

Digitale skillelinjer er der fremdeles

Tilgangen til PC og Internett er stor i Norge i dag, og de fleste er tilfredse med egne kunnskaper og ferdigheter. Tilgang er på den annen side ikke synonymt med kompetent bruk. Kvinner bruker IKT mindre enn menn, men er mer strategiske og nytteorienterte. De yngste bruker teknologien mer som leketøy enn nytteredskap, men dette jevner seg ut med alderen. De med lengst utdanning bruker PC og Internett mer til nytteformål enn de med kort utdanning. Vi ser med andre ord at relativt klare digitale skillelinjer fortsatt er en realitet i vårt moderne samfunn.

Denne artikkelen dreier seg om voksnes bruk av IKT. Det fokuseres på hvordan IKT brukes og hvordan bruken henger sammen med kjønn, alder og utdanning. Datagrunnlaget er den norske delen av OECD-undersøkelsen ALL (Adult Literacy and Life Skills Survey).

Kunnskap om og mestring av teknologi innebærer i vid forstand økte muligheter for deltakelse i det moderne samfunnet, både nasjonalt og globalt. Begrepet "øborgerskap" brukes gjerne i denne sammenhengen¹. Bruk og mestring av PC og Internett kan noe pretensiøst formuleres som å være selve nøkkelen og redskapet som åpner døren til den moderne verdens økende informasjonsflyt, med andre ord gjelder det kompetent deltakelse i kunnskapssamfunnet (UFD 2004). Mer spesifikt dreier dette seg om å sikre sine muligheter for å kunne imøtekomme arbeidslivets krav til omstilling, utvikling og kompetanse (Cedefop-rapporten fra 2000, se ITU 2003:8). Dette dreier seg også om å kunne benytte seg av utdannings- og læringstilbud, som i økende grad tilrettelegges for gruppen voksne i form av fleksible studier, hvor tilgang til PC og Internett er en forutsetning for deltakelse (Haugaløkken og Hernes 2002, Grepperud, Rønning og Støkken 2004). Til sist dreier det seg om generell livs- og hverdagsmestring, for eksempel å kunne benytte elektroniske tjenester (betale regninger, bestille kinobilletter, finne matoppskrifter etc.) og kontrollere, hjelpe eller i det minste forstå egne barns PC-bruk (UFD 2004: 21). Implikasjonene av å ikke mestre IKT øker faren for å bli marginalisert i forhold til samfunnsdeltakelse.

For å understreke dette poenget kan nevnes at det utdanningspolitiske miljøet i Norge ser "digital kompetanse" som sentralt i dagens samfunn, sidestilt med andre grunnleggende kompetanser som å kunne lese, skrive og regne. Digital kompetanse regnes altså som "den 4. kompetanse" i sentrale politiske dokumenter (UFD 2004). Ifølge departementets definisjon av begrepet består digital kompetanse av minst to elementer. Det ene gjelder IKT som grunnleggende ferdighet (– som å lese, skrive og regne). Det andre gjelder mer avanserte ferdigheter (– kritisk og kreativ bruk) (ALL 2000, Nilsen 2003, Synnevåg 2004, UFD 2004). I forhold til den voksne delen av befolkningen er det særlig viktig å analysere situasjonen, for eventuelt å sette inn tiltak dersom det viser seg at denne type kompetanse er mangelfull eller skjevfordelt.

I ALL-materialet differensieres det ikke klart nok mellom de to hovedelementene som, ifølge definisjonen over, inngår i begrepet digital kompetanse.

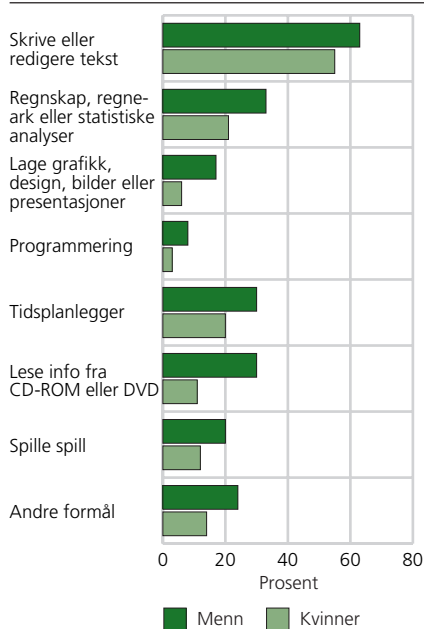
*Wenche M. Rønning,
Astrid M. Sølberg og
Christin Tønseth*

Wenche M. Rønning er forsker ved Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet, forskningsenheten Voksne i livslang læring (VILL) (wenche.m.ronning@ntnu.no).

Astrid M. Sølberg er forsker ved Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet, forskningsenheten Voksne i livslang læring (VILL) (astrid.m.solvberg@ntnu.no)

Christin Tønseth er forsker ved Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet, forskningsenheten Voksne i livslang læring (VILL) (christin.tonseth@ntnu.no)

Figur 1. Bruk av PC til ulike oppgaver i løpet av en typisk måned, etter kjønn. Prosent



Kilde: OECD-undersøkelsen ALL, 2003.

Undersøkelsen kartlegger forekomst av type aktivitet, ikke individuell kompetanse i de ulike aktivitetene. Digital kompetanse dreier seg ikke bare om individuelle ferdigheter å la Datakortet, men også om å kunne navigere i den digitale verden og kunne benytte seg av elektroniske tjenester (Kristiansen 2004). Forekomst og allsidighet når det gjelder bruk av elektroniske tjenester kan i vid forstand gi en indikasjon på situasjonen i den norske voksne befolkning når det gjelder visse sider av deres digitale kompetanse.

Ifølge en fersk gallupundersøkelse er tilgangen til PC og Internett forholdsvis høy i norske private husholdninger (Gallup InterTrac januar 2005). I januar 2005 hadde 83 prosent av de spurte over 13 år tilgang til Internett. Selve tilgangen synes ikke å være skjevfordelt i forhold til kjønn (Kristiansen 2004), men over tid ser vi et stabilt mønster i at menn bruker mer tid ved PC-en enn kvinner (Vaage 2004). Bruken har totalt sett økt kraftig fra 1994-2004, fra 16 til 42 prosent blant menn og fra 6 til 30 prosent blant kvinner. Internett-bruken har økt i samme periode, fra 10 til 51 prosent blant menn, og fra 3 til 38 prosent blant kvinner (SSB 2005). Man mener imidlertid å påvise en skjevfordelt tilgang i forhold til alder, ved at flere yngre enn eldre har PC og tilgang til Internett (SSB 2004).

Tilgang til teknologi er imidlertid ikke tilstrekkelig for å sikre like betingelser for bruk og utvikling av digital kompetanse. En nylig publisert mediebruksundersøkelse fra Statistisk sentralbyrå viser at de mest framtrepende aktivitetene på Internett er å kommunisere med andre ved hjelp av e-post, søke informasjon av ulikt slag og i økende grad etter hvert også til kjøp, salg, banktjenester og se på annonser (SSB 2005). Et sentralt spørsmål er i hvilken grad det er ulikheter i den voksne del av befolkningen med hensyn til hvordan PC og Internett tas i bruk. Det er viktig å få innblikk i dette da samfunnsutviklingen indikerer at bruk av digitale tjenester har en sentral rolle i forhold til deltakelse i samfunnet. I en slik situasjon kan det lett skapes digitale skiller og kunnskapskløfter.

Med utgangspunkt i resultatene fra ALL-undersøkelsen vil vi i det følgende prøve å gi et ferskt situasjonsbilde av *hva* den norske befolkningen bruker PC og Internett til, og i hvilken grad dette henger sammen med kjønn, alder og utdanning.

Menns og kvinners bruk av PC og Internett

Ifølge resultatene fra ALL-undersøkelsen er det totalt sett bare 7 prosent av respondentene som aldri har brukt PC. Av disse er de fleste i aldersgruppen mellom 56 og 65 år. En liten overvekt av ikke-brukerne er kvinner. Det er gjennomført relativt mange studier som gir informasjon om kjønn og tilgang til og bruk av PC og Internett. En stor del av denne forskningen har fokusert på yngre jenter og gutter (se Kristiansen 2004, Hertzberg Kaare 2004, Endestad mfl. 2004), i mindre grad på voksne kvinner og menn.

Nyere mediebruksundersøkelser viser at det ikke er kjønnsforskjeller når det gjelder tilgang til PC og Internett hjemme (Kristiansen 2004). Imidlertid finner en kjønnsforskjeller når det gjelder hyppighet i PC- og Internettbruk. Flere menn enn kvinner oppgir at de bruker Internett daglig (50 prosent versus 37 prosent) og undersøkelser viser at kvinner i større grad enn menn bruker PC og Internett til utdanningsformål (Vaage 2004). Vox-barometeret², som på sin side "overvåker" voksnes læring og kompetanse i arbeidslivet, viser at kvinner og menn bruker PC tilnærmet likt i jobbsammenheng, de lærer seg

nye ting, skaffer seg informasjon og de kommuniserer med andre. Vi ser også en tendens til at menn er mer fornøyd med egen datakompetanse enn kvinner. De som har ansvaret for opplæringen i Datakortet mener på sin side å observere at kvinner generelt synes å undervurdere sin egen kompetanse (Nilsen 2003). En studie blant ungdom tyder imidlertid på at dette jevner seg ut med erfaring (Sølvberg 2003). Menn ser dessuten ut til å skaffe sin datakompetanse gjennom å delta på eksterne kurs i større grad enn kvinner (Vox-barometret 2004).

Mer lek blant menn

I ALL-undersøkelsen ble det stilt spørsmål om hvor ofte PC-en ble brukt til å utføre en rekke angitte oppgaver i løpet av en typisk måned. Disse oppgavene kan grovsorteres i forhold til to kategorier av aktiviteter; "nyttebruk" og "hobby og lek". Spørsmålene som inngår i faktoren "nyttebruk" inkluderer aktiviteter som skrivning og redigering, bruk av regneark, statistiske analyser, lage grafikk, design, bilder eller presentasjoner, samt tidsplanlegging. I denne faktoren inngår altså aktiviteter både av grunnleggende og noe mer avansert karakter. "Hobby og lek" inkluderer spørsmål som handler om å bruke PC til programmering eller skrive datamaskinkode, lese fra CD-ROM eller DVD, samt spille spill.

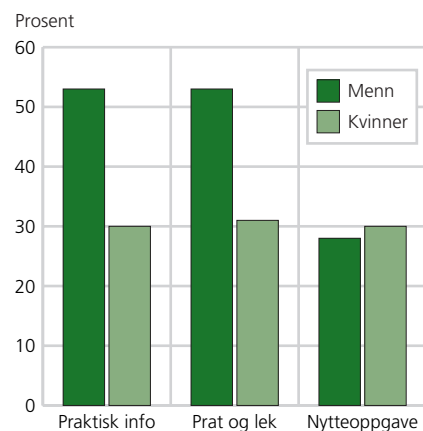
ALL-resultatene viser at flere menn enn kvinner oppgir at de bruker PC ofte til alle typer av oppgaver i løpet av en måned. Forskjellen mellom gruppene er størst i forhold til lekorienterte oppgaver (figur 1).

Hobby og lek er den aktiviteten som forekommer hyppigst blant menn, mens kvinner generelt sett har en jevnere "brukerprofil" i forhold til nytte- og hobby/lek-aktiviteter. Imidlertid er menn og kvinner i løpet av en måned like ivrige brukere av PC for å skrive eller redigere tekst (60 prosent av menn, over 55 prosent kvinner). Oppgaver som regnskap, tidsplanlegging, lese informasjon fra CD-ROM eller DVD oppgis av 20-30 prosent av mennene, mens kvinnene er betydelig mindre aktive med hensyn til slik bruk (ca. 10 prosent). Programmering, altså en mer avansert oppgave, er den minst utbredte aktiviteten i dette utvalget (under 10 prosent), og kvinnene skårer lavere enn menn også her (rundt 5 prosent).

De som aldri har vært på nett

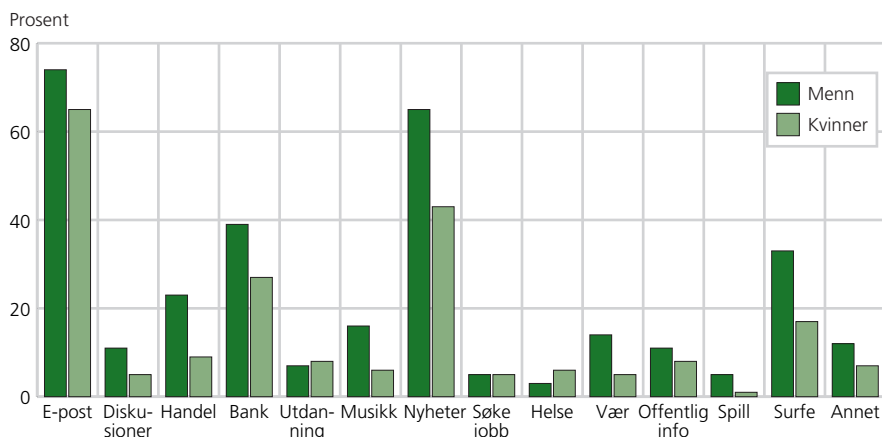
Det er kun 8 prosent av respondentene som aldri har brukt Internett. I denne gruppen finner vi særlig de som tilhører den eldste alderskategorien, og vi finner noen flere kvinner enn menn. ALL-undersøkelsen viser ikke uventet at menn bruker nettet mer enn kvinner. Ferske resultater fra SSB (2005) viser på den annen side at ikke alle PC-brukere er tilknyttet Internett, her er det beskjedne kjønnsforskjeller (60 prosent kvinner mot 64 prosent menn). Detalj-spørsmålene i ALL-undersøkelsen om bruk av Internett ble gjort til gjenstand for videre analyse (faktoranalyse), og det kom fram tre hovedbruksområder; "praktisk informasjon" som inkluderer bruk av Internett til elektronisk post, handel, banktjenester, lese nyheter og aktualiteter, søke informasjon om vær og søke etter informasjon fra det offentlige. Det andre bruksområdet "prat og lek" består av spørsmål som har å gjøre med å delta i pratgrupper, diskusjoner på nettet, finne og lagre musikk, spille spill og surfing. "Nytteverktøy" utgjør summen av de spørsmålene som har å gjøre med å skaffe seg formell utdanning, søke ledige jobber, helse relatert informasjon og andre formål.

Figur 2. Internettbruk, tre kategorier, etter kjønn. Prosent



Kilde: OECD-undersøkelsen ALL, 2003.

Figur 3. Bruk av Internett til ulike oppgaver i løpet av en typisk måned, etter kjønn. Prosent



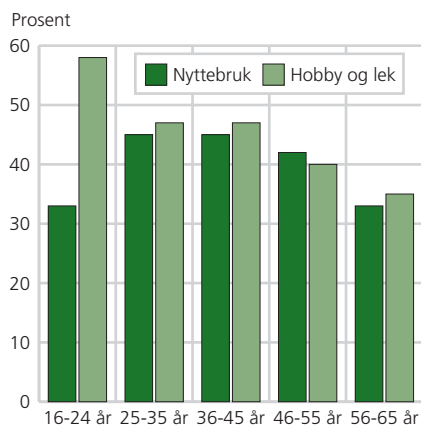
Kilde: OECD-undersøkelsen ALL, 2003.

Menn bruker Internett markert hyppigere enn kvinner til å skaffe seg praktisk informasjon (menn 50 prosent, kvinner 30 prosent) og til prat og lek (menn 50 prosent, kvinner 30 prosent). Det er imidlertid ingen forskjell mellom kvinner og menn når det gjelder bruk av Internett til nytteoppgaver (menn 29 prosent, kvinner 30 prosent) (figur 2).

En mer detaljert oversikt over bruksområdene illustreres i figur 3. De hyppigst forekommende nettaktivitetene er å bruke e-post, lese nyheter og aktualiteter, utføre ulike banktjenester og surfe på nettet. Mennene er i flertall i forhold til disse aktivitetene,

mens kvinnenes "domene" mer er å søke helserelatert informasjon og bruke Internett til utdanningsformål.

Figur 4. Bruk av PC, etter alder. Prosent



Kilde: OECD-undersøkelsen ALL, 2003.

Betydelige generasjonsforskjeller

ALL-resultatene tyder på at det er generasjonsmessige digitale skiller i den voksne befolkningen i forhold til type aktiviteter på PC og Internett. Resultatene viser at det er relativt store variasjoner mellom den yngste og eldste aldersgruppen i forhold til hva de benytter PC til (figur 4).

I den yngste alderskategorien (16-24 år) ser vi at nesten 60 prosent benytter PC til aktiviteter som har et hobby- eller lekmesig preg. Dette er en større andel enn det som kommer fram i mediebruksundersøkelsen (49 prosent, ref. SSB 2005). I ALL-undersøkelsen kom det fram at kun 33 prosent i denne aldersgruppen benytter PC til aktiviteter som her er definert som nyttebruk, hvilket er i overensstemmelse med de siste resultatene fra SSB (SSB 2005). ALL-resultatene viser videre at andelen som bruker PC til hobby og lek, ligger relativt stabilt på rundt 40-45 prosent i aldersgruppene fra 25-55 år. Det er noen færre som bruker maskinen til nyttige formål i aldersgruppene 25-45 år enn blant de yngste. Forholdet er motsatt for aldersgruppen 46-55 år, hvor flere bruker PC til nytterelaterte aktiviteter enn til hobbyrelaterte aktiviteter. Av de eldste oppgir 33 prosent at de bruker maskinen til hobby/lek, mens noen færre bruker PC-en til nyttige aktiviteter. I mediebruksundersøkelsen ser vi imidlertid at 55 prosent av en enda eldre gruppe (67-79 år) bruker PC til hjem og fritidsaktiviteter, altså økende hyppighet i bruk med tilgang og alder.

Tilgang til og bruk av Internett øker i befolkningen, uansett alder (SSB 2005), men resultatene fra ALL-undersøkelsen tyder på at det også kan være generasjonsmessige digitale skiller når det gjelder forekomst av ulike typer aktiviteter på Internett.

Sett under ett, er prat og lek den mest populære aktiviteten, men er samtidig den aktiviteten som avtar med økende alder. De alle yngste utmerker seg med at over 70 prosent bruker Internett på denne måten, mot 20 prosent av de eldste. Søken etter praktisk informasjon følger et annet mønster, der de nest yngste (25-35 år) er mest ivrige (50 prosent) og de eldste minst ivrige

(30 prosent). Bruk av Internett til det som her er definert som nyttige formål, synker i omfang med alder. I de tre yngre gruppene bruker mellom 30 og 40 prosent nettet til denne type aktivitet. Vi ser imidlertid at det er gruppen 46-55 år, ikke den aller eldste gruppen, som skårer lavest her. Mediebruksundersøkelsen viser på sin side at aldersgruppen 45-66 år er ivrige e-postbrukere (68 prosent) og nyhetslesere (48 prosent). Interessen er betydelig lavere i forhold til å skaffe seg informasjon om arrangementer (9 prosent) og se TV, film og spille spill (3 prosent).

Nyttebruken øker med utdanningen

ALL-undersøkelsen viser at nyttebruken øker med antall års utdanning. Blant de med kortest utdanning oppgir litt over 20 prosent at de bruker PC ofte, mot over 60 prosent av de med lengst utdanning. Kategorien hobby og lek viser samme tendens, men ikke så tydelig. I gruppen med kortest utdanning er det 35 prosent som oppgir at de bruker PC til hobby-/lek-pregete aktiviteter. Denne typen bruk øker i omfang med lengden på utdanningen (40-50 prosent), for så igjen å synke til under 50 prosent i gruppen med lengst utdanning (figur 6).

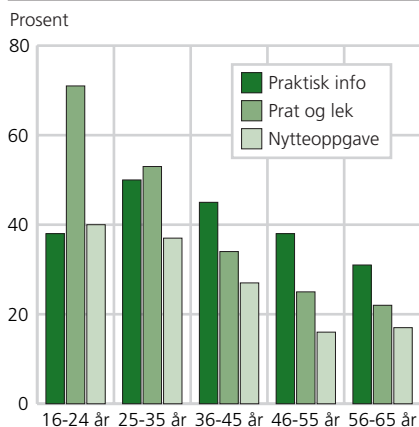
Også for Internettbruk tyder resultatene på at aktivitetene varierer med utdanningslengde. Sett under ett, tyder resultatene på at Internettbruk stiger med økende utdanning (figur 7).

De som har kortest utdanning, er de som i minst utstrekning (under 20 prosent) bruker Internett til nyttige formål. Den gruppen som i størst grad bruker nettet til nyttige oppgaver, er de med lengst utdanning (40 prosent). Det samme mønsteret gjentar seg i forhold til bruk av nettet for å skaffe seg praktisk informasjon (30 prosent av de med kortest utdanning mot 53 prosent av de med lengst utdanning). Omfanget av Internettbruk til prat og lek i utdanningsgruppene er jevnere fordelt (35-45 prosent).

Fornøyd med egne ferdigheter

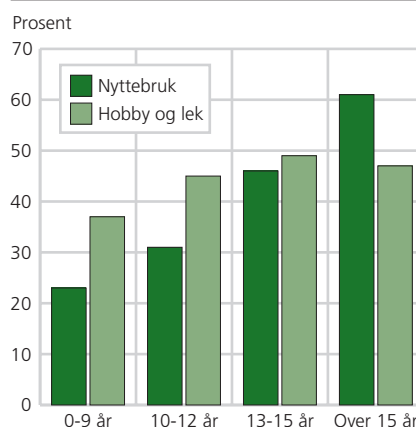
Gjennom ALL-undersøkelsen får vi også innblikk både i hvilken grad bruk av PC og Internett blir ansett å være nyttig for den enkelte bruker, og deres syn på egne dataferdigheter. Respondentene ble bedt om å angi hvor enige de var

Figur 5. Bruk av Internett, etter alder. Prosent



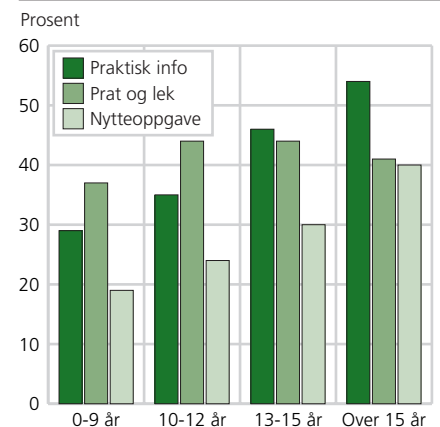
Kilde: OECD-undersøkelsen ALL, 2003.

Figur 6. Bruk av PC, etter antall års utdanning. Prosent



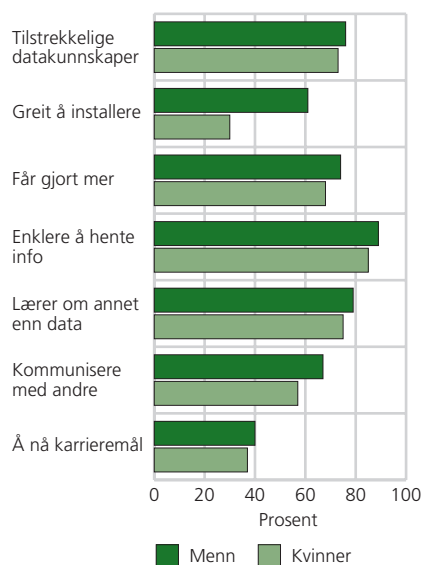
Kilde: OECD-undersøkelsen ALL, 2003.

Figur 7. Bruk av Internett, etter antall års utdanning. Prosent



Kilde: OECD-undersøkelsen ALL, 2003.

Figur 8. Syn på egne datakunnskaper og nytte, etter kjønn. Prosent



Kilde: OECD-undersøkelsen ALL, 2003.

i en rekke påstander om egne datakunnskaper og hvilken nytte de hadde av disse (figur 8).

Resultatene indikerer at den norske voksne befolkningen generelt er svært positive til egne kunnskaper og ferdigheter når det gjelder bruk av PC og Internett. Over 70 prosent oppgir at de har tilstrekkelige kunnskaper i forhold sine behov, og kjønnsforskjellene er marginale. På de spesifikke spørsmålene om datakunnskaper er det kun når det gjelder "kunnskap om å installere og oppgradere programvare" at kjønnsforskjellene er store (60 prosent menn mot 30 prosent kvinner). De aller fleste synes at PC har gjort det enklere å hente nyttig informasjon (80-90 prosent), mellom 70 og 80 prosent oppgir at de lærer om annet enn data, om lag 70 prosent synes de får gjort mer ved å bruke PC, og mellom 60 og 70 prosent mener de kommuniserer godt med andre ved hjelp av PC. I underkant av 40 prosent oppgir at PC-bruken har hjulpet dem til å nå karrieremål.

Vi har også analysert datamaterialet med hensyn til om opplevelsen av tilfredshet med egne datakunnskaper og opplevd nytte varierer med alder og utdanning. Resultatene tyder på at det er den yngste aldersgruppen som oftest oppgir at de er tilfredse med egne ferdigheter. Det er også de yngste som oftest oppgir at de vurderer PC som et nyttig redskap. Denne tilfredsheten er mindre i de eldre gruppene. Resultatene tyder også på at tilfredshet og synet på nytten av PC øker med utdanningslengde.

Oppsummert, så viser ALL-undersøkelsen at de fleste respondentene har brukt PC og Internett, med andre ord er det kun 7-8 prosent som er ikke-brukere. I denne gruppen finner vi flere eldre enn yngre og flere kvinner enn menn. Vårt hovedspørsmål gikk imidlertid på variasjoner i type bruk i forhold til kjønn, alder og utdanning.

Kvinner – strategisk-rasjonelle brukere?

Når vi går inn i materialet fra ALL, ser vi at kjønn definitivt har betydning for *hva* man bruker data til. Her, som i andre undersøkelser, kommer det fram at menn bruker mer tid ved datamaskinen enn kvinner, og dette gjelder både til nyttige oppgaver og til å leke seg med de muligheter maskinen gir (50-60 prosent). Menn bruker også mer tid til det som krever mer avanserte, teknologiske ferdigheter som programmering etc., enn til typiske nytteaktiviteter. En betydelig andel av kvinnene (35 prosent) bruker imidlertid datamaskin ofte, men vi ser at bruken er jevnt fordelt mellom nytte og hobby/lek. Det samme mønsteret gjentar seg i forhold til bruk av Internett. Mennene bruker dette mediet markert mer enn kvinnene, de er bredt nytteorientert (skaffe praktisk info, handle, banktjenester og så videre) og de er klart mer lek- og kommunikasjonsorientert (over 50 prosent versus 30 prosent). Kvinnenes bruksmønster er preget av at de fordeler sin tid jevnt i forhold til praktisk informasjon, da gjerne helserelatert informasjon, til kommunikasjon og lek, og til nyttige aktiviteter. Resultatene viser at kvinnene agerer *mer* nytteorientert enn mennene, de skårer høyere med hensyn til å bruke Internett instrumentelt til utdanning og jobbsøking.

Dette bruksmønsteret kan forklares med at kvinners databruk er mer fornufts- og nyttestyrt enn menns. Mens gutter og menn er interessert i teknologien i og for seg, og hvordan ting virker, ser det ut til at jenter og kvinner er mer motivert av det som er nyttig og lærerikt (Schjefstad 1997). Schjefstad hevder at jenter og kvinner ofte må kombinere flere roller og forventninger, oppgaver

og forpliktelser, og de har mindre tid til "frie" aktiviteter, som i denne sammenhengen for eksempel kan være surfing på Internett. På bakgrunn av dette blir jenter og kvinners handlingsvalg preget av strategisk rasjonalitet. For eksempel tvinges mange voksne kvinner ut fra omstendighetene til å prioritere stramt hva de skal bruke tiden til.

Kvinnens interesse for nytteaspektet kan blant annet forklares med deres ansvarfølelse for samfunnsfaglige spørsmål (Elkjær 1988). Det at kvinner bruker PC og Internett i mindre grad enn menn skriver seg ikke fra at de har problemer med å akseptere teknologiens grunnleggende verdier og metoder (Bratteteig og Verne 1985).

I denne sammenhengen er det vissheten om at det er en sterk sammenheng mellom maskulinitet, teknologi og makt som skaper bekymring i forhold til opprettholding av digitale skillelinjer i samfunnet (Lie 2003). I forhold til spørsmålene om ulikhet og konsekvens av dette, er det åpenbart et negativt trekk at kvinner er mindre ivrige brukere enn menn i forhold til IKT og de muligheter som åpner seg i kjølvannet av det. Det er imidlertid positivt at kvinner framstår som strategiske og nytteorienterte i sin bruk, og at bruken ser ut til å øke.

Alder og utdanning – faktorer som skaper skillelinjer?

ALL-resultatene viser at det er relativt store variasjoner både i forhold til alder og utdanning med hensyn til hvordan en bruker PC og Internett. De yngste bruker PC mye til lek, lite til nyttige aktiviteter. For de andre aldersgruppene er typen bruk nesten helt jevnt fordelt mellom nytte og lek, og den eldste respondentgruppen har en totalt sett litt lavere bruksfrekvens enn de yngre kategoriene. Ser vi nærmere på bruken av Internett, gjentar mønsteret seg i forhold til prat og lek. Nettbruk forekommer omtrent like mye uansett alder når det gjelder å skaffe seg praktisk informasjon. Internett brukt i nytteøyemed synker i de eldre aldersgruppene, men er likevel ikke lavest blant de eldste.

Vi finner også at type bruk av PC og Internett varierer kraftig med utdanningslengde. De tydeligste utslagene av dette er at en relativt lav andel av de med kortest utdanning oppgir at PC brukes til nytteformål, mens 60 prosent av de med lengst utdanning oppgir dette. Hobby-/lek-aktiviteter er jevnere fordelt. Internettbruk øker også med utdanningslengde, både når det gjelder å skaffe seg praktisk informasjon (varierer mellom 30 og 53 prosent), og til nytteoppgaver (varierer mellom 18-40 prosent). Brukscategorien prat og lek er jevnere fordelt etter utdanning, de med kortest utdanning skårer lavest (37 prosent), 42 prosent av de som har 10-15 år på skolebenken oppgir dette og 40 prosent av de med lengst utdanning er aktive på området (40 prosent).

Det at de yngste aldersgruppene er mer fortrolig med PC og Internett som leketøy enn eldre, er neppe noen overraskelse. De er sosialisert inn i dette, det er en viktig og naturlig del av skolehverdagen og fritiden, og er en del av ungdomskulturen (Bjørnstad og Ellingsen 2002). Det er også forståelig og logisk at PC og Internett brukt til nytteformål øker med alder og forpliktelser i livet. Det er godt dokumentert også fra annen forskning at yngre aldersgrupper er mer moderne og utprøvende i sin innstilling til nye teknologier og utstyr, enn de eldste (Hellevik 1996).

At bruk av IKT øker med utdanning, henger sammen med flere forhold. PC og Internett er blitt et viktig verktøy både under utdanning og i

¹ En snevrere definisjon av eborger springer ut av initiativet og opplæringsprogrammet Datakortet hvor målet er å tilby sertifisering for å beherske grunnleggende funksjoner innen IKT (se Program for Digital Kompetanse 2004-08, UFD)

² Vox-barometeret følger med på ulike forhold omkring læring i arbeidslivet. Det er en database som oppgraderes hvert halvår. Den består pr. i dag av resultater fra to spørreundersøkelser med utvalg på 1 500 virksomheter og 2 000 arbeidstakere.

Referanser

ALL (2000): *Adult Literacy and Life Skills Survey*. Information and Communication Technology Literacy Assessment Framework. Draft. Graham S. Lowe and Julie McAuley. Canada.

Bjørnstad, T.L. og T. Ellingsen (2002): *Nettsvermere*. Statens filmtilsyn 1/2002).

Bratteteig, T. og G. Verne (1985): Kvinneperspektiv på informatikk – teori vs. praksis? *Nytt om Kvinneforskning* 5/1985.

Cedefop (2000): *Kompetenceopbygning for fremtiden – Utdannelse og læring i Europa*.

Elkjær, B. (1988): Myth and reality about women and technology, Proceedings of the IFIP TC 9/WG9. I: *International Conference on Women, Work and Computerization*, Amsterdam 27-29.4, 1988. Amsterdam, NHPC 1989.

Endestad, T. mfl. (2004): *En digital barndom?* NOVA rapport 1/04.

Gallup InterTrac januar 2005.

Grepperud, G., W.M. Rønning, A.M. Støkken (2004): *Liv og læring – voksnes vilkår for fleksibel læring*. En forstudie. VOX.

Haugaløkken, O.K., F.H. Hernes (2002): *Lærertidning, teknologi og omstilling*. PLU-rapport nr. 16. NTNU. Trondheim.

Hellevik, O. (1996): *Nordmenn og det gode liv*. Norsk Monitor. 1985-1995.

Hertzberg Kaare, B. (2004): *Ungdom som lever med PC*. NOVA rapport 2/04.

Hjørthol, R. (1999): *Sammenhengen mellom dagliglivets reiser og hjemmebruk av informasjons- og kommunikasjonsteknologi – en analyse av norske data*. TØI rapport 454/1999.

Kristiansen, T. (2004): *Digitale kjønnsskiller?* En rapport om kjønn og IKT. UFD.

Lie, M. (2003): *Gender and ICT-new connections. I: He, She and IT Revisited*. Gyldendal Akademisk.

Ling, R. og O.F. Vaage (2000): Internett og mobiltelefon – ikke lenger bare for de få. I: *Samfunnsspeilet* 6, 2000.

Nilsen, B. (2003): *Datakortet – kjønnforskjeller?* Foredrag om Datakortet Oslo, 1/11-04.

ITU (2003): *Digital kompetanse: fra 4.basisferdighet til digital dannelse*. Problemnotat 12.06.03.

Norsk Gallup Institutt AS (2005): *Gallup InterTrac – undersøkelse Januar 2005*. Oslo.

Schjefstad, T. (1997): *IT og læring. Fra handlingsplaner til virkelighet. En undersøkelse i grunnskoler i Troms*. Høgskolen i Tromsø.

Statistisk sentralbyrå (SSB) (2004): *IKT i husholdningene 2004*.

Statistisk sentralbyrå (SSB) (2005): *Norsk mediebarometer 2004*. <http://www/ssb.no/emner/07/02/30/medie>.

Synnevåg, M.C. (2004): *Program for digital kompetanse 2004-2008 og viktigheten av en helhetlig IKT-satsing*. Sluttkonferanse UFD.

Sølvberg, A.M. (2003): Computer-Related Control Beliefs and Motivation: A Panel Study. I *Journal of Research and Technology in Education*, volume 35, nr 4, s. 473-488.

UFD (2004): *Program for digital kompetanse 2004-2008*. Programbeskrivelse.

Vaage, O.F. (2004): *Norsk Mediebarometer 2003*, Statistisk sentralbyrå.

jobbsammenheng. Lang utdanning øker sannsynligheten for å være en sterk Internettbruker (Norsk gallup 2005). Flere undersøkelser peker på at grupper med høy utdanning bruker PC og Internett i større grad enn andre både hjemme og på arbeidsplassen, og da ofte til arbeidsrelaterede oppgaver (Hjørthol 1999, Ling og Vaage 2000, SSB 2005). ALL-resultatene er i overensstemmelse med dette.

Sluttkommentar

Mens flere undersøkelser viser at tilgangen til PC og derved Internett i stor grad er allemannseie i vårt samfunn, viser ALL-undersøkelsen på sin side at hyppighet og type bruk er ulikt fordelt etter alder, kjønn og utdanning. Dette innebærer at digitale skillelinjer fortsatt er intakte, lett observerbare, og de følger tradisjonelle mønstre. Forutsatt at øvelse gjør mester, er det med andre ord yngre mennesker, menn og de med høyest utdanning som er de ivrigste – og derved kanskje de mest kompetente – brukerne. For avslutningsvis å knytte en kommentar til kjønnsforskjellene, så ser det ut til at kvinner, selv om de representerer en mindre brukergruppe, er rasjonelle og nytteorienterte i sin bruk. Dette igjen er sentrale forutsetninger for kompetent deltakelse i kunnskapssammenheng.

Totalt sett er det viktig å ikke la seg forføre til å tro at god tilgang til PC og Internett i husholdningene automatisk fører til lik anvendelse. En utjevning av digitale skillelinjer er med andre ord fortsatt en utfordring å gripe fatt i.