

## CHAT – EN LEGEPLADS FOR VOKSNE

Morten Jack &amp; Jon Andersen

*Internetbaserede elektroniske fællesskaber udgør en ny form for socialitet, der inden for dansk psykologi kun er undersøgt i ganske få studier. I denne artikel undersøger vi legekulturen i et bestemt chatrum, der henvender sig til voksne. Ud fra en kort diskussion af legebegrebet, præsenteres tre forskellige genrer af lege i chatrummet, og formålet med legene analyseres. Vi argumenterer for, at tre forskellige begrundelser for at lege synes særligt vigtige i dette chatrum: For det første er legen selvbegrundet for de legende – de leger ganske enkelt for at lege. For det andet udgør chatrummet igennem legen en social kravle-gård, hvor forskellige sociale kompetencer kan opøves og afprøves. For det tredje er legen et væsentligt element i konstitueringen af et socialt forpligtende fællesskab i chatrummet. Det konkluderes, at legebegrebet kan fungere som en væsentlig deskriptor i en socialpsykologisk forståelse af chatbaserede fællesskaber.*

Internettet bruges kreativt af flere og flere voksne danskere som mødested til udfoldelse af socialitet. Internettet har vist sig at have potentiale til at skabe nye rum for mødet imellem mennesker. Nogle af de mest frekventerede af disse virtuelle rum er chatrum, hvori deltagerne i *real time* kan skrive til hinanden via en computer.

Internetbaserede fællesskaber udfoldet i chatrum udgør en ny form for socialitet og hermed et nyt relevant felt for socialpsykologien. Denne artikels centrale hypotese er, at legebegrebet kan indgå som en væsentlig deskriptor i en socialpsykologisk begrebsliggørelse af chatbaserede fællesskaber. Vi viser i artiklen, hvilken særlig fremtrædelsesform legen får, når den medieres via computere og foregår imellem voksne chattere. Igenem en analyse af fællesskabet i et bestemt chatrum (her kaldet rum Voksne) på chattjenesten Opasia Chat, identificerer vi tre væsentlige genrer af lege og tre forskellige begrundelser for at lege, som vi finder særligt relevante i det undersøgte chatrum.

Nærværende artikel er baseret på empiri indsamlet i forbindelse med vores kandidatafhandling »Chat – et socialt forpligtende fællesskab.« (Andersen & Jack 2002). Afhandlingen er en eksplorativ feltundersøgelse af

ovenstående chatrum. Artiklen bygger på en kombination af teori om leg og nyere socialvidenskabelig internetforskning. Denne interdisciplinære tilgang er nødvendig for at kunne begrebsliggøre social interaktion medieret via computere som leg og for at kunne begribe legens særlige træk, når den medieres via computere. Vi håber med denne artikel at kunne bidrage til udvidelsen og udviklingen af forskning i elektroniske fællesskaber som et nyt socialpsykologisk felt.

### ***Kort om chat***

Chat er en *synkron* computermedieret kommunikationsform. Man kan ikke, som ved e-mail, i ro og mag reflektere over den e-mail, man har modtaget og først senere svare. I chatrummet svarer man hinanden øjeblikkeligt. Hver gang man skriver en respons (typisk en sætning) bliver den sendt, og den anden eller de andre kan øjeblikkeligt læse den, forholde sig til den og svare. Folk der taler sammen i et chatrum er spatio-temporalt placeret på en anden måde end ved ansigt til ansigt-samtale. De er (oftest) fjernt fra hinanden i geografisk afstand, men tæt på hinanden i tid (Hougaard 2001). Således udspiller en chat sig som en skriftmedieret konversation mellem mindst to, men oftest flere, samlet i det samme virtuelle rum.

Når en bruger logger på et chatrum, skal vedkommende vælge sig et Nick (forkortet form af det engelske nickname), altså hvad han/hun vil kalde sig på chatten. Brugeren kan knytte sit rigtige navn og eventuelt en e-mailadresse til det valgte Nick. Nicks kan være brugerens navn, kan sige noget om brugeren eller kan sige noget om brugerens formål med at chatte – for eksempel fyr25\_sgr\_q (fyr på 25 søger kvinde). Nicket er chattens eneste passive selvfremsstillingsmulighed. Man kan tage sig et nyt Nick, hver gang man kobler sig på et chatrum, men stamgæsterne i vores undersøgelse bruger alle faste Nicks.

### **Introduktion til leg på chat**

Adspurgt om hvorfor de chatter, svarer to af informanterne fra vores undersøgelse følgende:

At chatte for mig er primært underholdning....man kan slappe af efter en dag på jobbet eller slappe af og glemme de tanker, man går og har rumsterende...

jo..jeg har gode venner...men jeg mener nærmere, at jeg går på chatten, for at hygge mig eller drille lidt \*ss\* [smiler sødt]..eller bare kigge....

For vores informanter er underholdning på chatten især at kunne lege med sproget og fantasien. Sprogleg og fantasi beskrives som en væsentlig grund til at chatte:

...gemikken ved chat/fantasi om man vil...den er kanon :o) [smiler]  
sjov og leg betyder meget for chatten, det er der de som er nede kommer op igen

\*SS\* det er jo lige præcis den lette tone..\*S\* og nogle af dem har altså den fedeste humor [smiler sødt, smiler]

Den legende og humoristiske tilgang til kommunikationen, hvor chatterne leger med sproget og hinanden, er en central del af det sociale liv på chatten. Stort set alle vores informanter fremhæver de legende eller underholdende elementer ved chatten som noget *i sig selv* tiltrækkende. Vi finder det på baggrund af vores undersøgelse rimeligt teoretisk at oversætte det som chatterne kalder for underholdning med begrebet leg. En af grundene til at chatterne vælger at kalde det for underholdning kunne være, at leg normalt bliver betragtet som en børneaktivitet.

Leg kan anskues ud fra forskellige perspektiver. Ud fra de *legendes* perspektiv er legen selvforklarende – børn leger for at lege, chatterne chatter fordi det er underholdende/sjovt (Mouritsen 1996). Legen, eller det legende, synes således for chatterne ikke at være funktionel, men måske netop suspenderingen af målorienteringen. Ud fra *legeforskerens* perspektiv forklares legen typisk med bagvedliggende årsager, enten som opfyldelse af lystbehov eller som træning i sociale og kognitive kompetencer (Vygotsky 1982; Mouritsen 1996; Andersen & Kampmann 1996). Vi argumenterer for, at leg er en aktivitet i sig selv, der ikke kan reduceres til bagvedliggende funktions- eller udviklingsmål. Asplund (1987) er inde på noget lignende, når han omtaler Huizinga og hans begreb om det legende menneske – Homo ludens: »Hur som helst: denna »fun«-kvalitet kan inte reduceras til något annat begrepp; den utgör en »absolut grundläggande livsform«. Leken är ett selvständigt fenomen...« (Asplund 1987, p.62. Huizingas beskrivelse er oprindeligt fra 1955).

Leg adskilles klassisk fra spil. Leg på chat er ikke et spil, fordi der ingen faste regler er, det er mere en kreativ leg med ord om ekspressivitet, roller, identitet, nærhed/afstand osv. Legen på chatten adskiller sig eksempelvis fra computerspil derved, at de fleste computerspil indeholder eller tilbyder en relativ fast narrativ med nogle relativt faste og på forhånd programmerede mulige roller, som kan indtages og udspilles. Legene på chatten tager ofte form af en udfoldet fiktion, hvor deltagerne er med til at tage henholdsvis give hinanden roller og sammen lege gennem et fælles udfoldet narrativ, hvor historien er skabt af deltagerne. Legene med og gennem sproget er også kreative i den forstand, at chatterne, ikke som ved læsning af en bog blot fortolker tegnene, men selv skaber nye tegn og tegnkombinationer (for eksempel akronymer og æstetiserende sprogbrug).

I vores forståelse af begrebet leg, har vi ladet os inspirere af Andersen & Kampmanns (1996) opstilling af syv generelle træk, som går igen i de fleste italesættelser af begrebet: lystbetonet, frivillig, procesorienteret snarere

end målorienteret, deltagerne i legen er aktive, der er elementer af »laden som om«, den er fri fra ydre rigide regler og endelig handlings- og tilstedeværelsesorienteret snarere end analyserende i forhold til legens aktivitet (Andersen & Kampmann 1996). Disse træk er taget fra legeforskningen, som helt overvejende har beskæftiget sig med børns leg, men alligevel finder vi alle aspekter ved de *voksne* chatters interaktion i chatrummet.

Den legende tilgang til den sociale udfoldelse er godt nok lystfuld og frivillig fra chatternes side, men ikke altid følsom eller hyggelig. Den legende tilgang kommer nemlig ofte til udtryk i ironiske og umiddelbart hånlige ordvekslinger, hvor en del af legen handler om, hvem der kan tåle ironien og svare tilbage af samme mønt, og hvem der bukker under, virker såret og intet smart ironisk gensvar kan give. Det syntes at være en værdsat kompetence at kunne »tåle« ironien, selv når den driver ned af tapetet. Vil man være en del af det online fællesskab som holder til i chatrummet, skal man kunne tåle at blive »chattet« (småslået) til og kunne give igen med humor og ironi.

Vi mener, at man kan diskutere, om det er et generelt træk ved leg, at deltagerne er aktive. Når chatterne leger i chatrummet, er det ofte kun en 2-5 chattere på en gang, der kaster sig ud i eksempelvis en rolleleg, men der kan godt være 20 logget på chatrummet. Det syntes at være en del af legens dynamik, at der er 2-5 udøvere eller performere, som er særligt gode og villige til gennem en kreativ sprogbrug at kaste sig ud i legen, mens resten fungerer som et publikum. En af vores informanter er inde på denne dynamik mellem underholdere og underholdte:

det er talen på chatten, som er underholdningen..nogen har en kanon sans for humor, som jeg elsker..og vi sidder og suplerer hinanden i skrift til underholdning for de andre \*gg\* [griner godt]

Sutton-Smith (her ud fra Andersen & Kampmann 1996) taler, med udgangspunkt i en spil- og teatermetafor, om en legekvadrolog for børns leg med fire positioner: instruktør, spiller, modspiller og publikum. Denne legekvadrolog syntes også at være en meningsfuld model for mange af chatternes lege, ud over at der sjældent er en instruktør, men mere en initiativtager til legen. Begrebet kan også forklare socialiseringen af de nye chattere til legekulturen i rummet. De gamle og mere »chatsprogskompetente« chattere finder både glæde ved selve legen med de andre erfarne chattere og ved at vide, at de nye eller mindre legekompertente chattere ser på som publikum og beundrer deres lege- og sprogkompetencer.

Vi finder det på baggrund af vores undersøgelse og ovenstående argumentation rimeligt at betragte en væsentlig del af den sociale interaktion i rum *Voksne* som leg. For det første beskriver vores informanter selv deres aktiviteter på chatkanalen som leg/underholdning og beskriver, hvordan netop dette kendetegnet ved interaktionen er særligt tiltrækkende og motive-

rende for at bruge mange timer om dagen på at »snakke« via en computer. For det andet stemmer den aktivitet, som informanterne beskriver som underholdning og leg, i høj grad overens med teoretiske beskrivelser og kendetegn ved leg i andre sammenhænge.

Med denne sandsynliggørelse af at der eksisterer en legekultur i rum Voksne, kan vi fortsætte med en nærmere analyse af denne legekultur. I det følgende vil vi vise, hvordan legekulturen dels kommer til udtryk som et generelt træk ved chattersnes kommunikation og udfoldede socialitet og dels gennem specifikke genrer af lege. Først må vi dog omkring en beskrivelse af chattersnes eneste legetøj: Chatsproget.

### Sproget – chattens legetøj

Når folk bruger et online rum for interaktion og social udfoldelse, står de over for udfordringen om at skabe en succesfuld kommunikation i et *begrænset* kommunikationsrum. Kommunikationen i chatrummet er nemlig – i forhold til almindelig, ansigt til ansigt-samtale – ubestrideligt begrænset, hvad angår kommunikationsbåndbredde. Som næsten al anden kommunikation på internettet, finder samtalen i chatrummet alene sted gennem tekstudveksling. Socialitet på chat skal derfor alene skabes, formidles og vedligeholdes igennem sproget. Til det formål har chattere verden over skabt et særligt sprog, der ikke umiddelbart lader sig kategorisere under de lingvistiske kategorier talesprog eller skriftsprog (Crystal 2001; Hougaard 2001), og som ikke kun muliggør sproglig udveksling igennem chatten, men som i fascinerende grad giver chatterne mulighed for at lege, udfolde sig og optræde på chatten – sociolingvisten David Crystal (2001) beskriver chatten som en lingvistisk fest, hvor deltagerne har deres sprog med i stedet for flasker.

I et chatbaseret elektronisk fællesskab skal alle udvekslinger foregå sprogligt – alle udtryk, følelser og tanker skal kunne formidles via chatsproget, hvis modtageren skal have en chance for at opfatte dem. Leg imellem deltagerne i et elektronisk fællesskab er derfor nødvendigvis *leg med sproget*, og at kunne beherske chatsproget er en forudsætning for at kunne lege med, ligesom at kunne afkode det er en forudsætning for som udenforstående at opfatte, hvad der foregår. Vi vil i det følgende nævne enkelte særlige kendetegn ved chatsproget generelt og ved sproget i rum Voksne specifikt.

Ved almindelig tale modtages meddelelsen ord for ord. Dette gælder ikke for de fleste chatsystemet, hvor hele meddelelsen modtages på en gang, når brugeren sender den. Modtageren kan herved ikke reagere, før hele meddelelsen er modtaget, og afsenderen har ikke mulighed for at vide, hvordan meddelelsen modtages, før den er afsendt. Der er intet overlap imellem tale, og ingen mulighed for at modtageren kan kommentere, inden

hele meddelelsen er modtaget (som man gør i talesprog ved at sige mmh, nikke osv.) (Crystal 2001). Desuden er rytmen væsentligt langsommere end ved tale (Walther 1992). Dels sætter deltagerens skrivehastighed begrænsninger for samtaleens hastighed, dels er der altid en lille forsinkelse fra, at en besked afsendes ved at afsenderen trykker »send«, og til at modtageren kan læse den på sin skærm. Denne tekniske forsinkelse kaldes »lag«, og er især udbredt ved chat over store geografiske afstande eller ved lav båndbredde<sup>1</sup>. Ofte er der et »lag« på 2-3 sekunder, hvilket er meget i forhold til ansigt til ansigt-kommunikation (Crystal 2001). Sagen kompliceres af, at modtageren ikke har nogen mulighed for at vide, om pauser skyldes teknik, eller at den anden ikke sender noget, og af at der ikke eksisterer de samme turn-taking-praksisser som ved for eksempel telefon (Hallo? Er du der stadig? osv.) Jo flere der deltager i samtalen, jo værre bliver det. Endvidere kan meddelelser let drukne i mængden på en chat, især hvis der er mange deltagere. Dette kan forstyrre turn-taking, som er et fundamentalt træk ved talesprog.

At kunne føre meningsfyldte samtaler i dette medium kræver store kompetencer af deltagerne og kræver, at sproget tilpasses denne specielle form. En måde at gøre det på er ved sprogligt at kompensere for de paralingvistiske informationer, der mangler på chatten i forhold til ansigt til ansigt-samtaler. Dette gøres blandt andet igennem akronymer, som er vidt udbredt på chat. Vi vil her nævne tre typer og grunde til, at de bruges, dels som en beskrivelse af chatsproget, dels som en lynguide til forståelsen af de eksempler, vi bruger i denne artikel. Følgende opdeling er baseret på Hougaard (2001). Eksemplerne stammer fra vores undersøgelse.

**1. Kompenserende sprogbrug.** Sproget bruges til at kompensere for manglen på nonverbale markører (nik, smil osv.) Skrives normalt efter en sætning for at give modtageren en mulighed for at vide, hvordan det afsendte skal forstås. Eksempel:

\*ss\* – stort smil, \*g\* – griner, \*LOL\* – Laughs Out Loud, \*sf\* – smiler frækt.

**2. Økonomiserende sprogbrug.** Forkortelser, der gør chatteren i stand til at skrive lange sætninger hurtigere. Kendes også fra SMS-beskeder, hvor det ofte kun er muligt at skrive op til 160 tegn i en besked. Eksempel:

\*BRB\* – Be Right Back, \*ILM\* – I Lige Måde, \*SVJV\* – Så Vidt Jeg Ved, \*WB\* – Welcome Back.

---

1 »The volume of information per unit time that a computer, person, or transmission medium can handle« (Reymond 1993, her refereret fra Kollock & Smith 1996, p. 115) Mediets evne til at transportere information over tid.

- 3. Æstetiserende sprogbrug.** Egentlige sproglige nyskabelser og andet kreativt eller rekreativt sprogbrug, hvor formålet ofte er, at sætningen skal se smart eller godt ud. Ses især i ungdomschat. Eksempel: sægze – at sexe, at lægge op til sex eller at flirte på chatten. oxo – også.

Endvidere udtrykker chatterne sig igennem 3. persons handlinger, som for eksempel:

\* Mette elsker DTs humor...sådan da\*GGGGGGGG\*

3. persons handlinger på chatten markeres med tegnet asterisk, og udføres af chatterne ved at bruge bestemte kommandoer. Hougaard beskriver handlinger og akronymer som chattens regibemærkninger (Hougaard 2001). En særlig type af handlinger er handlingsudtryk. De dækker akronymer, der beskriver aktioner (\*BRB\*), hilsner (\*Wanda hilser lige godmorgen til alle), rapporter (\*Mette elsker DTs humor...sådan da\*GGGGGGGGG\*) og fiktionshandlinger (\*Mette\_brbr stikker Viking-away en øl). Handlingsudtryk giver chatteren mulighed for at kommenterer, hvad der sker i chatten, og eventuelt kommenterer sin egen rolle, og kan derfor ofte tage form af metakommentarer:

\* bmn ved godt at hun ikke må lyve..men gør det anyway for at glæde de to charmetrolde...

Chatsprogets særegne træk er alle med til at kompensere for manglen på nonverbale markører, men kan ikke alene forstås som compensation eller økonomisering. Chatsproget er også chatternes kreative legetøj, og mange af chatternes lege inddrager eller udspringer af de særlige kendetegn ved chatsproget, som brug af handlinger, akronymer osv. – lige fra de enkle tegn for smil (smileys :-)) eller \*S\*) til lange og fantasifulde samudfoldede rollelege chatterne imellem.

I de følgende afsnit vil vi præsentere tre genre af lege, som vi har oplevet i rum Voksne. Disse tre er naturligvis ikke de eneste, men de repræsenterer alle lege, som man som fast chatter i dette rum overværer eller tager del i dagligt. Med udgangspunkt i det ovenstående starter vi med en genre af lege, der i særlig grad inddrager mediet.

### Leg med mediets særlige karakter

En særlig type af lege på chatten er lege, der inddrager og parodierer over det særlige fællesskab, chatmediet tilbyder. Disse lege er meget udbredte, og er måske snarere et kendetegn ved leg på chat generelt – i hvert fald i

det chatrum, vi har studeret – end en egentlig genre af leg. Det mest typiske er handlinger, der indikerer fysisk nærvær, for eksempel når en chatter spørger en anden, om hun skal have noget med fra kiosken:

\* husmus skal lige straks ud at handle nogen der skal have noget med  
 <MissLili> husmus hvormeget kan du bære \*GG\*<sup>2</sup> [griner godt]  
 <husmus> misslilli har en varevogn så  
 <MissLili> husmus oki, så kan vi roligt skrive huskesedler \*G\*  
 <husmus> misslili jeps... men I henter selv varene her hos mig  
 \*SGGG\*  
 \* SW tror det er hurtigere at gøre sine indkøb selv \*GG\*

Husmus og MissLili kan meget vel bo i hver sin ende af landet, men leger med ideen om, at de er i fysisk nærhed af hinanden. Begge er i øvrigt stamgæster på chatten, og kender hinanden i forvejen. Andre eksempler er forskellige fiktionshandlinger med hinanden på chatten, lige fra de konventionelle som at give en anden chatter et knus, til meget lange og udviklede handlinger. Et par eksempler fra forskellige chatsessioner:

<Frejas\_Mor> knækker et palmeblad af, og vifter viking  
 \* Brittern keder sig vildt  
 \* SW smider en kasse legoklodser hen til Brittern så hun ikke keder sig \*Sg\* [stort grin]  
 \* mette\_brbr stikker Viking-away en øl

Kreativiteten og opfindsomheden belønnes i denne type af handlinger. Chat-programmet har omkring 50 forprogrammerede handlinger, som kan afsendes blot ved at klikke på dem. De forprogrammerede handlinger er for eksempel »hilser rundt i rummet«, »siger hej til alle i rummet«, »stikker x en øl« osv. For rutinerede chattere synes det at være en del af legen at finde på nye og sjove ting at gøre ved hinanden på chatten.

Brugen af 3. persons handlinger i stedet for at »tale« direkte i 1. person synes at være en væsentlig del af chatternes humor. At skifte fra 1. person til 3. person er et rent stilistisk træk – det har intet andet formål end at give chatterne en øget mulighed for kreativ udfoldelse. 3. persons handlinger kan bruges som ovenfor til at simulere forskellige fiktive handlinger med andre chattere, men kan også tage form at kommentarer, f.eks. selvreleksivt som:

---

2 Læses således: <afsender> modtager besked. Altså MissLili siger til Husmus: »hvor meget kan du bære \*GG\*« Vi har i klammerne oversat akronymerne.



<MyLady> Mike> det er for lækkert...\*smiler saligt)

\* MyLady: gggrrrr.....nogen har sq [sgu'] ox [også] flyttet på tasterne....

MyLady skulle have skrevet »\*smiler saligt\*« i øverste linie, men ramte forkert og skrev i stedet »\*smiler saligt)«, hvilket hun selv kommenterer i linien nedenfor.

Handlinger inddrager, både når de bruges (selv)refleksivt, og når de bruges til at udtrykke fiktionshandlinger, noget der ellers mangler i chatrummet. Handlingerne indgår i chatternes repertoire som en kreativ mulighed for at kommunikere via udtryksformer, der ellers ikke er til stede i computermedieret kommunikation (CMC). Herigennem kan chatterne inddrage deres krop, deres tanker og deres følelser i kommunikationen, men kan samtidigt opretholde en kontrol over, hvilke kropslige udtryk, tanker og følelser de vil dele med de andre. Denne øgede mulighed for *selektiv selypræsentation* er for mange et særligt attraktivt træk ved chatkommunikation.

Det legende aspekt eller *den legende tilgang* til online fællesskabet udgøres således netop af det spillerum, *fraværet* af markører giver. Den manglende paralingvistiske information bliver udfyldt af chatdeltagernes forestillings- og fortolkningskapaciteter. Fantasien og forestillingsevnen bliver stimuleret af de andre chatters ord, der ansporer til indre forestillingsbilleder. Chatrummet er i den forstand en ideel legeplads, fordi chatterne ikke kan se, høre eller lugte hinanden, og fordi rummet er tomt. Fraværet af inventar og ikke-skriftlige markører er med til at skabe et rum, hvor kreativiteten og fantasien kan folde sig ud, og hvor chatterne i fællesskab gennem sproget kan indrette og befolke rummet.

## Identitetslege og gemmelege

Denne genre af leg har opnået stor opmærksomhed, både i feltets faglitteratur og i mediernes beskrivelse af internettet. Hvad der bredt beskrives som leg eller eksperimenter med identitet på internettet, dækker for os at se over mindst to fænomener. Egentlige *identitetslege* eller identitetseksperimenter forstår vi, som når en bruger logger på og udgiver sig for at være en anden, for eksempel ved at opgive falske oplysninger om sin alder, sit køn eller sit udseende. Formålet kan være at komme i kontakt med andre eller at afprøve en anden identitet. Den anden type kalder Sørensen et al. (2000) for *gemmelege* og forekommer, når en kendt bruger til underholdning for sig selv og andre chattere udgiver sig for at være en anden, for til sidst at afsløre sin rigtige identitet. Den første leg kan opfattes som en primært individuel leg, hvor den anden ofte er social og kan aktivere hele chatkanalen i gætterier om, hvem der gemmer sig bag et nyt Nick.

Begge lege bygger på en bestemt kombination af *virkeligheds-* og *fiktionsniveauer* (Sørensen et al. 2000), hvor brugeren agerer på et *fiktivt* niveau (udgiver sig for en anden), men antager at andre brugere i rummet agerer på et *virkelighedsniveau* (opgiver deres rigtige identitet). Der er således mulighed for endnu en type af leg, hvor begge eller alle parter agerer på et fiktivt niveau, altså udgiver sig for at være andre, end de er. Hvis der er tale om egentlige identitetslege, kan det i sagens natur være svært at afgøre, hvor mange på en chatkanal, der forandrer deres identitet, men ud fra vores informanternes udtalelser er den slags identitetseksperimenter meget sjældne. Fiktive historier eller for eksempel fantasirejser kan derimod godt indbefatte, at flere chattere som en del af legen skifter identitet for at tage roller i legen – eventuelt roller som hinanden. Dette er som gemmelegen en social leg, hvor deltagerne skaber en fiktiv historie i fællesskab, og hvor alle parter udmærket kender hinandens egentlige identitet.

### ***Egentlige identitetslege***

Det er efter vores opfattelse en udbredt fordom, at chattere *generelt* skifter identitet eller i udtalt grad eksperimenterer med deres identitet, når de logger på en chatkanal. Egentlige identitets- og kønslege forekommer, men er ikke særligt udbredt i det chatfællesskab, vi har undersøgt. Fænomenet forklares ofte med, hvad Suler (2001) beskriver som *The Online Disinhibition Effect* – et fænomen, der har fået bemærkelsesværdig stor opmærksomhed inden for feltets litteratur<sup>3</sup>. Flere forskere beskriver, hvordan kommunikation via Internettet medfører mindre hæmmet adfærd, hvilket positivt kan resultere i øget vilje til åbenhed og selvafløring og negativt kan føre til *flaming*, som betegner fjendtlig eller aggressiv adfærd over for andre brugere på internettet.

Anonymitet synes at være en forudsætning for at kunne lege med sin identitet. Hvis andre chattere kender en, er det sværere for eksempel pludseligt at skifte køn. Anonymitet betragtes af blandt andet Wallace (1999), som et *grundlæggende* kendetegn ved internetkommunikation, en slags essens, der blandt andet danner grundlaget for identitetslege. Og grundlaget for anonymiteten er den begrænsede mængde visuelle og auditive markører, der er til stede i CMC. Den gængse forklaring går altså på, at internetbrugere *kan* og *ynder* at lege med deres identitet på internettet, fordi de kan sidde derhjemme bag skærmen og skjule sig for de andre. Denne forklaring udtrykker en *mediedeterminisme*, der går igen i især den tidligere litteratur om menneskers brug af computermedieret kommunikation. Nyere forskning har vist, at kendetegn ved kommunikation via computere – som fravær af en række markører – ikke i sig selv determinerer menneskers brug af mediet. De informanter, vi interviewede i forbindelse med vores under-

---

3 Se f.eks. Suler 2001; Utz 2000; Joinson 1998; Lea et. al. 1992; Wallace 1999.

søgelse, udgav sig aldrig for at være andre, og betragtede generelt leg med identitet som dårlig opførsel. Psykologiske værdier som ærlighed, forpligtethed og fortrolighed var for dem langt stærkere kræfter end mediets indbyggede mulighed for at kunne udgive sig for at være en anden. Mediets indbyggede tendens til anonymitet og uforpligtethed transcenderes med andre ord i dette tilfælde af chatternes drift imod fællesskab og socialitet – for eksempel chatternes ønske om at lege med nogen, de kender.

En anden god grund er, at muligheden ganske enkelt ikke er til stede for stamgæsterne i Rum Voksne, *fordi de også mødes offline*. At fællesskaber, der er opstået på internettet, udbredes til andre kommunikationskanaler og former for møder, er bestemt ikke enestående i vores undersøgelse. Parks & Floyd (1996) fandt i 1996, at 2/3 af en stor population af nyhedsgruppebrugerers relationer migrerede til andre sammenhænge, hvoraf 1/3 mødtes ansigt til ansigt. Parks & Roberts (1998) fandt ligeledes i 1998, at over 90% af en stor population af MOO<sup>4</sup>-brugerers relationer migrerede til andre sammenhænge, hvor e-mail udgjorde den mest populære kanal. Næsten 40% af deres informanter mødtes også ansigt til ansigt. Blandt de informanter, vi interviewede, er det ligeledes snarere reglen end undtagelsen at stamgæsterne mødes på cafeer, til fester, snakker i telefon med hinanden, skriver breve til hinanden og i det hele taget ikke lader deres relationer begrænse til kommunikation over internettet alene. På den måde indgår mediet som en aktivitet, der har opnået en central placering i brugernes *hverdagsliv*, men bestemt ikke som den eneste kanal for socialitet. Brugen af internettet er *en del af* brugernes hverdagsliv, det er ikke løsrevet herfra.

Ved at indplacere brugen af internetbaserede fællesskaber som en integreret del af brugernes hverdagsliv, forekommer det ligeledes mere naturligt at vurderes adfærd på nettet i forhold til brugernes adfærd i øvrigt. Vi har undersøgt et chatfællesskab, der henvender sig til voksne. Identitetslege er derfor højst sandsynligt ikke en del af vores informanternes handlingsrepertoire – hverken på eller uden for chatten. I andre chatrum – for eksempel på Netstationen (n.dk), der specifikt henvender sig til teenagere – kunne vi forvente at finde høje forekomster af rolle- og identitetslege, både på og uden for chatten. Pointen er her, at Internettet *giver* særlige muligheder for at være anonym og for at lege med sin identitet – endda på en forholdsvis sikker måde. Men om brugerne *benytter sig* af muligheden, afhænger dels af karakteren af det fællesskab, brugerne har med hinanden, dels af psykologiske faktorer, som for eksempel brugernes interesse i og behov for at eksperimentere med deres identitet.

---

4 MOO's (Multi-User Dimensions, Object Oriented) er virtuelle verdner, hvor brugerne kan chatte med hinanden. I modsætning til chat er MOO's centreret omkring et bestemt virtuelt univers, for eksempel et rollespil.

**Gemmelege – eller at klæde sig ud i ord**

Til gengæld er vi flere gange stødt på »gemmelege« på chatten – eller hvad Sørensen et al. (2000) kalder for at »klæde sig ud i ord«. I følgende sekvens har Morten Jack (med nick'et CyberTalker) startet en fantasileg i rum Voksne. Legen udsprang af en snak om, hvor mange af chatterne der egentligt var i familie med hinanden (hvilket viste sig at være mange!). Herefter tog CyberTalker initiativ til at afholde et fiktivt »DM i familieparløb« på chatten. Flere chattere deltog i legen, som fortsatte i måske 5 minutter. Men da legen var afsluttet, blev en gruppe af stamgæsterne i tvivl om, hvem det var de legede med:

<bmn> CyberTalker. Hvem er du lige egentlig...og hvad hedder du normalt herinde..\*SS\*

<Karsser> Cyber....Du ved godt man ikke må lyve ikke?..\*GG\*

<CyberTalker> bmn jeg er ny. Hvem tror I jeg er?

<bmn> Cyber. Har vi da ingen anelse om...da derfor vi spørger...

<Karsser> Cyber,,..... Er du Nord Tjekkisk bådflygtning's spion?

Sekvensen opfattes af Karsser og bmn som på kanten mellem leg og normbrud. Indtil videre er stemningen legende – både bmn og Karsser tilføjer smil (\*S\*) og grin (\*G\*) efter deres indlæg. Samtidigt er de i tvivl, om en egentligt kendt chatter er i gang med at snyde dem. CyberTalkers kompetence til at kunne starte en leg, der måske endda passede til den type af fantasilege, der normalt forekommer i rummet, tyder på, at han kender rummet, og kommer der regelmæssigt. Karsser undersøger herefter ved hjælp af en bestemt kommando, hvem der gemmer sig bag nicket »CyberTalker«:

<Karsser> Cyber... Hvem er mjack...\*GG\*

<CyberTalker> Karsser det er da' mig \*gg\*

<CyberTalker > karsser Morten Jack

<Karsser> Cyber..Ok.. du er mand der hedder Jack....\*G\*

<CyberTalker> karsser Jeg hedder Morten

<mette> cyber oki nu er jeg med, hvem du er\*GGG\* hejsa

CyberTalker lader sig »afsløre«, og undgår herved at bryde den vigtige norm i rum Voksne om at opgive sin rigtige identitet og ikke udgive sig for andre. Samtidigt illustrerer sekvensen, hvordan gemmelegen som så mange andre lege kan være en leg med grænser – i dette tilfælde imellem at lege og at snyde.

## Leg med seksualitet, nærhed og afstand

Her har vi fat i en anden antagelse om internetbaserede fællesskaber, man ofte støder på – især i mediernes gengivelser af socialitet på internettet. Handler det hele om sex og om at finde en partner? Er chatrum blot en moderne form for kontakttjeneste eller telefonsex? Massemediernes (og hermed også internettets) ensidige kobling af internettet med sex og pornografi er sandsynligvis en væsentlig grund til, at denne antagelse lever i bedste velgående, og at mange chattere indleder et interview med at sige, at chat altså ikke kun handler om at møde en partner.

For det første er det – ligesom med de andre typer af lege eller aktiviteter, vi har nævnt – vigtigt at søge forklaringer og beskrivelser, der er forankret i en konkret social praksis. Nogle chatrum lægger eksplicit op til flirt og evt. cybersex (for eksempel Fantasier på Opasia Chat eller chatrum på Scor.dk), hvor det i andre rum vil opfattes som et normbrud at flirte med andre chattere. Ligeledes varierer graden af flirt meget efter, hvem der er logget ind og tidspunktet på dagen – om aftenen er stemningen ofte noget mere »svedig« end for eksempel om formiddagen.

Kontakt, flirt og egentlig cybersex – sex medieret via internettet – behøver naturligvis ikke at tage form af lege. Det meste af denne mere målrettede kontakt foregår i rød chat, dvs. i private chatrum, hvor kun to chattere har adgang. Chattere i det offentlige rum, sort chat, kan til enhver tid ved hjælp af en enkelt kommando åbne en privat chat med hinanden. Flirt i det offentlige rum har derimod ofte et legende aspekt, da det ligesom de andre genre af leg, vi har nævnt, giver mulighed for at *optræde* og *udfolde sig* på chatten.

Risikoen for at drukne i mængden er meget stor ved chatkommunikation – at kunne trylle eller lege med ordene er den mest effektive måde at blive hørt på, hvad enten formålet er at finde venner, finde en partner eller blot at deltage i fællesskabet. De flirtende eller seksualiserende kommentarer kan spænde fra de meget subtile, hvor man som deltager eller tilhører blot har en fornemmelse af en stemning, til de meget direkte som:

<HotGirl> Peter321: Skal vi lege brandbil? Jeg hyler, du sprøjter  
\*LOL\* [laughs out loud]

Den næste sekvens fra samme chatsession er et uddrag af en lang flirtende leg, hvor det ikke umiddelbart er til at afgøre, hvor seriøst det er ment. I sekvensen indgår fire chattere:

\* SuperWoman overvejer om en flirt med Peter321 vil udvikle sig mindre dramatisk i aften

\* HotGirl kigger skummelt på Peter321 og blinker

<HotGirl> Peter321: Er du til noget, eller skal du have en øl først?  
 \*BF\* [blinker frækt]  
 \* HotGirl tror Peter321 skriver blindskrift, siden man ikke kan se noget i sort på chatten....\*GG\* [griner godt – henviser til at Peter321 bruger sine kræfter i private rum]  
 <SuperWoman> Peter321: Jeg har hørt at sex er godt mod hovedpine  
 \*BF\*  
 <Peter321> HotGirl noget af et dilemma der, øl... \*GG\*  
 \* HotGirl kigger savlende på Peter321 og griner skummelt  
 <SuperWoman> Peter321: Er det en banan i din lomme, eller er du bare glad for at se mig?  
 <HotGirl> Peter321: Jeg elsker at drømme, drømme om dig, for i mine drømme er du vild med mig  
 <Peter321> SuperWoman hehe, den har HotGirl da brugt tidligere i dag \*S\*  
 <eber> Peter321 nu må du sgu komme med nogle fiduser do – du er jo helt omsværmet \*G\*

Legens »som om«-karakter er tydelig her, og det raffinerede for chatterne består i at kunne aflæse metakommunikationen og de usagte regler for legen, alene gennem det her og nu-producerede skriftlige udtryk. Denne evne til ved hjælp af metakommunikative markører at skelne mellem »leg« og »virkelighed« kan ikke transmitteres gennem kropsligheden, men alene gennem sproget i form af smileys og akronymer som \*S\* (smiler), \*SMF\* (smiler-meget-frækt) eller \*Gnæk-Gnæk\*, som kan bruges til at markere, at det skrevne umiddelbart lyder hånligt eller uvenligt, men at det bare er for sjov og skal læses som ironi. Et eksempel fra samme sekvens er følgende tekststreng:

\* HotGirl tror Peter321 bruger det mærke i deo, der hedder »No Friend« \*LOL\*

Disse akronymer holder legen kørende, selv når det skrevne begynder at lyde farligt eller involverende på en grænseoverskridende måde (erotisk leg). Her er vi inde på et af de centrale aspekter ved denne form for leg, nemlig at legen befinder sig i *grænselandet* mellem fiktion og virkelighed, det er dette udspændte felt, som giver spændingen i legen.

Det særlige ved flirt på chat er naturligvis, at det er forholdsvis ufarligt. Den fysiske afstand giver chatterne mulighed for at afprøve forskellige roller og handlinger uden at udsætte sig selv for fysisk fare. I vores undersøgelse beskrev især kvinderne det som en væsentlig fordel i forhold til for eksempel at gå på værtshus. Ligeledes kan det tænkes at have en stor betydning blandt unge, der er ved at udvikle og afprøve deres seksualitet. Denne brug af internettet beskriver Sørensen et al. (2000) som udbredt

blandt teenager piger: »Internettet bruges således af de store 13-årige piger som springbræt til at sætte fokus på deres pubertet og seksualitet.« (Sørensen et al. 2000, p. 74)

Chatrummet er en forholdsvis tryk legeplads, hvor deltagerne kan øve sig i en bestemt praksis, for eksempel i at komme i kontrakt med en partner<sup>5</sup>. I denne sammenhæng kan legen siges at have to overlappende formål: For det første er legen *i sig selv* et formål, og herved et ikke-reducerbart fænomen. For det andet kan chatterne igennem legen bruge chatrummet som en *social kravlegård*, hvor forskellige handlinger kan afprøves. Chatrummet kan dermed fungere som en *zone for nærmeste udvikling* (Vygotsky 1978), som et springbræt til at kaste sig ud i personlig udvikling og handlinger uden for chatten.

Hermed er vi lige ved at hoppe tilbage i den klassiske udviklingsteoretiske forståelse af leg alene som formålsrettet. I dette tilfælde kan vi som socialforskere se aspekter af legen, det giver mening at beskrive som rettede mod formål ud over legen i sig selv. Men den flirtende leg kan ikke reduceres til *alene* at være en træning i en anden praksis. Vores informanter udtrykker tydeligt, at det legende og underholdende aspekt er et formål i sig selv, hvormed legen netop kan siges at udtrykke *suspendering af mål-orientering*. Ud over at legen kan have flere formål, afhænger forståelsen af legen således også af, hvem man spørger. Spørger man børn generelt (Mouritsen 1996) eller chatterne i rum Voksne specifikt, hvorfor de leger eller chatter, begrundes de entydigt legen med legen.

### ***Leg med nærhed og afstand – overgangsfelter***

Et vigtigt aspekt ved chatrum som social legeplads er, at de tilbyder en attraktiv accelerationsbane imellem nærhed og afstand – brugeren kan, uden fysisk at udsætte sig selv for fare, flekse imellem intimitet og distance, fordi mediet tilbyder let tilgængelige *overgangsfelter* imellem disse positioner. Disse overgangsfelter består især af skiftet imellem rød og sort tale, imellem private og offentlige rum. Chatsystemet gør det nemt og mindre farligt at »gå ind ved siden af«, endda i flere forskellige private rum på een gang, hvis man skulle ønske det. *Leg med nærhed og afstand* udgør således en kategori af lege, der synes særligt vigtige, og som samtidigt måske er den mest normativt regulerede genre af leg i de chatrum, vi har undersøgt. At gå i rødt uden at spørge om lov, dvs. at åbne et privat chatrum med en anden chatter uden først at have spurgt personen i den offentlige del om det er ok, er et af de mest almindelige og hårdest sanktionerede normbrud på chatten. For som en af vores informanter siger:

---

5 Hermed ikke sagt at chatkommunikation er ufarlig. Der findes flere eksempler på pædofile, der etablerer aftaler om fysiske møder med børn via chat, ligesom der findes rapporter om verbale overgreb igennem chatkommunikation. Se f.eks. Turkle 1996 for en beskrivelse af *Virtual Rape*.

Tjahhh...hvis du går hen til en vildfremmed, braser du vel heller ikke bare sådan ind af døren, uden at du først har banket eller ringet på og blevet budt indenfor, vel? ;o)

Demed sagt.....vi vil selv have lov til at bestemme hvem der skal være i vores røde rum :o)

Legen med afstand og nærhed kan således hurtigt forvandles til alvor, hvis normerne overtrædes.

### **Legende tilgang til fællesskabet**

Den legende tilgang til den sociale udfoldelse i chatrummet er ikke motiveret af eller styret af, at den er med til at facilitere og vedligeholde online fællesskabet. Ikke desto mindre syntes legen at have en positiv indflydelse eller ligefrem at fungere som en katalysator for fællesskabets udbygning og vedligeholdelse. Baym (2000) har i artiklen »The performance of Humor in Computer-Mediated Communication« undersøgt, hvorledes humor syntes at være et konstituerende træk ved det online fællesskab, hun undersøgte. I vores undersøgelse syntes humoren og ironien udtrykt i sprog- og rollelege at være med til at skabe relationer og give en følelse af fællesskab mellem deltagerne i chatten – de kommer »tæt på hinanden« gennem deres latter i chatrummet. Baym skriver:

»Because humour simultaneously indexes so many important social domains, it has particular power to affirm the group's self-definition and to transform its social structure« (p.1).

Legen er også med til at indekserer den enkelte chatter i forhold til den sociale struktur i chatfællesskabet. Det er eksempelvis i høj kurs at kunne tåle ironi, kunne modtage og give smarte bemærkninger, være god til at bruge akronymer nuanceret (f.eks. adækvat at skelne mellem brugen af \*S\* smiler, \*SF\* smiler frækt, \*SMK\* smiler meget kærligt, \*GRMF\* griner rigtig meget frækt), og generelt være kreativ og varieret i sin sprogbrug.

### **Rammer og forudsætninger for legens aktivitet**

En af forudsætningerne for, at legekulturen har kunnet blomstre i det chatrum som vi har undersøgt, er, at der findes og fortsat vedligeholdes en vis grad af trygge rammer. Der findes særligt udnævnte chattere, de såkaldte ChanOp's og GlobalOp's, hvis ulønnede hver det er at optræde som et forbillede for nye chattere og så vidt muligt tage pænt imod dem og hjælpe dem i gang. Derudover fungerer de også som politimænd i den forstand, at de kan sanktionere overtrædelser af chattens netikette (net-etikette). Desuden er der en høj grad af selvjustits blandt de centrale chattere, og hvis en



chatter forbryder sig på fællesskabets regler, rygtes det hurtigt, og personen vil blive opfattet som illoyal eller som en, man i hvert fald ikke kan stole på, og vil således risikere at få en perifer status i chatfællesskabet (Lave 1991). Som vi så det med legen med afstand og nærhed, kan legen hurtigt forvandles til alvor, hvis normerne overtrædes. Som ved andre lege er det en forudsætning, at deltagerne kender reglerne, ligesom kendskab til de regler og omgangsformer, der karakteriserer den pågældende legekultur, er en måde af afgrænse og styrke fællesskabet på (Baym 2000; Mouritsen 1996). Baym (2000) beskriver, hvordan humor medvirker til at styrke selvpræsentation, fælles forståelse, solidaritet og gruppeidentitet i online grupper. At nogen falder udenfor ved at bryde legens regler, kan således betragtes som en yderligere styrkelse af fællesskabet igennem ingroup/outgroup-effekter.

## Konklusion

Vi har i denne artikel argumenteret for, at legebegrebet er en central deskriptor for social interaktion på chatkanalen rum Voksne, og sandsynliggjort, at begrebet er centralt i forståelsen af socialitet på chatkanaler generelt.

Vi har i artiklen identificeret tre uadskillelige grunde til, at der eksisterer en legekultur – i hvert fald i det chatrum, vi har undersøgt. For det første udgør legen en aktivitet, der for chatterne er selvbegrundet, og som ikke kan reduceres til bagvedliggende årsager. Et chatrum udgør i denne forbindelse en særlig attraktiv legeplads, fordi rummets virtualitet ansporer til deltagerens fantasi og kreativitet. For det andet kan chatrummet igennem legen fungere som en social kravlegård, hvorigennem chatterne kan afprøve forskellige sociale kompetencer. Også til dette formål viser et chatrum sig særligt attraktivt, blandt andet fordi lege på chatten er forholdsvis ufarlige, og fordi chatrummet indeholder attraktive overgangsfelter imellem afstand og nærhed. For det tredje er humor og leg medkonstituerende for skabelsen og vedligeholdelsen af et socialt forpligtende fællesskab i chatrummet.

Vi har ligeledes nævnt tre forskellige genrer af lege, som vi finder interessante, og som hyppigt optræder: Leg med mediets særlige karakter, leg med identitet og leg med seksualitet, nærhed og afstand. Vi har overvejende undersøgt et bestemt chatrum, ikke alle har den samme legekultur som her, og der findes naturligvis andre rum, hvor leg er en mindre fremtrædende aktivitet, og/eller hvor legene er domineret af andre former for lege.

Voksnes leg er forskningsmæssigt særligt interessant, fordi der ikke findes ret mange undersøgelser af dette felt. Vores undersøgelse tyder ikke overraskende på, at voksne på chat leger mindre med deres identitet end store børn og unge. De kaster sig til gengæld flittigt ud i dristige rollelege

af mere romantisk eller flirtende karakter, men modsat teenagerne som regel med chattere, de kender i forvejen. Således synes de voksnes leg i vores undersøgelse at være underlagt ønsket om og behovet for at skabe og vedligeholde relationer og fællesskab på chatten. Driften mod fællesskab synes stærkere end driften mod at eksperimentere med sin person, og på den måde former ønsket om fællesskab og relationer chatternes kultivering af legen. De voksne ønsker med andre ord at kende dem, de leger med.

Legebegrebet kan efter vores mening danne grundlag for videre udforskning af feltet, og hermed medvirke til en teoretisk forståelse af elektroniske fællesskaber som et nyt socialpsykologisk forskningsfelt.

*Læs mere om net-psykologi på [www.net-psykologi.dk](http://www.net-psykologi.dk)*

#### REFERENCER:

- ANDERSEN, J. & JACK, M. (2002): *Chat – et socialt forpligtende fællesskab. En eksplorativ feltundersøgelse*. Kandidatafhandling, Københavns Universitet. (Kan hentes på [www.net-psykologi.dk](http://www.net-psykologi.dk))
- ANDERSEN, P. & KAMPMANN, J. (1996): *Børns legekultur*. Munksgaard-Rosinante
- ASPLUND, J. (1987): *Det sociala livets elementära former*. Bokförlaget Korpen. Göteborg.
- BAYM, N. (2000): *The performance of Humor in Computer-Mediated Communication*. Hentet online 2002: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/baym.html> – Udgivet af JCMC.
- CRYSTAL, D. (2001): *Language and the Internet*. Cambridge University Press.
- HOUGAARD, T. (2001): Interaktionelle særtræk i chat. I: 8. *Møde om Udforskning af Dansk Sprog*. Kunøe, M & Widell, P. (Eds.). Århus (In press). Hentet online 2002: <http://www.hum.au.dk/nordisk/lokal/pdf/Chat.pdf> – udgivet af Århus Universitet.
- JOINSON, A. (1998): Causes and Implications of Disinhibited Behaviour on the Internet. I: Gackenbach (Ed.) *Psychology and the Internet*, Academic Press.
- KOLLOCK, P. & SMITH, M. (1996): Managing the Virtual Commons: Cooperation and Conflict in Computer Communities. I: HERRING, S. C. (1996): *Computer-Mediated Communication: linguistic, social and cross-cultural perspectives*. Amsterdam: John Benjamins.
- LAVE, J. (1991): Situated Learning in Communities of Practice. I: Resnick, Levine & Teasley (Eds.): *Perspectives on Socially Shared Cognition*. N.Y., American Psychological Association.
- LEA, M. et al. (1992): Flaming in computer-mediated communication. I: LEA, M. (Ed.) *Contexts of computer-mediated communication*. New York: Harvester Wheatsheaf.
- MOURITSEN, F. (1996): *Legekultur*, Odense Universitetsforlag, Odense.
- PARKS M. R. & FLOYD, K. (1996): Making Friends in Cyberspace. *Journal of Computer-mediated Communication* vol. 1, nr. 4. Hentet online 2002.
- PARKS, M. R & ROBERTS, L. D (1998): »Making MOOsic«: The development of personal relationships on-line and a comparison to their off-line counterparts. *Journal of social and personal relationships*, 15, 517-537.
- SULER, J. (2001): The Online Disinhibition Effect. I: SULER, J. (1996/ 2001): *Psychology of Cyberspace*. Hentet online 2002: <http://www.rider.edu/users/suler/psyber/psyber.html> – udgivet af Rider University.

- SØRENSEN, B., OLESEN, B. & AUDON, L. (2000): Legekultur på chatkanalerne. I: *Børn i en digital kultur*. GAD's forlag.
- TURKLE, S. (1996): *Life on the Screen*, Weidenfeld & Nicolson, London
- UTZ, S. (2000): *Social Information Processing in MUDs: The Development of Friendships in Virtual Worlds*. Hentet online 2002: <http://www.behavior.net/JOB/v1n1/utz.html> – udgivet af Journal of Online Behaviour.
- VYGOTSKY, L.S. (1978): *Mind in Society – the Development of Higher Psychological Processes*, Harvard University Press, Cambridge.
- VYGOTSKY, L.S (1982): *Legen og den rolle i barnets psykiske udvikling*. I: Vygotsky et al.: Om barnets psykiske udvikling. Nyt Nordisk Forlag, Arnold Busck.
- WALLACE, P. (1999): *The psychology of the Internet*. Cambridge University Press
- WALTHER, J.B. (1992): Interpersonal effects in computer-mediated interaction: A relational perspective. *Communication Research*, 19 (1), p. 52-90.