas i relation till målgruppen, och som projektet vilar på, är de goda frivilliga, undervisarna och hjälparna.

Att skapa ett rum

"There are few human instincts more basic than territoriality" (Lakoff & Johnson, 1980) och att definiera ett territorium är att sätta gränser kring det. Det betyder att vi ofta tänker i vad Lakoff och Johnson kallar containermetaforer, som är både containerobjekt (som ett badkar) och containersubstanser (som vattnet i ett badkar). Också en aktivitet kan vara en containersubstans,

som man kan gå in i och ut ur. Både objekt och substanser kan alltså ses som containrar men en yta som skapar en gräns mellan "in" och "ut".

Denna territoriella logik leder till att när man talar om *utsatta* också handla så att de utsatta ska komma in i något som de står utanför. Aktiv-IT skulle vara *inne* i ett utsatt område. I detta rum fanns något som inte antogs finnas utanför: nätverk, datorer och möjligheter att lära sig att använda dem. Man ville gärna att detta rum skulle placeras centralt bland målgruppen; ett "in" som skulle vara ett slags mitt- och samlingspunkt. En central aspekt i projektet var också fokus på öppenhet. Öppenheten markerades med öppna dörrar och metaforer som signalerade öppenhet var "café" och ibland "oas". IT-caféet skulle vara öppet för att tillgodose målgruppens behov när de väl kom och öppenheten innebar därför också att verksamheten inte var organiserad och bestämd på förhand, genom arrangemang av kurser eller med krav på anmälningar. Det skulle på så sätt vara öppet, men frågan blir öppet till *vad*? För en utomstående kunde det vara svårt att se vad Aktiv-IT egentligen gick ut på eller vad det var, annat än krasst uttryckt, ett rum med administrerade datorer. Det som saknades, vilket också är det som driver ett projekt, var aktivitet.

Om man kombinerar Lakoff och Johnsons teori om containermetaforer med Jensens (2009) jämförelse mellan det disciplinära rummet som är baserat på form och det postdisciplinära projektrummet som drivs av aktivitet, kan man komma närmare en förståelse av det dilemma projektarbetarna stod i. Var det en institution som skulle etableras eller var det ett projekt som skulle utspelas? Disciplinens aktiviteter och mål är bestämda på förhand och sker i för ändamålet avsedda rum; institutioner. Eftersom projektet är aktivitetsbaserat, öppnar det tid och rum med sin aktivitet. Det är inte fastställt på förhand vad som ska ske, eller vad målet är. Det står öppet. Projektet existerar bara genom att det är aktivitet och upplöses om aktiviteten upphör. Disciplinen riktar energier mot varandra och vill reformera. I det postdisciplinära projektet riktas energier framåt. Ett projekt framstår därför som ett gemensamt utvecklingsprojekt som man ansluter sig till och som ska utveckla kompetenser. I Aktiv-IT kombinerades och blandades både disciplinära och postdisciplinära styrningsprinciper och sätt att organisera tid, rum, handlingar och relationer. Men genom att man uppfattade det som att "inget händer" verkade det som Aktiv-IT blev likt en institution utan form och ett projekt utan aktivitet: en låst situation.

Då IT-caféerna tog form genom att vara något annat än vad man antog att omgivningen runt omkring var, betydde det att det skapades en distans mellan projektet och omgivningen. Därför innebar betoningen på öppenhet också försök att närma sig målgruppen och överbrygga distansen. Det gjordes genom att *locka*; att skapa en slags resonans i förhållande till målgruppen. Att locka innebar här bland annat att bygga en ungdomlig miljö med vad som uppfattades som målgruppsriktiga, ungdomliga, attraktiva och attraherande element - t ex graffitimålningar som väggdekoration eller att ta in en känd fotbollsspelare till öppningen av ett Aktiv-IT-café. Att locka tar sig på det sättet materiella uttryck som skapande av stil och atmosfär.

IT-caféerna konstruerades som en egen arena, vilken materialiserades genom att man jämförde sig med, lånade av och profilerade sig mot andra platser och sammanhang där unga använder datorer, ofta formulerat i konkurrenstermer. I den ständiga jämförelsen med spelcaféer, verkade det som att man tänkte sig den grupp av unga man ville nå, som en grupp av unga som ofta spelar datorspel på spelcaféer. Projektets IT-caféer ska inte konkurrera med spelcaféerna, menade man. Samtidigt som det skulle handla om ett nyttigt lärande, kan man förnimma ett hopp om att IT-caféerna skulle likna spelcaféerna. Att de unga skulle drivas av samma begeistring och engagemang att "lära" på projektets IT-caféer som man ser i aktiviteten på spelcaféerna och att de unga skulle vilja samlas och umgås där, liksom på ett spelcafé.

Gränsdragningen mot spelandet kan förstås som en moralisk dimension i projektet. Stina Bengtsson (2007) har analyserat mediernas moraliska dimensioner som värden, strategier och moraliska diskurser för att hantera medieanvändning i vardagen. Genom dem kopplas olika slags medieanvändning till olika vardagliga kontexter, till tid och rum. Aktivitetsvärden betonar vikten av att vara produktiv och engagerad som medieanvändare. Lärandevärden innebär att medieanvändningen ska ge resultat. Estetiska värden knyts till känslor och lust. Dessa värden går starkt igen i Aktiv-IT-projektet, med sin betoning på lärande, aktivitet och resultat. Det blir en slags balansering av olika värden. I skenet av lärandevärdets och aktivitetsvärdets centrala position i projektet, kan man förstå utsagor som att det inte ska vara "surt och torrt". IT-caféerna skulle också innehålla de estetiska värdena, känslor och lust, som tas fram i inredandet.

IT-caféernas gränser måste dock hela tiden upprätthållas för att projektet inte skulle upplösas. Det fick inte flyta ut i vardagen och därför fick det inte bli ett "vanligt" spelcafé eller en IT-

verkstad. Projektets bas och dess existensberättigande byggde på olikhet, mellan projektrummet och omgivningen, mellan hjälpare och hjälpsökande, resursstark och resurssvag. Detta var en olikhet man utgick från men som också måste skapas. En underliggande uppfattning var trots allt att den målgrupp man skulle nå var en målgrupp som ofta spelade datorspel på spelcaféer och därmed egentligen inte en IT-analfabetisk målgrupp.

Att skapa en målgrupp

En fråga som här uppkommer är i vilken grad projektet vilade på och definierades av föreställningar om målgruppen och dess behov som projektarbetarna mer eller mindre medvetet själva gjort sig. Detta målgruppskonstruerande sker genom hela projektet i frånvaro av målgruppen, dock inte i frånvaron av unga. Många av de frivilliga var ju själva unga.

Processen att identifiera en målgrupp för ett projekt utifrån vad som ses som ett växande socialt problem, har också diskuterats av Owe Ronström (2002) på ett sätt som jag ser som parallellt till vad som skedde i Aktiv-IT. Han har sett på hur "äldre invandrare" konstrueras som social kategori, i en process med sin egen interna logik. "Att hjälpa", menar han, börjar här med att fastslå normalitet, enligt vilken en part ses som beroende av den andra. Hjälparen kontrollerar både identifieringen av den som är i behov av hjälp, och identifieringen av vad denne behöver. Ofta börjar ett sådant projekt med färdiga svar och med brådska att göra något innan det är för sent. Denna typ av problemdriven produktion av sociala kategorier leder ofta till ett förmyndaraktigt förhållningssätt. Ronström frågar vad som sker när ålder och etnicitet kombineras i en kategoriseringsram, och med Aktiv-IT finns det skäl att fråga vad som sker när ungdom, social utsatthet och IT-analfabetism kombineras och vilka betydelser det fick för projektets förverkligande.

Det stod klart för mig att målgruppen måste problematiseras för att projektet skulle kunna komma vidare, men jag var rädd för att i förmedlingen av min analys fastna i en debatt om huruvida målgruppen existerar eller inte. Frågan om målgruppens existens hade blivit en brännande punkt i tron på projektet och i vad man överhuvudtaget såg som projektets potential och därför också den punkt där tvivlet omkring detsamma koncentrerades. Med tanke på att siffror kan mobilisera krafter och ge tyngd och legitimitet som ett slags bevismaterial, vilket tydligt framkommit i detta

projekt med det magiska talets inflytande, började jag leta efter siffror på ungas datorkunskaper, men fann inget. Kanske helt enkelt för att det inte har ansetts som ett problem och därför inte mätts. Men frågan är inte huruvida det existerar unga med dåliga datorkunskaper eller inte. Det viktiga är vad målgruppen och dess behov kom att betyda i och för projektet och vad som sker när man startar ett projekt utifrån inte bara antaganden om en målgrupps behov, men om en hjälpbehövande målgrupps behov.

Ur alliansens kombinationer skapades målgruppen. Här lades element till element och de tycktes *passa bra ihop*. På ett nästan omärkligt vis fastställdes samtidigt de orsakssamband som bildade projektets bas, som det sedan blev svårt att ifrågasätta. Det nya som skapades ur dessa kombinationer var föreställningen om utsatta unga som IT-analfabeter, vilket bildade grunden för en berättigad och viktig insats. Därigenom hade alliansens med sina kombinationer makt att sätta en verklighetsbild i omlopp (jmf Gerholm, 1985). Resurser sattes in, som tillsammans bildade projektets medel för att råda bot på situationen. Inom projektet blir det därför också en fråga om att försvara resursernas värde, som är knutna till de moraliska dimensionerna aktivitet och lärande (jmf. Bengtsson, 2007). Det blev nödvändigt att fastställa både vad resurserna kunde och hur de borde användas för att de ska bibehålla sitt värde. Eftersom de frivilliga fick rollen som hjälpare och lärare, måste man hålla fast vid att de frivilligas datorkunskaper var mer avancerade än målgruppens, och att de programvaror man hade var värdefulla medel för att nå projektets mål. Denna situation satte en press på de frivilliga och en osäkerhet infann sig som behövde hanteras. Få av de frivilliga upplevde sig själva som datorexpert eller "IT-orakel". Vilka krav ställde situationen till deras egna IT-kunskaper?

En viktig dimension i projektet var att det tog form som en hjälpinsats, vilket betyder att en hierarkisk relation bildades mellan hjälparna och den hjälpbehövande målgruppen. Denna relation innebar en moralisk press på hjälparna. Att hjälpa är ett moraliskt åtagande; det är att göra något gott. När en sådan relation bildas, får det konsekvensen att ett ifrågasättande av hjälpbehovet kan tolkas som att man inte vill hjälpa, att man förnekar de hjälpbehövande möjligheter till att få det bättre, eller som att man förringar de hjälpbehövandes ambitioner gällande jobb och studier.

Samtidigt utgör den distans som skapas mellan målgruppen och projektet, mellan inne och ute, just den distans eller klyfta där projektet hämtar sin legitimitet och verkningskraft. Ju större

distans och ju djupare klyfta, desto större förändring bringar projektet och desto viktigare och mer verkningsfullt uppfattas projektet. Om klyftan jämnas ut och om distansen minskar, suddas gränserna ut och projektet flyter ut i vardagen. På det viset var projektets potential en energi som förde något från den ena punkten till den andra, lyfte och förbättrade. Denna energi är baserad i tron på projektet. Därför kunde tro på projektet betyda tro på klyftor och olikheter. En paradox är att samtidigt som man ofta med ett projekt vill "göra en skillnad" i världen, måste det först "göras en skillnad" för att insatsen och den förändring den för med sig ska kunna framträda tydligt.

Jensen (2009) menar att detta är ett strukturellt drag i projekt. Ju mer projektet förmår definiera sina mål eller sina succékriterier, desto bättre chans har det att framstå som en succé. Men när projektet bara använder disciplinära scheman, stora signifikanter eller 'grand narratives' som något som relativeras, överskrids eller dras in i ett spel, leder det i yttersta fall till att projektet hämtar sina kriterier från sig själv. Det projektet ska *föra till* är orsaken till att det uppstår och det avspeglas i dess former och diskurser. På det sättet startar projektet med en modell för verkligheten (det som projektet ska föra fram till) och genom den ser man världen och skapar en modell av verkligheten.

Den svårfångade ungdomen: att lokalisera, rekrytera och locka

Alla som vill nå en viss målgrupp med varor eller tjänster gör sig tankar om målgruppen och skapar därför i någon mening sin målgrupp. Buckingham (2006) menar angående diskursen om den unga "digitala generationen" att

like other forms of marketing rhetoric, the discourse of the digital generation is precisely an attempt to construct the object of which it purports to speak. It represents not a description of what children or young people actually are, but a set of imperatives of what they should be or what they need to become (s 11).

I Aktiv-IT var det inte den digitala generationen man ville nå, men väl den grupp som blev dess inverterade sida; de unga IT-analfabeterna. Idéerna om målgruppens behov präglades starkt av idéer om vad dess representanter borde bli: aktiva och integrerade samhällsmedborgare. Bengtsson (2007) menar att essentiellt för vår förståelse av medier i vardagen är *imaginära användarsätt*; uppfattningar om hur mediet positionerar sin användare. På det sättet kan man

förstå idén om att en viss typ av medieanvändning som man förbinder med lärande- och aktivitetsvärden också skulle leda till att aktiva och integrerade samhällsmedborgare skulle skapas.

På det sättet blir målgruppen projektets mål. Men vilka var de? Det rådde det osäkerhet omkring. Situationen i förverkligandet av projektet på lokalplan, hade lite karaktär av *I väntan på Godot*. Man väntade och "inget händer". Samtidigt visste man inte riktigt vad som skulle ske om målgruppen kom, vilka de var och vad man kunde och skulle erbjuda dem. Målgruppen verkade i projektet vara en rörlig måltavla, svår att träffa och hela tiden någon annanstans. Projektets problem med att få aktivitet i Aktiv-IT-caféerna kunde därför uppfattas som ett rekryteringsproblem.

Projektet var som jag beskrivit ett slags välgörenhetsprojekt och den relation som tar form i verksamheten är den mellan "hjälpare" och "de som behöver hjälp". Jag vill här fortsätta analysen av relationen mellan projekt och målgrupp med hjälp av Daniel Miller (2001) som har teoretiserat kring shoppingens betydelse i relationer. Också i Aktiv-IT handlade det om att ge och erbjuda någon något.

Miller menar att shopping handlar om att upprätthålla relationer genom att objektifiera relationerna. Köpet reflekterar önskingarna och förväntningarna av relationen. När det gäller att shoppa till personer som man har en avlägsen relation till, styrs shoppandet mer av genre och situation än av hänsyn till individuell särskildhet. Det krävs då kunskap om i vilken genre man shoppar. Att shoppa något till små barn eller husdjur ger ett stort utrymme för projektion och fantasi, därför att det i relationen finns lite motstånd mot att projicera relationsideal. Miller menar att just därför talas det ofta t ex om hur det älskade husdjuret "kräver" en viss sorts mat. Djuret får på det sättet en egen karaktär, vilja och personlighet. Svårast är det dock enligt Miller att shoppa till sina nära relationer, för där finns alltid en dialektisk spänning och en diskrepans mellan t ex "den verkliga partner" i vilken vår erfarenhet av en partner är förkroppsligad och normativa diskurser om "hur en partner är". Med shoppingen försöker man överbrygga denna diskrepans mellan ideal och verklighet. Miller menar att diskurser kommer både uppifrån och nerifrån. Det är inte så att vi styrs av diskurser, det är snarare så att vi letar efter diskurser och försöker generera dem. Diskurser bildar på så vis en bas, utifrån vilken individer betraktas.

I Aktiv-IT-projektet kan man säga att relationen till målgruppen var ensidig och det fanns därför utrymme för projektion och fantasi. Målgruppen personifierades aldrig i projektet. Man kan med Millers resonemang förstå det som att målgruppen i projektet gavs trovärdighet som en "verklig" målgrupp, genom att dess representanter framstod som ytterst svåra att locka och rekrytera, nästan motsträviga. På det viset skapades en slags ömsesidighet i en i grunden ensidig relation. Däremot fanns det ingen entydig normativ diskurs genom vilken man kunde förhålla sig till målgruppen. Men man sökte efter en sådan, vilket blev till en koncentrerad omkring frågan hur man skulle locka och rekrytera. Där dras även jag in med min evaluering och hoppet sätts till att jag som evaluerare ska finna nyckeln till rekryteringsproblemet: en normativ diskurs om målgruppen och dess behov.

Varför kunde jag inte leverera en sådan efterlängtd och nästan magisk lösning på projektets rekryteringsproblem? Jag vill här hänvisa till Sunderland och Denny (2007), som diskuterar tillämpad kulturanalys i jämförelse med "traditionell" marknadsanalys. Marknadsanalys har ofta en individorienterad psykologisk förståelseram där man i sina undersökningar riktar in sig på individuella behov, motiv och känslomässiga grunder för dessa, i relation till produkter och tjänster. Det en sådan undersökning strävar efter är en djupare insikt i en målgrupps psykologi. Som Sunderland och Denny påpekar, så är kulturanalysen som en kulturvetenskap inte intresserad av individuell psykologi, men av det sociala och av kulturella betydelser och praktiker i en viss levd social kontext. Betydelser skapas intersubjektivt snarare än intrapsykiskt (Frykman & Gilje, 2003). Kulturanalytiska resultat ska enligt Sunderland och Denny (2007) mera förstås som *analytiska katalysatorer* för affärsrelevanta idéer än som lösningar på problem.

Markets are not constituted of segments of people with specific profiles or needs, rather they are constituted by systems of interwoven meanings and practices that may or may not have resonance for a product, brand or experience (s 14).

Man kan också förstå svårigheterna i projektet som en genreförvirring. Var detta ett IT-projekt eller ett ungdomsprojekt? Var det datorerna eller det sociala som skulle stå i centrum? Och vad skulle komma först, målgruppen eller innehållet i projektet, när målgruppen samtidigt också *var* både innehållet och målet? Man fastnade i "målgruppens behov", eftersom projektet skulle vara öppet för att tillmötesgå dessa när målgruppen väl infann sig. Samtidigt hade man ju redan

identifierat målgruppen som behövande och hade moraliskt präglade idéer om vad det var de behövde och vad som skulle vara nyttigt för dem att lära sig, som var kopplade till projektets mål och resurser. Viktigt här blir att den väg målgruppen skulle komma in i projektrummet var som hjälpsökande, annars kunde de per definition inte vara målgruppen.

Idén om en IT-analfabetisk ungdom i vissa utsatta områden var det som i projektets startfas användes för att ge IT-caféerna form och innehåll. Som jag tidigare diskuterat är det form och innehåll som bygger på skillnader och kontraster mellan ute och inne. Redan genom att ett IT-café öppnade i ett utsett och utsatt område skulle det automatiskt ha en form, som en kontrast till omgivningen. När detta inte lyckades, genom att målgruppen inte kom, styrdes fokus mot mer rekrytering och marknadsföring samt försök att konkretisera vad grundläggande datorkunskaper betyder och samtidigt att urskilja detta som något annat än vardagen runtomkring. Det är i detta sammanhang som gränser dras skarpt mot "spelandet". Situationens krav, moralisk press och försöken att ge IT-caféerna mening, form och innehåll med de resurser man hade och i enlighet med projektets mål, ledde till att "spelande" och "lärande" blir motpoler. I ett annat sammanhang hade man kanske inte sett spelande som fientligt till lärande.

Målgruppen som skapades ur det magiska talet för IT-analfabetism och genom alliansens kombinationer kan kallas en *virtuell målgrupp*. Denna virtuella målgrupp av unga IT-analfabeter är som ett spöke, men den utövar också ett tryck på handlandet; en moralisk press som handlar om att man ska hjälpa de utsatta och behövande. Samtidigt handlar det om att målgruppen ska reformeras enligt målet: de ska bli IT-kompetenta, aktiva och integrerade medborgare. Det hela blev förvirrande och svårt då (nästan) ingen hade någon personlig erfarenhet av en "ung och utsatt IT-analfabet". Det fanns här en stor diskrepans både mellan folks egna erfarenheter av unga som datoranvändare tillsammans med andra allmänna diskurser om unga som *digital natives* och den bild av en verklighet där det fanns unga IT-analfabeter som projektet utgick från och skulle rikta sin verksamhet mot. Det är här man till och med kan börja ifrågasätta sin egen verklighetsuppfattning och börja leta efter den IT-analfabetiska målgruppen, som alltid tycktes vara någon annanstans.

Detta bildade en stor diskrepans i projektet. Här krävdes det mycket energi för att skapa *konsistens* i projektet, när olika modeller av verkligheten inte stämde överens. Det är i detta

sammanhang man kan förstå att det skapas t ex rekryteringsslogans som "Tror du att World of Warcraft är ett heavy metal band? – kom och bli bättre på att använda en dator". *World of Warcraft* är ett mycket populärt onlinespel, som säkert de allra flesta unga åtminstone har hört om. Heavy Metal framstår i sammanhanget som av lite äldre dato. Det verkar nästan som man vänder sig till en äldre generation. Metaforen "IT-analfabet" var svår att kombinera med ungdom och när man försökte, verkade resultatet kulturellt ha drag av en äldre generation. Detta påminner oss om att kultur och teknologi aldrig är fristående från varandra och att teknologin inte är neutral eller oberoende av den kontext i vilken den används.

Projektet var mycket bundet till den plats där det skulle verka; projektlokalen och projektområdet. Försöken att få projektet att hända och få aktivitet i projektet, betydde att lokalisera målgruppen och att ta plats genom synlighet på dessa platser och att locka genom att iscensätta projektlokalen. Det andra sättet var att byta plats, att lokalisera och ta plats på ett nytt område.

V Slutsatser

Aktiv-IT var ett projekt som tog avstamp och fick fart i ett visst politiskt klimat av fokus på den digitala klyftan. Det utmålade en bild av en verklighet där det fanns socialt utsatta unga med dåliga datorkunskaper vilka var på en gång projektets målgrupp och på sätt och vis kom att bli dess mål. Den manifesta ideologin (se Sahlin, 1996) och målsättningen, eller retoriken i projektet som de olika organisationerna kunde förenas i, var att de utsatta unga skall hjälpas till integrering och sociala nätverk. Detta backades upp av retoriken omkring den digitala klyftan, om hur en del är eller riskerar att hamna utanför – en konsekvens som kunde ta sig i uttryck i arbetslöshet och kriminalitet, vars motarbetning var det utopiska mål projektet framställde. Kanske framstod det målet som rationellt realiserbart, genom att man satt vissa territoriella ramar kring projektverksamheten och därmed så att säga avgränsat problemet. IT-caféerna skulle ju placeras i utsatta områden, där både behov och problem antogs vara störst, vilka gjorde att de utsatta projektområdena ofta verkade framstå som ett slags isolat. Så långt stod målet klart. Vad gäller medlet för att nå målet, att blåsa liv och skapa aktivitet i detta projekt – organiserad fritidsverksamhet med IT-undervisning – uppstod det svårigheter.

Målgruppen skapas i projektet, utgående från projektets mål, medel och resurser och utifrån själva kombinationen av aktörer i projektet. Här kopplas IT- analfabetism till invandrare, socialt utsatta, ungdom, och folk som bor i ett visst område. Målgruppen definieras IT-kunskapsmässigt, socialt, etniskt, åldersmässigt och geografiskt. Det blir en ny kombination som blir mer än summan av sina delar: en målgrupp som är på en gång både specifik och vag och svårfångad.

Att tvivla på projektet är att säga att det inte är ett viktigt projekt – att det saknar potential och verkningskraft. I Aktiv-IT innebar det kanske först och främst att målgruppens existens ifrågasattes – det kanske inte finns unga som är IT analfabeter? På det viset kullkastades projektets bas, det problem som projektet tog utgångspunkt i och svarade på och skulle avhjälpa. Det betydde också att man började söka förklaringar till varför projektet inte lyckades tilldra sig unga, där man fasthöll denna tro på projektet men sökte förklaringar till dess bristande framgång i yttre omständigheter. Kanske är läget dåligt och för osynligt? Kanske det inte finns unga i området? Kanske det behövs mer reklam och rekryteringsinsatser?

Lena Gerholm (1985) menar att när våra verklighetsbilder ifrågasätts, tillgriper vi olika legitimerande strategier för att skydda dem. I projektverksamhet kan det leda till att projektet konserveras. I Aktiv-IT-projektet var en sådan legitimerande strategi kopplad till dess territoriella logik: att hela tiden lokalisera och rekrytera. Den verklighet man konstruerat verkade vara en undanglidande verklighet, och man fångades i en föreställning om att den kunde fångas och därmed att målgruppen kunde fångas, om bara platsen var den rätta.

Det kulturpolitiska projekt Lena Gerholm (1985) beskriver och analyserar i sin avhandling, liknar på många sätt Aktiv-IT. Det var även här fråga om att ta avstamp i en dyster bild av samtiden, som kretsade kring "de eftersatta", de ensamma och isolerade, och koppla denna bild till ett projekt med "samhällsorienterat kulturarbete", genom vilket man ville hjälpa och förändra. Detta projekt ändrade inte existerande sociala mönster, utan blev ett uttryck för dessa mönster. I projektet kunde man med kulturbegreppet införliva många olika redan existerande aktiviteter som en del av projektet och på det sättet kunde projektet verka lyckat och aktivitetsrikt, även om några nya aktiviteter inte uppstod. Aktiv-IT tog sikte på att etablera egna rum i vissa områden. Projektet var i den meningen mer ett projekt som syftade till att etablera en slags fristående IT-institutioner. Här skiljer sig Aktiv-IT och det projekt Lena Gerholm beskriver åt, i hur respektive projekt utbreddes sig

rumsligt, eller i sin territoriella logik. En av Gerholms praktiska slutsatser är att kulturarbete borde stödja redan existerande aktiviteter.

Vad behövde projektet för att komma vidare? En etnografisk styrka ligger i att som forskare vara med i det kulturella och sociala sammanhang som studeras och rikta blicken mot det vardagliga och det kulturellt självklara, för att därigenom försöka öppna upp för nya perspektiv. I ett projekt som "inte händer" ville jag beskriva och analysera vad som faktiskt hände. Min tanke var att om jag kunde visa detta, kunde man också vrida och vända på problemen och komma vidare på nya vägar med projektet.

Man kan inte bara kritisera och dekonstruera – det måste finnas någon väg vidare. Jag försökte med att gå från lärande till kreativitet och därmed hjälpa med att omkanalisera tron på- och energin i projektet. Projektet utgick från ett tänkande om en brist hos målgruppen, vilket projektet skulle avhjälpa. Istället föreslog jag en att man kunde vända sig till målgruppen som en *resurs* och se teknologi som något som kunde tillföra en dimension till icke-teknologi baserade intressen hos målgruppen. Jag föreslog bildande av andra allianser genom att samarbeta med och använda andra sammanhang där unga samlades kring något istället för att ta sikte på att etablera ett fristående – men ensamstående – rum. Genom att skapa "projekt i projektet" hade man gett de unga andra möjligheter att ansluta sig till projektet.

Projektet hade lyckats med att tilldra sig folk som kunde identifiera sig som varande i behov av grundläggande IT-kunskaper och som också uppskattade den personligt anpassade hjälpen och vägledningen de fick. Det var de äldre. Jag föreslog att med nuvarande utformning av projektet kunde man också välja att se dem som målgruppen och fortsätta på samma linje. Projektet hade även tilldragit sig unga, men i egenskap av aktiva undervisare och som en resurs. Inte som passiva hjälpbehövande. Detta var dock en blind punkt i projektet som hade att göra med projektets egen struktur, dynamik och logik. Enligt denna var det nödvändigt att göra det till en blind punkt. Det var alltså en aspekt som egentligen inte kunde yttras i projektet, utan att samtidigt ifrågasätta projektet. Men om man kunnat se och acceptera det som faktiskt hände, omgivningens verkliga reaktioner på projektet, hade det kunnat leda projektet vidare på andra spår.

Projektets utmaning låg i att arbeta med de distanser som skapats i förhållande till den ungdom man ville nå, för att istället närma sig. Detta uppfattades inom projektet som ett

rekryteringsproblem, men problemet hade att göra med projektets egen struktur och dess berättelse om projektets plats och relevans i världen. Det behövdes en omvärdering av den skarpa indelning i "vi" och "de", "nyttigt" och "onyttigt" och "att kunna använda en dator" och "att inte kunna använda en dator" som präglade den bild av verkligheten som konstruerats i projektet och samtidigt var det som projektet hämtade sitt existensberättigande och sin potential ur. Den digitala klyftan var djup, men den grävdes runt IT-caféerna och bildade därför både en gräns runt projektet, något som gav projektet form, samtidigt som blev ytterst svårt att nå målgruppen på den andra sidan klyftan. Viktigast av allt, det bildade en klyfta mellan människor, där det blev viktigare att handla enligt den virtuella målgrupp som skapats i projektet än att använda sina egna erfarenheter av att leva både som ung och datoranvändare, inte i separata världar, men i samma värld. Att projektet utvecklades på det sättet, kan också ses som en ganska naturlig reaktion på dess villkor. Ett mycket öppet och flexibelt projekt, blev ett formlost projekt, där man sökte något som skulle ge det form och mening.

Som Lena Gerholm (1985) konstaterat, så står det i vår makt att konstruera bilder av verkligheten. De problem ett projekt upptas av och som man därför stöter på som evaluerare, eller i arbete med tillämpad kulturanalys, kan röra sig på åtminstone två nivåer: dels det (samhälls)problem som formulerats i projektet som projektet utgör ett svar på. Dels de problem som ett projekt kan stöta på i sitt förverkligande. Båda problemen kan ses som två sidor av samma mynt. Myntet är den bild av verkligheten som konstruerats i projektet; en berättelse om samhället, om målgruppen och om projektet. Båda typerna av problem, såsom de framstod i Aktiv-IT-projektet, sågs som problem utanför projektet. Eftersom "problemet" både är det som håller ihop projektet och ger det fart och det som fixerar projektet och får det att stanna av, kan det vara en svår uppgift att hjälpa projektet utan att stjälpa det.

Fetischiseringen av konsumenten, som Miller (2001) beskrivit som en del av en virtualisering i samhället, kunde i projektet ses i ett ständigt tal om målgruppen och dess behov. Men i "målgruppens behov" kan många intressen och viljor döljas, som har lite att göra med själva målgruppen, men allt att göra med det egna projektet och dess behov. Detta är en process som kan ske på ett märkligt vis. Den egendefinierade målgruppen och dess behov, kan då bli det som håller samman projektet. Ett sådant projekt är sårbart, men det kan också vara seglivat. Som

Sahlin (1996) påpekat; den ungdom man inte nått blir ett självklart mål för nästa projekt. Det att inte ändra projektet, men istället byta plats och upprepa projektet igen, kan fungera som en snabb lösning på ett omedelbart problem och ge ett tillfälligt andrum och förnyad energi. Men så länge ett projekts problem lokaliseras till något utanför projektet kommer problemen att kvarstå och kanske också växa – luften går ur projektet ganska snart igen. Det hela kan utvecklas till en ond cirkel av investeringar som slår fel, vilket kräver fler insatser och ökar skuldbördan, för att använda ekonomiska metaforer om engagemang, tro och tvivel i projektvärlden.

Projekt har en tendens att bli självbegränsande vilket beror på dess egen struktur. Med ett kulturanalytiskt perspektiv i evalueringar av projekt, har man goda möjligheter att hjälpa projekt som kört fast, eller står utan inverkan på eller samverkan med den omgivning man önskar nå, påverka och involvera. Genom att undersöka projektets egna processer och dynamik, och med ett holistiskt perspektiv, kan det skapas en medvetenhet om strukturer och kulturella mönster som har inflytande över verksamheten. Därmed kan nya perspektiv öppnas.

IV Avslutande diskussion: Att arbeta med tillämpad kulturanalys

Att tillämpa kulturanalys

Under min tid som studerande har jag många gånger tänkt på vad det tillämpade i tillämpad kulturanalys rör sig om. Vi fick veta att analyserna måste vara "supertillämpade" och "superkulturanalytiska" och dessutom i en perfekt balans, inte för mycket eller för lite av det ena eller det andra. Vad slags superanalytiker ska och måste man då vara?

Tiden man har till förfogande för att arbeta med sin analys för en klient är begränsad och det inverkar på val av metoder, men det är bara en dimension och som jag ser det inte den viktigaste eller mest avgörande skillnaden. Etnologisk forskning på hemmaplan betyder ofta seriellt organiserade fältarbeten och ett pendlande mellan fältet och skrivbordet, där analytisk distans skapas (O'Dell, 2009). Med en vana att bedriva fältarbeten på det sättet och med träning i att använda en mångfald olika källor och texter i sökandet efter mönster och sammanhang, är man rätt väl rustad att hantera tidsdimensionen i val och kombinationer av metoder. Det som däremot är nytt är hur man ska förstå "tillämpning" och hur tillämpning görs. Hellre än att tala om

tillämpad kulturanalys kanske man istället kan tala om att tillämpa kulturanalys. Begreppet tillämpad kulturanalys kan leda tankarna till att det är någon slags annan, väsensskild kulturanalys man bedriver i tillämpad forskning. Men att tillämpa kulturanalys ägnar man sig åt vare sig man har en konkret beställare eller om beställningen kommer till en på annat sätt; kanske som en undran över något man har observerat i sin omgivning. En skillnad är att med en konkret beställare, ingår man en relation till denne och man får och tar sig en roll. Det blir då en fråga om kommunikation, förmedling och förväntningar i relationen.

En kulturanalytisk styrka är en metodisk och analytisk flexibilitet och jag delar Daniel Millers (2001) syn på etnografi som forskning på en viss plats

with a commitment to adapting oneself to the situation and developing sensitivity to the people one is learning from. So methodology does not arise as something taken from textbooks, striving to be systematic and consistent as in most disciplines. Rather, it is a process that arises from the same task of learning about one's context.[...] Ethnography [...] is a reflexive pursuit, which changes with the knowledge one gains. (s 10)

Miller skriver vidare: "Every choice made in fieldwork will have implications for the conclusion of the research, and I'm sure I'm only aware of some of these" (Miller, 2008, s 13). Val i fältarbetet medvetandegörs starkt i tillämpad forskning, just för att det framstår som tydligt att varje val har inverkan på forskningens resultat då meningen är att resultaten skall vara meningsfulla och användbara för en klient. Detta har fler sidor.

Forskningens framtida resultat blir närvarande. Detta kan vara en fälla. Liksom projekt i allmänhet mäter sin framgång i effekt och kan leda till att producera igenkännbara effekter, så att projektet i slutändan endast upprepar det redan etablerade, så kan ett projekt med tillämpad kulturanalys gå i samma fälla. Det har här varnats för en alltför instrumentell metodutveckling, vilket är en risk förbunden med en snäv syn på vad "tillämpning" innebär. "Tillämpning kan innebära att forskningen möter aktörer utanför akademien som kan dra nytta av etnologers kompetens" (Willim, 2009). Det är viktigt att påminna om detta: att tillämpning inte är, eller behöver vara, det samma som anpassning till olika intressenters viljor och att leverera lösningar på de problem de definierat. Robert Willim (2009) hänvisar till Nigel Thrift som argumenterar för vikten av en vetenskap som skapar frågor och inte bara bekräftar olika antaganden. Att enbart finna lösningar är kortsiktigt

och inte tillräckligt. Han pekar också på att kultur- och socialvetenskaper aldrig neutralt beskriver världen, utan alltid har en skapande- och görande dimension. Tillämpningsaspekten fokuserar enligt Willim också denna dimension: man blir medveten om att man med sin analys inte bara beskriver, utan också skapar. Detta är en dimension där det blir tydligt att man måste tänka på vilka världar man vill bidra till att göra. Detta är, som jag ser det, den andra och mer framtidsinriktade sidan av att forskningens framtida resultat blir närvarande. Den kan frammana en (kanske ännu mer) reflexiv attityd och kritisk dimension i det kulturanalytiska arbetet.

Att kritisera: konventionalism och immanent kritik

Jag vill här återknyta till de tankar jag hade när evalueringsarbetet skulle startas, om huruvida jag själv måste "tro på projektet" för att evaluera det. Jag gör det här genom att diskutera möjligheter till att bringa förändring i ett projekt genom kritik.

Dan Sabia (2010) har gjort en distinktion mellan vad han kallar *immanent critique* och *immanent criticism* eller konventionalism, som kan vara belysande för vad en traditionell eller kanske konventionell evaluering respektive en kulturanalytisk evaluering, kan vara och göra. Kanske speciellt när det gäller projekt som "kört fast" eller låst sig på olika vis, kunde en kulturanalytisk evaluering hjälpa projektet på nya spår. För kulturanalytikern gäller det att undvika både den fälla och genväg det kan innebära att istället ägna sig åt konventionalism, något som inte kan hjälpa ett fastkört projekt vidare utan i värsta fall leder till att projektet fortsätter och fastnar i samma, och med tiden allt djupare spår.

Konventionalism, eller första gradens kritik, kritiserar genom att påpeka att i ett visst sammanhang etablerade normer överskrids eller ignoreras. På det viset understöder och stärker kritiken konventionen, vilket i många sammanhang också har en viktig funktion. Konventionalism kan ha en kritisk funktion, på samma gång som den är konstruktiv och konserverande. Immanent kritik är till sin karaktär mindre konstruktiv och konserverande. Immanent kritik "presumes to find in the target of the criticism precisely the critical resources on which the criticism depends" (Sabia, 2010, s 687).

Immanent kritik är en filosofisk-hermeneutisk praktik, en form av tolkningsarbete. Med immanent kritik menas att kritik måste kopplas till förståelser och kriterier som är interna för den kultur eller

sociala ordning mot vilken kritiken riktas, för att kritiken ska ha värde för sin mottagare. Detta kopplande är ett kreativt hermeneutiskt arbete. Med kritiken ifrågasätts och problematiseras konventionen, som därför destabiliseras. Immanent kritik är en *andra gradens kritik*. Den granskar konventionella argument och tolkningar av praktiker och normer och de *andra gradens* grunder, texter eller horisont på vilka de vilar. Immanent kritik siktar mot förändring och frågar om tolkningarna av praktikerna och normerna är övertygande, om de empiriska anspråken är trovärdiga, och om argumenten är konsistenta.

Det är inte lätt att komma med immanent kritik. Sabia understryker att vi borde skilja mellan två lätt sammanblandbara åsikter: att en kultur eller ett samhälle saknar kritiskt potential och det att ett samhälle kan vara mycket resistent mot kritik och förändring. Det förstnämnda antagandet ser kulturer och samhällen som isolerade homogena enheter där alla är överens. Men det finns alltid upplevda eller artikulerade glapp och spänningar mellan ideal och praktik, förväntningar och resultat, aspirationer och erfarenheter, löften och prestationer, behov och lidanden. Det finns alltid immanent i kultur en möjlighet till kritik.

Det är alltså inte sant att ett samhälle skulle sakna kritiska resurser, men det som däremot är sant är att det inom sociala ordningar kan finnas ett starkt socialt och psykologiskt motstånd mot kritik och förändring. Immanent kritik hotar dominerande intressen och utmanar rådande uppfattningar om sociala praktiker och processer, om vad som är värde, ideal, acceptabla berättiganden osv. Sabia menar därför att det kan krävas en radikal kris, innan en mottaglighet och öppenhet för radikal förändring inträder.

Hur framför man immanent kritik på ett konstruktivt men inte konserverande sätt? Jag vill avslutningsvis diskutera hur svårigheterna att få folk att ta emot en kritisk kulturanalytisk evaluering har att göra med både för- och efterarbete; med ens roll som evaluerare, kommunikation med klienten och med förväntningar i relationen. En aspekt som kan vara knepig är om kommunikationen misslyckas så att det som skulle vara immanent kritik av mottagaren förstås som en "första gradens kritik".

Kulturanalytikerns roll och relation till klienten

Jag gick i mitt arbete in och ut ur olika roller och det var inte alltid så klar skiljelinje mellan min roll som forskare och min roll som projektarbetare. Jag gjorde evalueringen gratis och på det viset blev jag en del av den frivilliga projektungdom som genomförde projektet. Både jag och de andra frivilliga stod i våra projekt inför problemet med att nå målgruppen, för dem formulerat som att rekrytera och locka och för mig som en uppgift att med mitt etnografiska arbete föra in förståelse av målgruppen till projektet. Jag kom fram till att förståelse av den målgrupp man opererade med i detta projekt inte i första hand skulle sökas utanför projektet, utan i projektet. Den byggde på antaganden, kombinationer och orsakssamband som fastställts i projektet.

En evaluerare får också en roll i projekt. Det kan finnas en förväntan om att denna ska neutralisera konflikter mellan motstridiga förväntningar hos olika parter i projektet. Hon eller han kan också ställas under samma normer som de övriga inblandade i projektet - att inte vara för kritisk och att inte ifrågasätta projektet, då det i ett projekt ofta förväntas entusiasm (Sahlin, 1996). Jensen menar att projektsamhället generellt karakteriseras av ja-sägande, vilket har att göra med *konnektionsförvaltning*; att kommunicera engagemang och ständigt förvalta sina konnektioner för att sannolikhetsgöra påkoppling till framtida projekt. Det har också att göra med att projekt är tillfälliga. Att "låta rinna ut i sanden" kan då bli ett sätt att indirekt säga nej och samtidigt förvalta konnektionerna (Jensen, 2009). Samtidigt menar Kerstin Sahlin Andersson (Sahlin, 1996) att projektmakarna inte föregår projektet, men skapas av det. De binds upp till sin idé först när de agerat den och kommer till att omfatta idén med allt starkare känslor, då man inte vill riskera att ifrågasätta sina tidigare handlingar och ställningstaganden. Gerholm (1985) visade i sin studie hur projektledningen tillgrip olika legitimerande strategier då den verklighetsbild som skapats i projektet ifrågasattes, något som är högst allmänmänskligt och som kan leda till att projektet konserveras.

Man kan då fråga sig om man kan ändra världsbilder med en halv timmes power point presentation, så som jag försökte? Nej, det krävs både förberedelse och en viss beredskap på vad som komma skall och kanske allra mest, efterarbete. Jag tror det är så man kan förstå att kulturanalytiker som arbetar tillämpat ofta betonar att man måste "förstå klienten" och "involvera klienten" under arbetet med analysen. Kulturanalysens potential måste förklaras (SyLOW, 2008).

Arbetsättet att ha ett inledande möte - göra analysen – presentera och dra sig tillbaka kanske passar bättre för den som har en hovhistorikers eller magikers roll. Trollformler och projektprosa som "goda historier" är typer av kunskap som är lättare att tillämpa. Om kritik framförs i en sådan form, är det i form av en första gradens kritik, den typ av kritik som testar, bekräftar och förkastar olika projektidéer, men inte problematiserar och kontextualiserar dem. Man kan också säga att det är en slags sluten kritik; en kritik som sätter punkt för vidare diskussion.

Krogh Petersen & Damsholt (2008) har diskuterat hur en tillämpad kulturanalys kan få andra effekter än dem forskarna tänkt sig. Det som var tänkt som ett underlag för debatt, kan istället bli tolkat som krav och färdiga resultat som inte är öppna för diskussion. Jag tror därför det är viktigt att man från början och under processen är överens om ens arbetes roll i projektet, så att mottagaren är förberedd på vilken slags resultat som kommer. Förväntar sig mottagaren en hovhistorikers eller magikers resultat, tolkas presentation av resultaten på det viset. Får man eller tar man sig rollen som projektets "expert" kan resultatet bli att evalueringen blir och ses som en nidsbild; inte som inspiration men som en provokation som låser för all förändring. Detta kan ske om man sagt saker man inte "får" säga inom projektet och ifall detta gränsöverskridande och gränsbelysande tolkas som en första gradens kritik.

Jag kunde se hur detta skedde i mottagandet av min evaluering, när jag talade med en projektarbetare som inte varit närvarande vid presentationen, men som sett ett referat som projektledaren gjort. Här hade resultaten ytterligare filtrerats, filats ned och tagits ur sitt sammanhang. Min poäng kring att det hade lyckats projektet att attrahera en äldre grupp personer som kunde *identifiera* sig som varande i behov av grundläggande datorkunskaper, hade tagits ner till att det var en framgång i projektet att man tilldragit sig denna grupp. Han var provocerad. Och det blev väl jag själv också, som man kan bli när man känner sig missförstådd. Det är av yttersta vikt att analysen kommuniceras så att mottagaren känner sig förstådd, men samtidigt genom att utmanas i sina förståelser också inspireras. Målet borde vara att mobilisera krafter och ingjuta hoppfulla, inte hopplösa, känslor.

Donncha Kavanagh (2009) jämför universitetets roll med hovnarrens och en sådan jämförelse kan vara intressant att göra angående kulturanalytikerns roll och relation i förhållande till sin klient. Narren har alltid en härskare, men relationen till härskaren är komplex och narren är både

härskarens vän och tjänare. Narren är en provokatör vars *modus operandi* är att provocera fram ny visdom i andra. Det gör narren genom normativa narrativer, genom att sortera, och genom att leka och dra in institutioner i sin lek. Att institutioner dras in i narrens lek, gör att arbete måste sättas in för att endera destabilisera eller återskapa institutionen. Narren måste dock vara försiktig så han inte överträder sin rolls gränser. Det kan ske om narren tar sig rollen som "kung" eller blir "kungens agent". I båda fallen glömmer narren att "spela narr". Ett annat överskridande sker om narren inte kan se bortom leken. Narren blir då en Tricksterfigur, som enbart underminerar och förstör ordningen. Narren har då glömt att dess roll är att upprätthålla ordningen.

Här kan man jämföra med tillämpad kulturanalys. Man skall vara kritisk, men inte bli en Trickster. Den andra ytterligheten är att bli projektets "expert" – kung eller kungens agent. Kulturanalytikern kan försöka ta sig en roll som liknar narrens och förbereda publiken på en narrs presentation, dvs. förbereda för att det inte är varken förkastande eller bekräftelse som kommer, utan andra perspektiv som kan föra med sig förändring och nyskapande. Då måste det finnas en beredskap och vilja att förändra själva projektet, inte bara den verklighet projektet har som mål att förändra. I projektsammanhang är närvaron av en sådan förändringsvillighet kanske speciellt viktigt att undersöka, då projekt ibland kan vara något som är viktigare att "ha" än att projektet fungerar - liksom en evaluering kan vara viktigare att ha som en del av aktiviteten i ett projekt, än att få veta vad evalueringens resultat är (Gerholm, 1985; Sahlin, 1996).

Gällande evalueringsuppdrag, finns det situationer där man kan ställa sig tveksam till att göra en evaluering, helt enkelt för att det finns lite överensstämmelse mellan det man inom projektet tänkt sig att evalueringen ska göra och det kulturanalytikern tänker sig att kulturanalysen kan bidra med. Med sådana motstridiga intressen, riskerar båda parterna att bli besvikna. En varningssignal är ifall den som efterfrågar evalueringen har stort fokus på att bevisa eller förkasta något. Det kan vara ett uttryck för en strävan att få ett svagt projekt att se bättre ut på ytan och täcka över dess misslyckande genom utvalda uttalanden (Ervin, 2004). Sett i efterhand var detta något som borde ha övervägts mera. Det har att göra med vikten av att förstå klienten och därigenom de villkor man arbetar under med sin evaluering. Vad motivet för att få en evaluering gjord är, inverkar förstås på hur evalueringen tas emot och vilken betydelse den får eller inte får.

Frågor som uppstår är då t ex: vad är beställaren inställd på att få veta? Vad kan denne acceptera och ta till sig? Hur villig är man till att förändra projektet? Med vilka resurser? Och vidare får man fråga sig hur man kan hantera dessa villkor och om man vill ta emot uppdraget med de villkoren eller inte.

En kulturanalys, och kanske speciellt i formen av en "evaluerings", kan upplevas som potentiellt *farlig* för de inblandade. Ställningstaganden och projektidéer som någon upplever att de har ansvar för och är bundna till, dras in i leken och sätts på spel. Kulturanalysen kritiserar inte personer, men riktar sin kritik mot sammanhang och strukturer i en viss situation. Det är viktigt att det kommuniceras tydligt så att kritiken inte misstolkas. Här kan det hjälpa om man förmår att ta sig rollen som narr. Narren får lov att leka och säga saker ingen annan kan säga, för att narren inte antas "veta bättre", alltså raka motsatsen till kungen eller projektexperten. Narren behöver tid och utrymme att leka. En risk i tillämpat arbete kan då vara att tiden begränsas så mycket att detta utrymme inte finns, men ännu mera kan utrymmet begränsas av kraven på användbara resultat, vilket kan leda till att man känner sig tvungen att hålla sig innanför projektramarna. Detta kan leda till att kulturanalytikern istället tar sig rollen som kung och därmed förlorar kulturanalysen något av sin kreativa potential. I rollen som narr och med kulturanalytiska resultat kan man hjälpa med att befria personer som låsts vid t ex en projektidé. Ett kritiskt perspektiv kan tjäna ett sådant syfte, genom att synliggöra och problematisera de gränser som hindrar folk från att utveckla sin kreativa potential. Kritik har också alltid en positiv sida, genom att den visar indirekt på möjliga alternativ (Fornäs et al., 2009). Jag kunde se skymten av en sådan effekt, eller befrielse, i mottagandet av min evaluering, där en aktivitetsledare sa att det var en lättnad att någon sa att projektet inte fungerade i sin dåvarande form, för det hade han själv ju upplevt och samtidigt börjat tvivla på sin förmåga.

I ett projekt kan det etableras många normer kring vad som kan uttalas och göras som kopplas till "att tro på projektet" och därför till att vara engagerad i projektet. Kommer man med en alternativ berättelse om "projektets plats i världen" ska man alltså vara medveten om att det är förbundet med en viss risk för projektet, och att arbete måste sättas in för att som Kavanagh (2009) påpekat, endera destabilisera eller återskapa projektet. En kulturanalys kan ha förmågan att skaka om –

men just här, i arbetet med att återskapa, är det viktigt att hjälpa till. Hade jag gjort om min evaluering, hade jag satt in mera arbete här. Det gick upp för mig långt senare.

När jag träffade projektledaren en tid efter att jag avslutat mitt arbete med evalueringen, verkade det som att inte mycket nytt hade hänt. Man hade öppnat fler IT-caféer på nya platser och projektledaren talade (fortfarande) om projektets problem som rekryteringsproblem. Det uttrycktes förvåning över att målgruppen fortfarande inte uppsökte IT-caféerna, trots att intresset och uppmärksamheten för projektet var så stort på öppningsdagarna. Hjälporganisationen hade dragit sig ur projektet, "inte för att de inte tror på projektet", menade projektledaren, men för att IT-caféerna hade för få användare.

Mine Sylow (2008) diskuterar överlämnandet av resultaten till mottagaren som en mycket viktig del av processen med tillämpad kulturanalys. Kommer resultaten att användas och implementeras? En strategi Sylow nämner är att utmana mottagaren mer och både fråga och hjälpa mottagaren av analysen att vara klarare omkring hur man ska använda resultaten av analysen. Krogh Petersen & Damsholt (2008) menar också att tillämpad kulturanalys handlar om mer än att transformera kulturanalys till konkreta rekommendationer. Det handlar kanske mest om att utveckla strategier för kommunikation och implementering av resultaten.

Har man gått in och med kritik destabiliserat projektet, är det också ens ansvar att hjälpa klienten att använda kritiken konstruktivt. Investera kommer från det latinska ordet *investire* som betyder just "bekläda". Är man den som ropat att kejsaren är naken, ska man hjälpa med att iklä kejsaren nya kläder.

Litteratur

- Bennett, S., Maton, K., Kervin, L. (2008). The 'digital natives' debate: A critical review of the evidence. *British Journal of Educational Technology*, 39, 775-786.
- Bengtsson, Stina (2007). *Mediernas vardagsrum: Om medieanvändning och moral i vardagslivet*. [abstract]. Göteborgs Universitet.
http://www.jmg.gu.se/publicerat/bocker_och_avhandlingar/47._Mediernas_vardagsrum/.
- Buckingham, David (2006). Is there a digital generation?. I: Buckingham, D. & Willett, R. (red.): *Digital Generations: Children, Young People and New Media*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Inc.
- Danmarks Evalueringsinstitut (2009). *IT i skolen – undersøgelse af erfaringer og perspektiver*.
 Från Danmarks Evalueringsinstitut: <http://www.eva.dk/projekter/2008/it-i-folkeskolen/projektprodukter/it-i-skolen-erfaringer-og-perspektiver>.
- Elm, Malin Sveningsson (2009). Exploring and negotiating femininity: Young women's creation of style in a Swedish Internet community. *Young*, 17, 241-264. Doi: 10.1177/110330880901700302.
- Ervin, Alexander M. (2004). *Applied anthropology: Tools and perspectives for contemporary practice*. Addison-Wesley.
- Fornäs, J., Fredriksson, M. & Johannisson, J. (2009). Editorial: What's the use of cultural research. *Culture Unbound: Journal of Current Cultural Research*, 1, 7-14. Doi: 10.3384/cu.2000.1525.09127.
- Frykman, Jonas & Gilje, Nils (2010). Being there. An introduction. I: Frykman & Gilje (red.) *Being there. New perspectives on phenomenology and the analysis of culture*. Nordic Academic Press.
- Gerholm, Lena (1985). *Kulturprojekt och projektkultur: En fallstudie av en kulturpolitisk försöksverksamhet*. Liber.

Hage, Ghassan (2002). The differential intensities of social reality: migration, participation and guilt. I: *Arab-Australians Today: Citizenship and Belonging*. Melbourne: Melbourne University Press.

Harris, Anita & Wyn, Johanna (2010). Guest editorial. I: *Young*, 18(1), 3-7. Doi: 10.1177/110330880901800102.

Hilding-Haamann, K., Nielsen, M. M., Overgaard, J., Pedersen, K. (2009) *Supporting digital literacy. Analysis of good practice initiatives. Topic report 3. Final report*. Danish Technological Institute. Centre for Policy and Business Analysis.

Ito, M., Horst, H. A., Bittani, M., Boyd, D., Herr-Stephenson, B. . . . Tripp, L. (2008). *Living and learning with new media: Summary of findings from the digital youth project*. The John D. and Catherine T. Mac Arthur Foundation Reports on Digital Media and Learning. November 2008. Från Digital Youth Research: <http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/files/report/digitalyouth-WhitePaper.pdf>.

Jadouin, Michel (5.10.2009). *Vores IT-faerdigheder skal styrkes*. Från Dinby.dk: [Dinby.dkhttp://www.dinby.dk/rodovre/vores-it-faerdigheder-skal-styrkes](http://www.dinby.dk/rodovre/vores-it-faerdigheder-skal-styrkes)

Jensen, Anders Fogh (2009). *Projektsamfundet*. 1. udgave. Aarhus Universitetsforlag.

KAB (2009). *Første //nethood-café åbnet*. Från KAB:s hemsida: <http://www.kab-bolig.dk/Default.aspx?ID=131&M=News&PID=5562&NewsID=3093>

Karkov, Rasmus (19.5.2009). *Regeringen erklærer krig mod IT-analfabetisme*. Från comon.dk: <http://www.comon.dk/nyheder/Regeringen-erklaerer-krig-mod-it-analfabetisme-1.138316.html>.

Karkov, Rasmus (22.3.2010). *Befolkningen lades i stikken når det offentlige digitaliserer*. Från Information.dk: <http://www.information.dk/227956>.

- Kavanagh, Donncha (2009). Institutional heterogeneity and change: the university as fool. *Organization: the Interdisciplinary Journal of Organization, Theory and Society*, 16, 575-595. Doi: 10.1177/1350508409104509.
- Klecun, Ela (2008). Bringing lost sheep into the fold: questioning the discourse of the digital divide. *Information Technology & People*. 21, 267-282. Doi: 10.1108/09593840810896028.
- Krogstrup, Hanne Kathrine (2006). *Evalueringsmodeller*. 2. Udgave. Academia.
- Lakoff, George & Johnson, Mark (1980). *Metaphors we live by*. The University of Chicago Press.
- Lewis, Jane & West, Anne (2009). 'Friending': London-based undergraduates' experience of Facebook. *New Media and Society*, 11, 1209-1229. Doi: 10.1177/1461444809342058.
- Lindgren, Simon (2001) Mellan moralpanik och teknikromantik. *Unga och nätverkskulturer – mellan moralpanik och teknikromantik*. Ungdomsstyrelsens skrifter 2001:12.
http://www.ungdomsstyrelsen.se/ad2/user_documents/unga_och_natverkskulturer.pdf
- Lundin, Susanne & Åkesson, Lynn (1999). Introduction: The amalgamation of technology and culture. I: Lundin, S. & Åkesson, L. (red.) *Amalgamations: Fusing technology and Culture*. Lund: Nordic Academic Press.
- Löfgren, Orvar & Willim, Robert (2006). Introduction: The Mandrake mode. I: Löfgren, O. & Willim, R. (red.) *Magic, culture and the new economy*. Oxford: Berg.
- Löfgren, Orvar & Wikdahl, Magnus (2006). Domesticating Cyberdreams. I: Lundin, S. & Åkesson, L. (red.) *Amalgamations: Fusing technology and Culture*. Lund: Nordic Academic Press.
- Microsoft (2009) *IT skal være til gavn for hele samfundet*. Från:
<http://www.microsoft.com/danmark/om/itforalle.aspx>
- Miller, Daniel (2001). *The dialectics of shopping*. The University of Chicago Press.
- Nielsen, Kurt Aargard (2008). Teknologi og marginalisering – større sammenheng end du tror. *Teknologidebat*, 3, 2-3.

O'Dell, Tom (2009). What's the use of culture. *Culture Unbound: Journal of Current Cultural Research*, 1, 15-29. Doi: 10.3384/cu.2000.1525.091315.

Petersen, Morten Krogh & Damsholt, Tine (2008). Cultural analysis for innovation and implementation. I: Fredrisson, C. & Jönsson, H. (red.) *ETN*, 5, JOB. Etnologisk skriftserie. Etnologiska Institutionen. Lunds Universitet.
<http://www.kultur.lu.se/upload/Kulturvetenskaper/etn5.pdf>.

Rasmussen, Povl D. (22.1.2010) *IT-analfabeter står i vejen for højhastighedsvision*. Från Computerworld.dk: <http://www.computerworld.dk/art/54720/it-analfabeter-staar-i-vejen-for-hoejhastigheds-vision>.

Regeringen (2010) *IT- og telepolitisk redegørelse*. IT- og telestyrelsen:
<http://vtu.dk/publikationer/2010/it-og-telepolitisk-redegoerelse-2010/it-og-telepolitisk-redegoerelse-2010.pdf>.

Ronström, Owe (2002). The making of older immigrants in Sweden: Identification, categorization, discrimination. I: Andersson (red.) *Cultural Gerontology*. Westport, Connecticut – London: Auburn House.

Sabia, Dan (2010). Defending immanent critique. *Political Theory: an International Journal of Political Philosophy*, 38, 684-711. Doi: 10.1177/0090591710372864.

Sahlin, Ingrid (1996) Vad är ett projekt? I: Sahlin, I. (red.) *Projektets paradoxer*. Lund: Studentlitteratur.

Selwyn, Neil. The digital native – myth and reality. Aslib Proceedings: New Information Perspectives. Vol. 61 No. 4, 2009. Emerald.

Shove, E., Watson, M., Hand, M., & Ingram, J. (2007). *The Design of Everyday Life*. Oxford: Berg.

Svenningsson Elm, Malin (2009). Exploring and negotiating femininity: Young women's creation of style in a Swedish Internet community. *Young*, 17, 241-264. Doi: 10.1177/110330880901700302

Sylow, Mine (2008). Tempting french fries: Cultural analysis as an approach in the development of healthy fast food. I: Fredrisson, C. & Jönsson, H. (red.) *ETN, 5, JOB*. Etnologisk skriftserie.

Etnologiska Institutionen. Lunds Universitet.

<http://www.kultur.lu.se/upload/Kulturvetenskaper/etn5.pdf>.

Teknologisk Insitut (2007). *Borgernes IKT-faerdigheder i Danmark*. Från IT portalen:

<http://www.itportalen.dk/graphics/Banner/Hovedmenu/Nyheder/2007/Februar/RapportomborgerpolitikIKTf%E6rdighederendelig.pdf>.

Thomsen, Morten K. (23.3.2010). *IT-analfabeter kan gøre offentlig digitalisering til 'dundrende fiasko'*. Från Version 2: <http://www.version2.dk/artikel/14324-it-analfabeter-kan-goere-offentlig-digitalisering-til-dundrende-fiasko>.

URK (2009) *Udjævning af den digitale kløft: //Nethood-caféen skal hjælpe unge med IT*. Från URK:s hemsida: <http://urk.drk.dk/sw43408.asp>.

Willim, Robert (2006). Under ytan: Om digitala föreställningsvärldar och dold komplexitet. I:

Willim, R. (red.). *Virtualiteter – Sex essäer*. HEX 001. Lunds Universitet. Från:

http://hyphoff.kult.lu.se/hex/wp-content/uploads/hex001_web.pdf.

Willim, Robert (2009) *Konst och kulturanalytiska tillämpningar*. NEFK, Helsinki. Från:

http://www.robertwillim.com/RW_Helsinki_Aug_09.pdf.