

Ardis Storm-Mathisen
Ph.D. Seniorforsker,
Statens Institutt for forbruksforskning (SIFO)
Tel: 22043562, Mob: 92255498
Epost: ardis.storm-mathisen@sifo.no

Jo Helle-Valle,
Dr. Polit. Seniorforsker,
Statens Institutt for forbruksforskning (SIFO)
Tel: 22043561, Mob: 48884188
Epost: jo.helle-valle@sifo.no

IKT-bruk i skolen og familien – en praksisteoretisk studie av kjønn

ICT use at school and in the family: a practice theoretical study of gender

This article, based on the Norwegian part of a comparative Nordic research project, analyzes various ICT-practices among youth in a suburb in Oslo. The analysis applies a gender perspective that draws on practice theory and argues for a non-gender-centric gender perspective. This implies that gender is always approached as part of specific social fields. The research is built on surveys, interviews and field-work. The results demonstrate that gender is an important factor in accounting for differences in ICT use, but to what extent and in what ways gender plays a role are affected by various other social factors.

Keywords: Gender, gendering, ICT, practices, families, homes, school,

Denne artikkelen, som bygger på den norske delen av et større nordisk prosjekt, analyserer databruk på ulike sosiale arenaer for en gruppe 12- og 13-åringer i en bydel i Oslo. Analysen anvender et praksisteoretisk kjønnsperspektiv og argumenterer for det som kalles et ikke-kjønnssentrert kjønnsperspektiv. Dette innebærer at kjønn alltid ses på som et aspekt av konkrete handlingsfelt. Undersøkelsen er basert på spørreskjema, intervjuer og feltarbeid. Resultatene fra undersøkelsene viser at kjønn er en viktig faktor i de unges IKT-bruk, men at i hvilken grad og på hvilke måter kjønn spiller en rolle påvirkes av en rekke andre forhold.

Nøkkelord: Kjønn, IKT, praksis, familie, hjem, skole

Innledning

Denne artikkelen presenterer en praksisteoretisk fundert analyse av kjønn og bruk av IKT (informasjons- og kommunikasjonsteknologi). Det empiriske materialet er hentet fra en multimetodisk case studie av tolv- og trettenåringers IKT-bruk på skolen, i fritiden og hjemme, i et miljø i Oslo øst som vi har kalt Bergsåsen. En av artikkelens analytiske bærebjelker er konsekvent å se kjønn som et aspekt av handlingsfelt som er knyttet til andre orienteringer enn kjønn. En slik *ikke-kjønnssentrert kjønnsanalyse* åpner for å kunne stille spørsmål om på hvilke måter og i hvilken grad kjønn innvirker på ulike praksisfelt. Vår inngang til å analysere hvordan kjønn kommer til uttrykk og samspiller med andre forhold er å se kjønn, ikke som en gitt faktor, men noe som utfolder seg i konkrete praktiske situasjoner som resultat av konkret handling. Derfor vil vi undersøke og spesifikt beskrive kjønn som et aspekt ved menneskelig praksis slik det opptrer i forskjellige sammenhenger, hvor, når og for hvem. Det gjør vi ved å føre dialog mellom data om de unges IKT-bruk på skolen og i hjemmeliv generert via spørreskjema, intervju, observasjon og videoopptak. Selv om deler av dataene antyder at kjønn er en viktig faktor i hvordan IKT-relaterte praksiser utfolder seg blant disse unge, så er svarene ikke entydige. I artikkelen spesifiserer vi noen IKT-områder hvor mønstre av kjønnsforskjeller opptrer og viser kompleksiteten i samspillet mellom ulike faktorer gjennom analyse av noen konkrete eksempler.

Bakgrunn

Kjønn og IKT-bruk blant unge er samfunnsmessig sett et spesielt viktig problemfelt. I en global målestokk er det stor grad av likestilling i Norge. Norge fremstår også som en høyteknologisk region med mange kompetente brukere av IKT – både i offentlig sektor, privat næringsvirksomhet og i privatsfæren. Likevel viser surveyundersøkelser at digital kompetanse og brukermønstre for IKT er skjevfordelt og at IKT er blant de feltene hvor det er størst kjønnsmessige forskjeller (norden.org 2006). Denne konstellasjonen gjør koblingen mellom kjønn og IKT spesielt interessant – to sterke samfunnsidealene, nemlig kjønnslikestilling og høy IKT-kompetanse i befolkningen, kolliderer.

Gitt fokuset på å fremme likestilling i Norge, er det fra statens side utarbeidet tiltak som kan redusere forskjeller i IKT-kompetanse mellom gamle og unge, ressurssterke og svake og, ikke minst, mellom kvinner og menn eller jenter og gutter. Mye av innsatsen og forskningen på feltet har naturlig nok fokusert på de offentlige arenaene staten har ansvar for og mulighet til å regulere: blant annet skolen, arbeidslivet, design og jobbrekruttering (Nielsen 2000; Lie 2003; Corneliussen 2003). Dette er viktig, men samtidig vet vi at mye

IKT-bruk finner sted utenfor den offentlige sfæren, i hverdagslivet etter jobb og skole, med venner og hjemme i familien. Siden IKT brukt i hjemmet vil bli påvirket av familien – som en samhandlingssfære som det er knyttet særegne moralske føringer til (Livingstone 2002; Ochs & Kremer-Sadlik 2007; Helle-Valle og Storm-Mathisen 2008) – er overføringsverdien sannsynligvis lav. Hva skjer når IKT, som tradisjonelt har vært forbundet med noe maskulint, blir en sentral del av praksiser i husholdet, som tradisjonelt har vært forbundet med noe feminint? Forskning har vist at mobilbruk, dataspilling og bruk av sosiale medier er blitt en naturlig og integrert del av norske barns og unges lekekultur og sosiale liv de senere år (Aarsand 2007; Tingstad 2008). Imidlertid synes en stor del av kunnskapen å hvile på diskursive data (spørreskjema, intervjubasert). Dette gir alene utilstrekkelig kunnskap om unges faktiske bruk av IKT i hverdagslivet. I denne artikkelen ønsker vi å vise hvorfor det er viktig å gå utover det rent språkbaserte i slike analyser og å gi eksempler på hvordan.

Teoretisk perspektiv på praksis, IKT – og kjønn

Den overordnede analytiske tilnærmingen til denne undersøkelsen av kjønn og IKT tar utgangspunkt i et radikalt praksisperspektiv (Helle-Valle 2007; 2010, Storm-Mathisen 2008; 2010) inspirert av den sene Wittgenstein (1968;1979) og Latour (2005) i kombinasjon med domestiseringsteori (Silverstone et al 1992) og en skeptisk posisjon innenfor post-strukturalistisk kjønnsteori (Zerilli 2005; Goodwin 2006; Burkitt 1999). Sen-wittgensteinsk filosofi understreker at «mening er bruk», at det er de konkrete handlingssituasjonene (språkspillene) som gir begreper mening. Domestiseringsteorien til Silverstone et al (1992) er relevant her, fordi den understreker viktigheten av konteksten for å forstå bruken av IKT og fokuserer på hjemmet som en viktig arena for «temming» av teknologi. Når vi kombinerer domestiseringsteori med inspirasjonen fra Wittgenstein kan vi forstå «domestisering» eller «temming» av IKT som de ulike måtene folk gjør mediene til integrerte deler av de språkspillene de deltar i (Helle-Valle og Slette-meås 2008).

Vi argumenterer for å analysere kjønn som språkspill; Det vil si at vi retter blikket mot de ulike måtene folk gjør kjønn til integrerte deler av de språkspillene de er del av på (for en grundigere teoretisk og analytisk gjennomgåelse av et praksisteoretisk perspektiv og hva som her menes med kjønn som språkspill se Helle-Valle og Storm-Mathisen u.å.; Storm-mathisen 2008:252–258). Dette betyr at vi må analysere hvordan kjønn samspiller med andre situasjonelt relevante aspekter ved sosialt liv for å få en fullgod forståelse av kjønnets funksjon i en gitt situasjon. Derfor har vi lånt begrepet til David Morley (2009) om at god medieforskning bør være en «non media-centric media study» (fordi mediepraksis alltid er

knyttet til gitte interesser og perspektiver) og latt det inspirere til et perspektiv om at god kjønnsforskning bør være «ikke-kjønnsentrert kjønnsforskning». Forskning om kjønn bør altså alltid være forankret i konkret praksis¹, og derfor også alltid relatert til andre samfunnskrefter (for eksempel klasse, alder, politikk). I så måte kan vi si at den ikke-kjønnsorienterte kjønnsanalysen innebærer at kjønn alltid må forstås i et interseksjonelt rammeverk (Crenshaw 1989; Gullikstad 2013).² Vi foretrekker imidlertid begrepet «ikke-kjønnsorientert kjønnsanalyse» fordi det peker tydeligere mot det metodologiske og analytiske som vi mener er viktig, samtidig som det er et mer nøytralt fagbegrep uten for mange konnotasjoner til post-strukturalistisk teori (Helle-Valle & Storm-Mathisen u.å).

Analytiske implikasjoner

Det radikale praksisperspektivet har mange analytiske implikasjoner (se Helle-Valle & Storm-Mathisen u.å), men i denne sammenhengen er det viktigste en åpen tilnærming og empiriske undersøkelser av hva folk faktisk gjør. I henhold til den sene Wittgenstein kan man ikke forklare praksiser ved å henvise til regler og/eller koder, «practice has to speak for itself» (Wittgenstein 1979: §139). Å ta dette på alvor betyr å rette blikket mot konkrete tilfeller og situasjoner og motvirke fristelsen til å essensialisere og generalisere. Hvis sosialt liv ikke kan forklares av underliggende strukturer (ved å henvise til «egentlige betydninger», kontekstfri mening), må vi åpent se på empirien og påvise gjennom undersøkelse eventuelle regulariteter, variasjoner, mønstre og strukturer som egenskaper ved den. Overordnede eller underliggende strukturer kan ikke postuleres som premisser for analysene (Wittgenstein 1968: § 108, se også DeLanda 2005 og Latour 2005).

Dette innebærer i sin tur at vi ikke kan se kjønn som en transcendental kraft eller mening som eksisterer uavhengig av de konkrete uttrykkene det får. Kjønn må forstås som et aspekt ved sosial praksis. Analytisk er likevel vårt første utgangspunkt at de vi studerer, lever i et samfunn hvor en to-kjønn forståelse av verden er dominerende (Barad 2003; Burkitt 1999; Goodwin 2006; Zerilli 2005). Derfor lar vi den kjønne kroppen være ett av to orienteringspunkt i vår analyse av de unges IKT-praksiser. Samtidig kan vi ikke ta for gitt verken hva de vi studerer legger i sin kjønne forståelse, hva slags rolle og effekt kjønn har i en gitt samfunnsmessig situasjon eller hvor betydningsfullt kjønn er for praksisene deres. Derfor må spørsmål formuleres åpent. Våre påstander om sammenhenger mellom IKT og kjønn må vise til orienteringer og praksiser som er relevante for de vi studerer. Det samme gjelder for begreper som femininitet og maskulinitet. Kjønn er relativt og sammensatt. Det bringer oss til det andre orienteringspunktet for vår analyse – kontekst. Når en avviser en

overordnet struktur betyr det at «teksten» (mening) skapes av de sammenhengene den inngår i, av konteksten (Duranti og Goodwin 1992). Mening skapes ikke bare diskursivt; mening skapes av kropper, ikke hjerner (Burkitt 1999; Chambers 2002), noe som innebærer at ikke-verbale uttrykk er like viktige som de verbale. For å kunne analysere rundt disse aksene, kreves det at vi skiller mellom informantenes egne artikulasjoner og handlinger relatert til kjønn (ord brukt som betyr kjønn eller omtaler kjønn, kjønnete kropper som gjør ting og lignende), og forskerens egne begreper og forståelse om kjønnete mønstre og handlemåter (Helle-Valle 2010). Vi ønsker å lete etter mønstre og prosesser, ikke strukturer og regler, og forstå regulariteter og variasjoner i meninger og handlemåter som fundert i de praktiske realitetene som gjelder for de menneskene vi studerer (Storm-Mathisen 2008, 2010).

Metodiske valg

Studien som denne artikkelen henter sine data fra, ble designet for å kunne følge det analytiske idealet som er beskrevet ovenfor.³ For å undersøke på hvilke måter og i hvilken grad kjønn har betydning for unges hverdagslige IKT-bruk, valgte vi en multimetodisk strategi som vektla en case-orientering. Vi ønsket data som kunne gi et bredt og mest mulig helhetlig bilde av pågående diskurser og praksiser knyttet til IKT-bruk i en konkret kontekst. Fokus på et spesifikt lokalmiljø og på konkrete cases genererer en type kontekstforankret kunnskap som er avgjørende for innsikt i folks mangefasetterte hverdagsliv, og for produksjon av vitenskapelig kunnskap (Flyvbjerg 2006).

Vårt valg var et lokalmiljø vi har kaldt Bergsåsen i Oslos østlige ytterkant med en blandet middelklasse/arbeiderklasse—befolkning som i inntekt og utdanning representerer et snitt for landet for øvrig. Bebyggelsen i strøket har både blokker, rekkehus og noen villaer. De sosioøkonomiske levekårene blant innbyggerne i bydelen (nivå høyere utdanning, bruk av velferdsgoder, enslige hushold og så videre) er lavere enn i vestre bydeler av Oslo, men høyere enn i andre østlige bydeler. Den lokale barneskolen (cirka 350 elever) har, i tråd med nasjonale målsettinger, integrert IKT i undervisningen, utviklet strategiplan for å utdanne lærere og gjort IKT-utstyr tilgjengelig for elever og lærere.

Selv om vårt forskningsspørsmål fokuserte på kjønn og IKT, var designet ikke kjønnssentrert; vi fokuserte på bruken av IKT i hverdagslivet på Bergsåsen. Videre valgte vi ut 6. og 7. klasseelever ved skolen fordi vi antok at 12–13-åringene var godt kjent med samfunnets kjønnsskript, samtidig som de stod midt i en endringsprosess hvor kjønn spiller en viktig rolle kroppslig, sosialt og i identitetsarbeid. De er også i en alder hvor man kan anta at et flertall har fått ny og større tilgang til medieteknologi og innhold enn de yngre.

For å generere bred innsikt i hvordan IKT og kjønn er sammenvevd i de unges praksiser og hverdagsliv, designet vi en multimetodisk undersøkelse med flere internt integrerte deler:

- I. Et feltarbeid hvor to masterstudenter fulgte elever på hvert sitt klassetrinn – henholdsvis 6. og 7. – på den lokale skolen vårsemesteret 2010, med observasjon og intervjuer i klasserommet, friminuttene og i fritidsarenaer samt på nettet.
- II. Et spørreskjema som ble fylt ut av alle elever i hver av de to 6. og 7. klassene våren 2010 (N=71).⁴
- III. Et multimetodisk feltarbeid i fem av 6.klasseungdommenes familier/hjem (2 jenter og 3 gutter). Det første besøket var høsten 2010 da de hadde begynt i 7. klasse, og det siste da de var i ferd med å avslutte 8. klasse i 2012. Metodene inkluderte intervju, observasjon, videoppgave og videoassistert walk-along intervju.

Styrken ved dette datamaterialet er at det beskriver det samme miljøet, og de samme unge og IKT-bruken deres over tid i en variasjon av hverdagslivskontekster og gjennom ulike metoder. Dette gir både et oversiktsbilde over lokale diskurser og anledning til å studere praksisers konkrete materielle og sosiale utfoldelse med en næroptikk. Vi fokuserer i denne analysen på de unge og det vi lærte om dem via skolefeltarbeidet, deres svar i spørreskjemaundersøkelsen og feltarbeidet i familiene. Før vi går videre beskriver vi kort feltarbeidet i de unges hjem.

Feltarbeidet i de unges familier

Rekrutteringen av de 5 unge og familiene deres ble basert på informasjon og samtykke fra spørreskjemaundersøkelsen og via informasjon fra masterstudentenes feltarbeid på skolen. Vi ønsket å rekruttere unge og familier som kunne representere maksimumvariasjonen mellom unge i dette lokalmiljøet, når det gjaldt tilgang til IKT og type IKT-bruk/erfaring og som representerte begge kjønn (Flyvbjerg 2006). Nedenfor er en oversikt over det vi visste om disse unge før vi møtte dem første gang – Anders, Amalie og Alex fra den ene 6. klassen og Benedikte og Birk fra den andre:

| | Person | Interesser/aktiviteter | IKT-bruk |
|---------------|-----------------------------|-------------------------------|---|
| Anders | Populær på skolen | Flink i ishockey | Spiller litt National Hockey League (NHL) ⁵ På Facebook |
| Amalie | Utadvendt, nære guttevenner | Dans og sang | Siste på 6. klassetrinn som fikk mobil Ikke Facebook |
| Alex | Utadvendt | Innebandy | Storspiller av onlinespill som Call of Duty (CoD) og World of Warcraft (WoW) På Facebook |

| | | | |
|------------------|--------|------------------------------------|---|
| Benedicte | Stille | Fotball og piano | Glad i TV og diverse spill Ivrig på Facebook |
| Birk | Stille | Innebandy, fiske og friluftsliv | Spiller ikke dataspill Ikke på Facebook |

Tabell 1: oversikt over de unge i familiestudien

I alle familiene startet vi med et familieintervju hvor vi også ba om å få en guidet tur gjennom huset så vi kunne se og ta bilde av alle IKT-ene de hadde, hvor de hadde valgt å ha dem og snakke om hvordan de forskjellige familiemedlemmene brukte dem. Ved andre besøk delte vi ut et videokamera til hver av ungdommene, viste dem hvordan de kunne bruke det og ga dem i oppgave å filme typisk mediebruk i sin familie. Ved tredje besøk vinteren 2010/11 satte vi oss ned med de unge og foreldrene, noen ganger søsken, og så på videoen og snakket om det de hadde filmet og hvordan de hadde opplevd det. Vi arrangerte i tillegg våren 2011 et fokusgruppeintervju hvor vi inviterte ungdommene til å snakke sammen om medieinnhold. I 2012 oppsøkte vi noen av familiene igjen og ba om å få en «video-tour» (Pink 2004) med ungdommen og hver av foreldrene hvor de konkret tok oss gjennom gårsdagens IKT-relaterte rutiner i hjemmet, fra de stod opp om morgenen til de gikk i seng om kvelden. Dette ga oss mer konkret og spesifikk innsikt i hvordan IKT-ene og bruken av dem var vevet inn i hverdagspraksisene, og festet samtidig informantenes refleksjoner om hva og hvorfor de gjorde det de gjorde i den konteksten disse praksisene var en del av.

I den følgende analysen søker vi innsikt i og svar på undersøkelsens spørsmål ved å la kunnskap som ble generert gjennom en type data, utfordre det vi så via andre (Storm-Mathisen 2008, 2010). Når det gjelder IKT, ser vi både på trekk ved *tilgjengeligheten* til ulike medieteknologier for de unge på Bergsåsen og på deres bruk av ulike former for *innhold* (Silverstone mfl. 1992). Analysen er organisert i tre deler: Først retter vi oppmerksomheten mot kjønn og ser på i) forskjeller mellom kjønn og ii) variasjoner innen kjønn, med vekt på å beskrive variasjonsbredden i de ulike måtene gutter og jenter utformet sitt forhold til IKT på. Til sist snur vi oppmerksomheten fra kjønn mot iii) kontekst – for å se på hvordan ulike kontekster former varierte meninger og adferd omkring medieteknologi og kjønn.

Forskjeller – og likheter – mellom kjønn

Siden den konkrete plasseringen, tilgangen og eierskapet til digitale medier har betydning for bruken av dem, starter vi med å se på tilgjengelighet av teknologiene i det digitale landskapet omkring barna på Bergsåsen.

Det digitale landskapet på skolen og hjemme

Bergsåsen skole hadde to PC-saler og i tillegg et par PC-er i hvert klasserom samt klassesett med bærbare PC-er. Ifølge elevene var det vanlig å bruke PC med internettilgang et par ganger i uken (Møller og Storm-Mathisen 2012). Skolens TV ble også brukt en gang imellom. I tillegg var mobilen – som for mange hadde funksjonalitet som en liten datamaskin – «i lomma på alle sjetteklassingene» (Smedsrud 2012:34). Feltarbeidet på skolen avdekket ingen tydelige forskjeller i tilgang til IKT for gutter og jenter på Bergsåsen skole (Darbandi 2012; Smedsrud 2012).

I spørreskjemaundersøkelsen svarte alle i 6. og 7. klasse på Bergsåsen at de hadde tilgang til TV, PC og mobil hjemme. Alle, unntatt én gutt, hadde også tilgang til internett, mens 90 prosent oppga å ha tilgang til ulike typer spillkonsoller (som Xbox, Playstation, Wii). Ser vi på IKT som ungdommene selv rådet over, så svarte også alle (unntatt én) at de hadde egen mobil, og halvparten at de hadde egen TV og PC på rommet. Svarene i spørreskjemaundersøkelsen indikerte at det var visse kjønnsforskjeller i de unges IKT-tilgang hjemme; guttene svarte i større grad enn jentene at de hadde tilgang på flere TV-er, PC-er og spillkonsoller – også på eget rom. De fem unge vi fulgte i familiestudien hadde som sine jevnaldrende i miljøet alle tilgang til TV, stasjonær og bærbar PC og egen mobiltelefon. Men det var nokså store forskjeller i hvor gamle IKT-ene var, hvor mange de hadde av hver og hvordan hjemmene var organisert og tilrettelagt for IKT-bruk. Dette var imidlertid ikke åpenbart knyttet til deres eget kjønn – noe vi vil si mer om senere.

Bruk av IKT på skolen og hjemme

Når det gjaldt bruken av IKT i skoletimene på Bergsåsen, fant verken Darbandi (2012) eller Smedsrud (2012) noen kjønnsforskjeller. I våre egne observasjoner på skolens PC-sal da elevene fylte ut den elektroniske spørreskjemaundersøkelsen, så vi heller ingen forskjell på hvordan jenter og gutter brukte PC-en, men det ble startet en del snakk om teknologibruk, særlig blant guttene og i forhold til spill. På direkte spørsmål i spørreskjemaundersøkelsen svarte de unge at kjønn hadde liten betydning for bruk av medieutstyret som fantes på skolen, men 55 prosent totalt og hele 62 prosent av jentene svarte at det «passer svært godt/ ganske godt» at de hadde lært det viktigste de kunne om data på skolen. Det kan peke mot at skolen

spiller en litt viktigere rolle for å gi jenter selvtillit om egen IKT-kompetanse, enn hva gjelder for guttene.

Selv om skole, hjem og fritid er adskilte aktivitetskontekster, så koples de sammen gjennom ungdommenes interesser, engasjement og prioriteringer – og gjennom deres bruk av IKT. For alle de unge i familiestudien var for eksempel mobilen viktig for å holde seg oppdatert, koordinere fritidsaktiviteter og kommunisere med familie og venner ved sms og samtaler, men mobilen ble også brukt til spilling av musikk, se på/vise bilder, være på Facebook, spille småspill og så videre. Og de unges egen mobil var ikke bare i bruk i fritiden: «Mobiltelefonen var alltid med [på skolen] (...). Den lå lydløs i sekken, men barna brukte den også i skoletiden, noe de skjulte for lærerne da det egentlig ikke var lov» (Smedsrud 2012: 34).

Bruk av teknologi kan være en måte å gjøre kjønn på (Lie 2003). For eksempel observerte Smedsrud (2012) og Darbandi (2012) visse forskjeller i gutter og jenters snakk om og orientering mot IKT – ikke minst i friminuttene. Gutter var mer opptatt av dataspill. Jentene snakket mer om blogging. Facebook var et interessefelt både blant jenter og gutter. Dette tredelte mønsteret viste seg også i spørreundersøkelsen når de unge på Bergsåsen svarte på hvilke IKT-aktiviteter de brukte mest tid på (hver dag/flere ganger hver dag).

| Medieaktiviteter | | Totalt | Gutter | Jenter | Innen gutter | Innen jenter |
|--|----------------------------|--------|-----------|-----------|--------------|--------------|
| Tidsbruk hver dag /flere ganger hver dag | Mobil | 85 | 50 | 50 | 81 | 89 |
| | Tv/film | 75 | 48 | 52 | 59 | 72 |
| | Facebook | 66 | 51 | 49 | 65 | 68 |
| | Off-line spill | 30 | 62 | 28 | 35 | 24 |
| | On-line spill ⁶ | 30 | 86 | 14 | 43 | 15 |
| | Blogg | 12 | 25 | 75 | 5 | 18 |

Tabell 2: Tidsbruk på utvalgte medieaktiviteter hver dag/flere ganger hver dag, forskjeller mellom kjønn og innen kjønn. Prosent. N=71.

På flere IKT-områder oppgir gutter og jenter påfallende lik bruk: De fleste bruker mobil, TV/film og Facebook hver dag (se tabell 2). At Facebook var et felles praksisfelt for gutter og jenter, ble også bekreftet i feltarbeidets data. Facebookprofilene til guttene og jentene var omtrent like mye bearbeidet og deres genrebruk (for eksempel bruk av hjerter i meldinger) var til forveksling lik (Darbandi 2012).

På to IKT-områder kan vi imidlertid se visse forskjeller mellom gutter og jenter:⁷

- i) Blant de som oppgir å drive daglig med online spillaktiviteter, er hele 86 prosent gutter og bare 14 prosent jenter, og
- ii) Blant de som oppgir å daglig være på blogg, er hele 75 prosent jenter og 25 prosent gutter.

Gjennom feltarbeidet på skolen ble det klart at det særlig var onlinespillet Call of Duty (CoD) – et krigsspill – som var populært blant guttene på Bergsåsen: «[S]pilling av CoD kan bli sett på som en måte å utøve maskulinitet på fordi informantene, både guttene og jentene, så på CoD som et ‘guttete’ spill» (Darbandi 2012: 96). På ekstraspørsmål i spørreskjemaundersøkelsen om favorittspill topper nettopp CoD listen (selv om spillet har en aldersmerking på 16 år fordi det har realistiske voldsscener og sterkt språk) – og det er svarene fra guttene som bidrar til dette. Feltarbeidet på skolen bekreftet også at rosablogger var populært blant jentene. Blogging ble omtalt som «jentete», og sett som en form for feminin praksis (Darbandi 2012). Siden aktiviteter rundt online krigsspill som CoD og blogg synes å representere de største forskjellene mellom gutter og jenters IKT-bruk, skal vi se nærmere på dette nedenfor.

Variasjoner innen kjønn

En første viktig ting å merke seg er at daglig engasjement i aktiviteter som onlinespill og blogg ikke synes å være så veldig utbredt blant henholdsvis gutter og jenter i dette miljøet – dersom vi ser på hva de selv oppgir i spørreskjemaundersøkelsen. Som tabell 2 viser, oppgir bare 43 prosent av guttene å spille onlinespill daglig, og det er bare 18 prosent av jentene som svarer at de daglig bruker tid på blogger. Det er altså stor variasjon innen kjønnene når det gjelder i hvilken grad de oppgir å drive med disse aktivitetene. I hvilken grad de unges svar beskriver deres faktiske spilling og blogging, er vanskelig å vite siden vi her har å gjøre med diskursive data. Men misforholdet mellom hva jentene og guttene tenderte til å snakke om på skolen og hva de oppga om sin involvering med disse IKT-aktivitetene i spørreskjemaet, peker mot at det særlig er det å snakke om onlinespillet CoD – som er en utbredt guttete praksis i jevnaldersammenhenger på Bergsåsen. Og på samme måte med blogg for jenter. Mange kan delta i dette snakket selv om de faktisk ikke spiller eller blogger særlig ofte. Et slikt snakkemønster var også observerbart i familiestudien, særlig når et gjaldt CoD, samtidig

som vi så en variasjon innen kjønn når det gjaldt utøvelse av disse praksisene – noe vi kommer tilbake til.

Den type assosiasjoner mellom kjønn og holdninger og/eller aktiviteter som er referert ovenfor (online krigsspill=guttete og blogg=jentete), kan sies å utgjøre kulturelle prototyper; de er diskursive størrelser og kan knyttes til det vi i kjønnsforskningen kaller femininitet og maskulinitet (Connell 2000). Misforholdet mellom hva guttene og jentene assosierer med ulike IKT-relaterte aktiviteter og praksisene de selv oppgir å ha, speiler igjen forskjellen mellom diskursivt kjønn – femininitet og maskulinitet – og kroppstilknyttet kjønn (jenter/kvinner og gutter/menn) og deres praksiser. En opplagt følge av distinksjon mellom disse begrepsparene er at maskulinitet og femininitet ikke nødvendigvis er knyttet til gutter og jenter. Dette er for så vidt et innarbeidet argument i feministisk teori, men det peker også mot et annet analytisk poeng, nemlig det at en aktivitet er forstått som kjønn (feminint eller maskulint), ikke sier så mye om hva gutter og jenter (menn og kvinner) faktisk gjør. Diskrepansen illustrerer det utilstrekkelige i å anvende begrepsparet maskulint og feminint for å *forklare* hva jenter og gutter gjør. For, selv om både gutter og jenter er enige om at blogging er jentete og online krigsspill er guttete, så forteller dette oss lite om hvordan slike holdninger påvirker praksiser. Dette aktualiserer også et mer allment poeng, nemlig at kulturelle trekk eller konfigurasjoner ikke kan forklare menneskelig praksis. Dette er som nevnt et vesentlig poeng i sen-wittgensteinsk filosofi: «[N]o course of action could be determined by a rule, because every course of action can be made out to accord with the rule» (Wittgenstein 1968: §201). «Rule» er her synonymt med makrokrefter av typen kulturelle trekk eller diskurser, og vitenskapsteoretisk er det her snakk om hangen til å skulle forklare spesifikk praksis ved hjelp av krefter av en annen orden. Å gjøre dette er ifølge DeLanda (2005) og Latour (2005) å anvende en hierarkisk ontologi – i motsetning til en flat ontologi (Se også Helle-Valle & Storm-Mathisen u.å., Helle-Valle u.å.)

Diskusjonen så langt har gitt oss delvise svar på spørsmålet om på hvilke måter kjønn kan ha betydning for IKT-bruk. De fleste typer IKT-relaterte holdninger og handlinger blir verken knyttet til kjønn av informantene selv, eller kan identifiseres av oss forskere som et mønster knyttet til kjønn. Men noen få IKT-aktiviteter blir det og kan det – spilling og blogg. Videre ser vi at forskjellene er større når det gjelder snakket i jevnaldersmiljøet og uttrykte forestillinger om disse aktivitetene enn den involvering de unge oppgir å ha med aktivitetene selv. Vi ser også at variasjonene innen hvert kjønn er betydelig, særlig når det gjelder det siste – deres oppgitte praksiser. Disse spørreskjemabaserte funnene blir langt på vei bekreftet av våre kvalitative data. Vi ser forskjeller mellom kjønn: Ingen av jentene vi har studert (både de

fem vi har gitt navn her, men også i feltmaterialet til Darbandi og Smedsrud) – bortsett fra én i Smedsruks materiale (2012:84) – er dedikerte spillere, og ingen av guttene (sier eller viser at de) blogger. I intervjuene finner vi at kjønnsstereotypiene knyttet til blogging og online krigsspill tas i bruk av de unge, men det er påfallende at disse sjelden bringes på bane hvis ikke forskerne spør om det. Og vi ser forskjeller innen kjønn: Alex spiller online krigsspill, men ikke Anders og ikke Birk. Verken Benedicte eller Kaja sa noe som indikerte et engasjement for bloggaktiviteter, men Kaja viste i videooppgaven sin at hun innimellom likevel leste andres blogger. Nedenfor vil vi se nærmere på forskjellene mellom guttenes engasjement i onlinespill og argumentere for at variasjonen dem imellom faktisk har noe med kjønn å gjøre, selv om koplingen var komplisert.

Når vi ser alle våre data i en større sammenheng, er altså det dominerende mønsteret en relativ likhet mellom jenter og gutters IKT-bruk. På de to områdene der et mønster av forskjell mellom kjønnene kom til syne, var imidlertid også variasjonene innen kjønn ganske store. Dette kan indikere at kjønn alene ikke er så sentral i formingen av de unges IKT-praksiser. I så fall betyr det at andre faktorer er med på å produsere de mønstrene og variasjonene vi ser. For å få et bedre bilde av relasjonen mellom kjønn og IKT må derfor slike faktorer bringes inn i analysen. I det følgende søker vi å gjøre det gjennom å se nærmere på de konkrete kommunikative kontekstene de unges IKT-praksiser fant sted i.

Kontekstens betydning for IKT-bruk – og kjønn

Vårt praksisteoretiske utgangspunkt innebærer at teknologier, handlemåter og personer får sin mening fra de konkrete kontekstene de inngår i, og på den måten blir deler av forskjellige språkspill. En følge av dette er at den samme aktiviteten, teknologien eller personen kan fremstå som svært forskjellig i ulike kommunikative kontekster (Helle-Valle 2007). Å studere dette fordrer et sensitivt kontekstbegrep. For å kunne vise de kontekstuelle aspektene ved kjønn og IKT, hvordan de samspiller på komplekse og varierte måter og gir ulikt utfall, må konteksten for den aktuelle handlingen det er snakk om, kunne identifiseres som relevant for de vi studerer (Duranti og Goodwin 1992). Kommunikative kontekster – språkspill – formes og endres ved mange faktorer (se for eksempel Wittgenstein 1968: §§ 7, 23, 71, 1979: § 229). Både situasjonelle (tiden, stedet, tingene, personene, relasjonene og så videre) og tematiske (samhandlingens implisitte eller eksplisitte fokus) faktorer spiller inn (Storm-Mathisen 2008). Vi vil illustrere hvordan dette kan arte seg ved noen eksempler fra familiestudien.

Ulike hjemmekontekster – variasjon i gutters onlinespilling

Hvilke faktorer medvirket til at de tre guttene vi møtte var så forskjellig engasjert i onlinespilling? Birk spilte ingen spill, Anders spilte litt NHL og lite annet, mens Alex spilte mye, både CoD og andre onlinespill. Vi starter med å se litt helhetlig på virksomme faktorer i deres hjemmekontekster og konsentrerer oss om forholdene rundt Birk og Alex siden de representerer en maksimal kontrast.

Da vi spurte Birk om han spilte, sa han: «Nei, jeg bruker egentlig ikke dataen så ofte, bortsett fra på skolen da (...) for å lære». Birk fyller fritiden med trening og kamper i innebandy, speideren og arbeidsoppgaver hjemme, og fiske og friluftsliv når han har tid. Hans ser litt på TV, bruker mobil til beskjeder, men har ingen interesser i retning av spill, Facebook eller andre onlineaktiviteter. Men det er flere ting som spiller inn i dette enn Birk selv. Birk bodde sammen med mor, to eldre søstre og en hund i en tre-roms leilighet. De hadde en eldre TV, to bærbare PC-er av eldre dato, en ISDN-utgang i veggen og en radio, og det meste av mediebruken foregikk i stuen. Moren sa om familiens relativt lave teknologipark og -bruk at «en ting som stopper oss, det er økonomien. Jeg har ikke råd til mange dataer, nå har jo jeg vært alene, stort sett med ungene». Birks mor jobbet nattevakter og barna måtte ofte være alene og ta ansvar for hunden. For å kunne kommunisere med dem fra jobb, var mobiler til alle førsteprioritet. Moren tok ofte grep for å definere situasjonen og rammene i de møtene vi hadde med denne familien og formidlet blant annet tydelig en moralitet om at IKT-bruk var et middel, ikke et mål i seg selv: «[D]u prioriterer ikke dataen fremfor hobbyen din!» Disse materielle og moralske vilkårene i Birks hjem påvirket høyst sannsynlig Birks distanserte forhold til dataspill – og kan koples til sosioøkonomiske og kjønnete faktorer; Birks mor har lav utdanning og er enslig forsørger for tre barn. Lav inntekt fordrer streng prioritering av husholdets økonomiske og sosiale ressurser. For Birks mor var spillaktiviteter og maskiner uaktuell ressursbruk. En slik situasjon er kjønnet – uansett hva Birk selv måtte ønske seg av IKT eller hadde orientert sine interesser mot. En konsekvens av situasjonen var at Birk ikke deltok i jevnalderfellesskap og sammenhenger som foregikk på nettet – og at hans digitale kompetanse var begrenset – noe videoen han laget til oss illustrerte. På den annen side utviklet han andre sosiale ressurser gjennom den ansvarsfulle rollen han ble gitt hjemme som eneste «mann i huset» og fritidsaktivitetene han drev.

Alex bodde med far, mor og storebror i et rekkehus. Begge foreldrene jobbet, og økonomien var relativt romslig. Familiens IKT-park var omfattende. Som Alex sa: «[D]et er ikke så mange på skolen min som har så mye medier som meg». De hadde trådløst internett i hele huset, en stue med PC hvor de ofte brukte familiens tre laptop, et spillrom i kjelleren med to stasjonære PC-er, Playstation, surroundanlegg og projektor som gjorde at spilling, TV-

programmer og film kunne sees i stort format på lerret. De to brødrene hadde også hver sin stasjonære PC på rommene sine, og mor og far hadde TV på sitt soverom. Far jobbet med IKT og var kyndig og interessert både i det tekniske og i ulike typer innhold – særlig spill – og hadde introdusert interessen for sønnene sine. En liten demonstrasjon på hva dette kunne innebære fikk vi på første intervju, som viste seg å være på lanseringsdagen for et nytt CoD spill (Black Ops), da det ble klart at far allerede hadde skaffet spillet, og han og de to sønnene trippet for at intervjuet skulle bli ferdig så de kunne sette seg ned og spille. Spilling var en del av familiesosialiteten. Disse materielle og moralske vilkårene hadde uten tvil betydning for Alex' daglige tilgang til og fire timers bruk av onlinespill. Kjønn virker inn i dette på minst to måter. For det første indirekte ved at far, som et husholdsmedlem med innflytelse på familiens forbruk og aktiviteter, selv likte dataspill (og innebandy): «[D]et er jeg som er årsaken til alle mediene som er her. Har alltid hatt PC og spilt». Mor spilte ikke, men virket avslappet rundt mannens og barnas spilling og sa hun lot han styre det: «[H]an vet hva de spiller, det gir en følelse av kontroll (...), og de driver mye med innebandy, så de trener veldig ofte. Gudskjelov for det». For det andre direkte ved at Alex og broren som maskuline individer ble trukket inn i og formet sine preferanser rundt denne situasjonen. Mekanismene som kan forklare Alex sin spilling, involverer altså en IKT-materialitet, husholdsstruktur og identifiseringsprosesser som er mannlig dominert, samt en moralsk økonomi som verdsetter spilling så lenge den balanseres. Det er som en konsekvens av dette spesifikke forholdet at Alex er blitt engasjert og kompetent i spill, med teknologiene så vel som innholdet – noe den avanserte filmen han laget ga tydelig vitnesbyrd om.

Disse to eksemplene viser hvordan kjønnets betydning er relativ for IKT-bruken og samspiller med andre faktorer. I en annen kontekst enn deres eget hushold er det sannsynlig at både Alex og Birk kunne ha utviklet andre relasjoner til spilling enn de nå gjorde (Helle-Valle og Storm-Mathisen 2008).

Nora – i to ulike jevnalderkontekster – skole og blogg

Gjennom sine feltarbeider observerte både Smedsrud (2012) og Darbandi (2012) at blogg og aktiviteter på Facebook og andre sosiale nettsteder var kontekster hvor jenter, som ellers fremstod som stille og sjenerte på skolen, kunne formidle private opplevelser og meninger og eksponere sider ved seg selv på måter som ofte er blitt forbundet med en selvhevdende guttete væremåte (Nielsen 2000). En god illustrasjon av slik kontekstspesifikk kjønnning er sjetteklassingen Nora. I skolesammenhenger fremstod hun som en svært snill, pliktoppfylgende jente, som aldri snakket om blogg, sminke, klær, ga tegn til å ønske

oppmerksomhet rettet mot seg selv eller fremheve spesielt at hun var jente. Et stykke ut i feltarbeidet oppdaget imidlertid Darbandi (2012:31ff) at Nora var personen bak en typisk, ganske populær rosablogg. Hun postet vanligvis tekst og/eller bilde flere ganger om dagen med variasjon i tema og form: om sin egen hverdag (bilder av seg selv i ulike situasjoner, klær eller ting hun hadde kjøpt og så videre), ulike typer produkter (som sjokolade, lipgloss, pizza og klær), saker hun var opptatt av (for eksempel mobbing og pedofili) og lagde konkurranser for å engasjere lesere i bloggen. Tonen kunne være direkte søkende etter bekræftelse, men også selvsikker, selvhevdende og til dels ondsinnet (Darbandi 2012:34). Det var altså en påfallende stor kontrast i måten Nora forvaltet sitt kjønn på i skolen og i bloggen. Det illustrerer hvor stor spennvidde en kan finne innen enkeltpersoners utøvelse av kjønnsatferd. Kjønn spiller åpenbart en rolle for Nora både på skolen og på bloggen – men på forskjellige måter.

Hun synes å aktivt tone ned den tematiske og estetisk orienterte biten av femininitetsutøvelsen som betydningsfull på skolen. På bloggen derimot var nettopp dette sentralt (bruk av rosa farge og innhold om relasjoner, mote, sminke og lignende). Noras handlinger i disse to ulike jevnalderkontekstene – på blogg og på skolen – former to ulike inntrykk av hvem hun er som jente: på den ene siden beskjeden, tilpassende og pliktoppfyllende, på den andre utadvendt, aktivt agendasettende og til dels provoserende og konkurransearrangerende. Bloggen som teknologi og medium er med på å gjøre denne variasjonen mulig for Nora – samt at Nora selv ikke tar den samme rollen på skolen som hun gjør på bloggen. Eksempelet viser at det ikke er noe i skriptet om femininitet som kan forklare hvorfor det skjer akkurat slik for Nora. Det er dynamiske og prosessuelle aspekter hvor kjønn spiller sammen med andre mekanismer som bidrar til forskjellen i Noras situasjon på skolen og på bloggen.

Skifter i spillkonteksten endrer betydningen av kjønn

Formålet med det siste eksempelet er å peke mot det komplekse og omskiftelige i de faktiske kontekster som en gitt IKT-aktivitet foregår i. Vi velger å bruke eksempelet med Alex. Tidligere pekte vi på at faktorer som tilgjengelighet av teknologi og en husholdsstruktur og moralsk økonomi preget av maskulin dominans var medvirkende til hans spillaktivitet og kompetanse. Det betyr imidlertid ikke at kjønn alltid betyr like mye eller det samme for Alex sin spillpraksis. Slik Alex selv forstår det så spiller han krigsspillet CoD fordi han liker det og har «lyst å oppnå ting», å få noe til i spillet, bli bedre (K1 – spillet/roboter som kontekst). Men han spiller også fordi han har en far og bror (K2 – guttefelleskap i familiekontekst) og/eller

venner (K3- guttefellesskap i jevnalderkontekst) å spille med og konkurrere mot: «[D]u må øve [for å bli god]». At Alex selv er gutt og de han ofte spiller med er av samme kjønn, gjør kjønn til et relevant situasjonelt aspekt ved de kontekstene som er nevnt til nå (K1–3). Alex sier for eksempel at det er mest gutter som spiller, og stedet der spillaktiviteten vanligvis foregår (i kjelleren) omtales av mor som «guttehula». Siden det å være gutt i disse kontekstene er det vanlige, er det å være gutt eller gjøre seg til gutt ikke en sentral orientering eller tema for Alex og de andre når de spiller – det viktige er at man spiller engasjert og tåler å høre at man er dårlig. Samtidig kan det oppstå situasjoner og kontekstforskyvninger som bringer inn kjønn som et viktig tema og/eller en bit av situasjonen på andre måter, for eksempel dersom en jente kopler seg opp i spillet (K4 – onlinekonteksten). For selv om Alex er klar over og synes det er «morsomt at en av de beste sånn sniperne på Call of Duty er en jente», så er hans egen erfaring annerledes. Moren mestrer ikke å bruke begge tomlene på konsollen, og den jenta i klassen som tror hun kan spille CoD, kan ertes og tas i feil uten at hun forstår det. Et annet eksempel er når mor kommer ned i kjelleren og ber Alex (far og bror) om å komme opp og spise middag og/eller bruke litt tid med henne (K5 – familiekontekst hvor også mor er del). Da koples kjønnete forhold inn som et element ved arbeidsdelingen i husholdet og en moralitet der guttenes spillaktivitet (individualisme) må balanseres med et samhold i familien som også inkluderer mor (familisme) (Livingstone 2002, Helle-Valle og Storm-Mathisen 2008). Et siste eksempel er hvordan CoD-spillingen skal fortelles om til andre jevnaldrende (jfr. Conversion - Silverstone mfl. 1992). Da er ifølge Alex kjønn et veldig viktig kontekstuellt aspekt som fremstillingen må justeres til: «Du kan snakke om spill du spiller til andre gutter» (K3 – guttefellesskap i jevnalderkontekst), «men du vil ikke at alle jenter skal vite det da (...) Det er ikke noe sjekketriks liksom å si til jenta [at] jeg satt fire timer på COD i går jeg» (K6 – jevnalderkontekst hvor jenter er med). Av hensyn til plass har vi ikke kunnet utbrodere disse eksemplene i detalj, men de er med for å illustrere at graden og måten kjønn er relevant for en og samme IKT-praksis vil variere fra situasjon til situasjon fordi hver ny situasjon kan bringe inn nye faktorer som kjønn spiller sammen med.

Konklusjon

Gjennom denne artikkelen har vi, ved å føre dialog mellom ulike typer data og situasjoner i de unges liv på Bergsåsen, søkt svar på spørsmålet om på hvilke måter og i hvilken grad kjønn har betydning for deres IKT-bruk. Ulike metodologier genererer ulike mønstre og resultater nettopp fordi variasjoner og forskjeller ikke bare er koplet til personer, men tydelig også til relasjoner, lokaliteter og kommunikative kontekster. Sett i sammenheng peker våre data, slik

vi analyserer dem, mot at de unges eget kjønn alene ikke har så stor betydning for deres tilgang til og bruk av IKT. Dette gjelder særlig i voksenstyrte kontekster som skoletimene og hjemme med foreldre. Noen IKT-aktiviteter, for eksempel visse dataspill eller blogging, synes å kjønne i den forstand at gutter sier de driver mer med det enn jenter – og omvendt. Det er særlig sammen med jevnaldrende på skolen eller i fritiden at de unges engasjement i eller bruk av krigsspilling og blogg anvendes og fortolkes som markør på henholdsvis guttete og jentete kjønnsidentitet, væremåte og kompetanse. Men dette synes mest koplet til snakkeaktiviteter blant jevnaldrende, i mindre grad til den faktiske utøvelsen av disse aktivitetene – et stort antall av guttene og jentene oppgir at de ikke driver med spill og blogg. I andre IKT-aktiviteter er kommunikasjonsmåter som mange vil forbinde med noe «jentete» – for eksempel å krydre tekst på Facebook med hjerter - like utbredt blant gutter som jenter. Dette gir et delvis svar på spørsmålet om hvilke måter kjønn kan ha betydning for IKT-bruk – når det gjelder CoD og blogg. Vi kan si at CoD gjøres til noe guttete og en integrert del av det språkspillet som gutter er i når de prater sammen i friminuttene på skolen – altså et språkspill i jevnaldergruppen. Likeledes kan vi si at blogg kan gjøres til noe jentete og en integrert deler av det språkspillet som jenter er i når de er sammen i et praksisfelt i friminutter på skolen. Langt på vei kan man delta i disse språkspillene uten å drive med aktiviteten selv. At krigsspilling og blogging kjønnnes forskjellig i jevnaldremiljøet, fremstår videre i liten grad å være knyttet til teknologien i seg selv og mer til engasjement og assosiasjoner omkring spesifikt innhold og aktiviteter. Det kan dreie seg om forskjellen på å håndtere raske skytescener, tøft språk og tydelige tilbakemeldinger om kompetanse versus en kommunikasjon med mer uklare tegn omkring tematikker som relasjoner, mote, sminke og utseende. Samtidig er konkurranser og kommunikasjon viktige aspekter ved begge aktivitetene. Mot denne bakgrunn kan det synes som om det kanskje ikke har så store kompetansemessige konsekvenser at gutter og jenter i noen grad engasjerer seg ulikt i akkurat disse IKT-aktivitetene – så lenge de deltar i noe.

Å se utelukkende på en faktor – som kjønn – kan lett føre til at «alt blir kjønn»; For en hammer fremtrer verden som en ansamling spikre. Jenson & de Castell (2008) peker på at diskursive analyser av kjønn og dataspill har en tendens til å redusere alle forskjeller til å dreie seg om kjønn. De påpeker at de forskjellene man finner blant jenter og gutter på feltet dataspilling, uten tvil er påvirket av erfaring og kompetanse. En analyse som er fokusert på kjønn, vil lett kunne overdrive betydningen av kjønnsfaktoren (ibid:18). Fordi kjønn er konkret og knyttet til posisjoner og interesser, så vil det alltid virke sammen med andre faktorer. Men hva som i en gitt situasjon er kjønn og hva som er andre faktorer, er ikke mulig

å bestemme uten å studere kjønn som en bit av større sosiale helheter. Det er dette vi mener når vi har formulert problemet som ikke-kjønnssentrert kjønnsstudie. Når det gjelder IKT-bruken, så viser analysen at heller ikke den kan sees som *en* helhetlig praksis. IKT-bruk inngår som del i et mangfold av ulike praksiser og er på forskjellige måter vevet inn i hverdagens gjøremål. Derfor må vi stille spørsmål om innenfor hvilke felt og i hvilken grad IKT eventuelt fremdeles assosieres med noe maskulint. Det samme gjelder for koplingen mellom feminitet og praksiser i husholdssfæren. Selv om vi har pekt på krigspill som et felt som fremdeles assosieres med noe maskulint, har vi samtidig vist at det varierer på hvilken måte og i hvilken grad krigspill er knyttet til gutter og maskulinitet (eksempel Birk og Alex). Praksiser og moraliteter rundt IKT-ene kan være svært varierte innenfor et miljø, innen gruppen jenter og gutter, innen en familie så vel som for enkeltpersoner. De ulike familiene i vår studie viste for eksempel store variasjoner i koplingen mellom feminitet og husholdssfæren (Alex og Birk) – som blant annet ga seg uttrykk i type IKT-er og den romlige organiseringen av dem – og som igjen virker på hvordan IKT-ene kunne brukes og av hvem.

Selv om vårt materiale viser at kjønn har en viss betydning for IKT-bruk, illustrerer det også at kjønn er vanskelig å skille ut fra andre faktorer. Vi ser store forskjeller fra case til case. Feminitet fungerer ikke som en forklaring på at Nora blogger, eller på forskjellene vi ser i husholdene til Birk og Alex. Men konteksten omkring de unge – særlig ulike faktorer i familiekonteksten – har betydning for deres tilgang til og bruk av IKT og for graden og måten kjønn virker inn. Her peker våre data mot at forhold i familiekonteksten som økonomi og ressurser, kjønnssammensetning og moralsk økonomi er særlig utslagsgivende for de unges bruk av IKT. I tillegg skjedde det endringer i IKT-bruken til enkeltpersoner og i familiene fra første gang vi møtte dem til siste. Mønstrene i IKT-bruk og de kjønnede aspekter ved dette er altså ikke bare mangefasetterte, men også i stadig bevegelse.

Litteratur

- Barad, Karen 2003. «Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter». *Signs* 28:801–831.
- Burkitt, Ian 1999. *Bodies of Thought. Embodiment, Identity & Modernity*. London: Sage.
- Chambers, S. 2007. «‘Sex’ and the Problem of the Body: Reconstructing Judith Butler’s Theory of Sex/Gender». *Body & Society* 13:47–75.
- Connell, Robert W. 2000. *The Men and the Boys*. Cambridge: Polity Press.
- Corneliussen, Hilde. 2003. «Konstruksjoner av kjønn ved høyere IKT-utdanning i Norge». *Kvinneforskning* 4.

- Crenshaw, Kimberlé Williams 1989. «Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black, feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics». *The University of Chicago Legal Forum* 14:538–554.
- Darbandi, Chimen 2012. «Digitale medier, identitet og kjønn. Unge tenåringers digitale hverdag i Oslo». *Fagrappport* nr. 3. Oslo: SIFO.
- DeLanda, Manuel 2005. *Intensive Science and Virtual Philosophy*. London: Bloomsbury Publishing.
- Duranti, Alessandro og Charles Goodwin 1992. *Rethinking Context: Language as an Interactive Phenomenon*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Flyvbjerg, Bent 2006. «Five Misunderstandings about Case-Study Research.» *Qualitative Inquiry* 12:219–245.
- Gullikstad, Berit 2013. «Interseksjonalitet – et fruktbart begrep. *Tisskrift for kjønnsforskning* 13 (1):68–75).
- Goodwin, Majorie H. 2006. *The Hidden Life of Girls. Games of Stance, Status, and Exclusion*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Helle-Valle, Jo 2007. «Kontekstualiserte medier, kontekstualiserte mennesker – et annet blikk på mediebruk». I: Marika Lüders, Lin Prøitz og Terje Rasmussen (red.): *Personlige medier. Livet mellom skjermene*. Oslo: Gyldendal.
- Helle-Valle, Jo 2010. «Language-games, In/dividuals and Media Uses: What a Practice Perspective Should Imply for Media Studies». I: Birgit Bräuchler og John Postill (red.): *Theorising Media and Practice*. New York: Berghahn.
- Helle-Valle, Jo og Dag Slette-meås 2008. «ICTs, Domestication and Language-Games: a Wittgensteinian Approach to Media Uses». *New Media & Society* 10:45–66.
- Helle-Valle, Jo og Ardis Storm-Mathisen 2008. «Playing Computer Games in the Family Context». *Human IT – Journal for Information, Technology Studies as a Human Science*. Thematic Issue on Games and Action.
- Helle-Valle, Jo og Ardis Storm-Mathisen u. å. «Kjønn som språkspill. Utkast til et praksisfokuset, anti-essensialistisk, samfunnsvitenskapelig kjønnsperspektiv». Manuskript.
- Jenson, Jennifer og Suzanne de Castell 2008. «Theorizing Gender and Digital Gameplay: Oversights, Accidents and Surprises.» *Eludamos, Journal for Computer Game Culture* 2 (1):10.
- Latour, Bruno 2005. *Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford: Oxford University Press.

- Lie, M. (red.) 2003. *He, she and IT revisited: new perspectives on gender in the information society*. Oslo: Gyldendal akademisk.
- Livingstone, Sonia 2002. «The Media-Rich Home: Balancing Public and Private Lives». In: Sonia Livingstone (red.): *Young People and New Media Childhood and the Changing Media Environment*. London: Sage.
- Morley, David. 2009. «For a Materialist, Non-Media-Centric Media Studies». *Television and New Media* 10:114–116.
- Møller, Majken Lerche og Ardis Storm-Mathisen 2012. «Local Discourses on Gender and ICT – Results from a Strategic Survey in Three Scandinavian Communities». *Project Note 5-2012*. Oslo: SIFO
- Pink, Sarah 2004. *Home Truths: Gender, Domestic Objects and Everyday Life*. Oxford: Berg.
- Nielsen, Harriet Bjerrum 2000. «Inn i klasserommet». I Gunn Imsen (red.): *Kjønn og likestilling i grunnskolen*. Oslo: Gyldendal Akademisk.
- Norden.org. 2006. *Med fokus på køn er målet et ligestillet samfund. Nordisk ligestillingssamarbejde 2006–2010*. København: Nordisk ministerråd.
- Ochs, Ellinor og T. Kremer-Sadlik 2007. «Introduction: Morality as Family Practice». *Discourse & Society* 18 (1): 5–10.
- Silverstone, Roger, Eric Hirsch og David Morley 1992. «Information and Communication Technologies and the Moral Economy of the Household». I: Roger Silverstone og Eric Hirsch (red.): *Consuming Technologies. Media and Information in Domestic Spaces*. London: Routledge.
- Smedsrud, Erika 2012. *Sjetteklassingers digitale hverdag: Forvaltning av kjønn og kapital i barnas IKT-praksiser*. Fagrapport nr. 1. Oslo: SIFO.
- Storm-Mathisen, Ardis 2008. *Kontekstualisert mening. En diskursiv analyse av unge, klær og identiteter*. Ph.D.-avhandling, Institutt for sosiologi og samfunnsgeografi, Universitetet i Oslo.
- Storm-Mathisen, Ardis 2010. «Identitets- og individualitetsforming sett fra et praksisperspektiv – kunnskapsforslag fra en undersøkelse om ungdom og klær». *Sosiologisk Tidsskrift* 18 (4):307–331.
- Tingstad, Vebjørn 2008. «Barn, dataspill og digital kompetanse. Perspektiver og forskningsutfordringer». *Nordicom Information* 30 (2).
- Zerilli, Linda 2005. *Feminism and the abyss of freedom*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Wittgenstein, Ludwig 1968. *Philosophical Investigations*. Oxford: Basil Blackwell.

Wittgenstein, Ludwig 1979. *On Certainty*. Oxford: Basil Blackwell.

Aarsand, Pål Andre 2007. «Computer and Video Games in Family Life. The Digital Divide as a Resource Intergenerational Interactions». *Childhood* 14(2): 235–256.

¹ En liten avklaring av begrepsrelasjoner er på sin plass her: I noen sammenhenger brukes praksis og diskurs som kontraster; som samsvarer med kontrasten mellom det som blir sagt og det som gjøres. Dette er en viktig metodisk distinksjon og relevant i forhold til vår metodebruk. Språk blir i slike sammenhenger brukt i en refererende forstand, og det åpner for at det det er forskjell mellom det man sier at man gjør og det man gjør. Men det er viktig å se at som analytisk verktøy så er, i alle fall om vi følger den foucaultske tradisjonen, diskurs praksis (språk som performativitet). Foucault gjør et poeng ut av at diskurs ikke er abstrakte systemer, men konkret meningsformidling og at det er vi forskere som systematiserer og abstraherer. Slik sett er det som (faktisk) er sagt og det som er gjort begge praksiser.

² Som interseksjonalitetsstudier har demonstrert er kjønn alltid forbundet med andre krefter – etnisitet, klasse osv. Men i kontrast til mange interseksjonalitetsstudier avgrensner vi ikke oppmerksomheten til de kreftene som skaper undertrykking, men ser mer nøytralt på samspillet mellom differensierende krefter for å spørre om hvordan de påvirker kjønnsrelasjoner. Antakelsen er at mange faktorer påvirker hvordan kjønnsrelasjoner virker – noen maktkonstellasjoner fremmer kjønn ulikhet, andre kan hemme dem. Hvordan dette faktisk forholder seg må synliggjøres gjennom empirisk undersøkelse, det er ikke noe vi kan anta eller dedusere oss frem til (Latour 2005).

³ *Gendering ICT in everyday life. A comparative study of practices in family and extra-family contexts.*

Finansiert av: NOS-HS 2009–2013, et prosjekt gjennomført av SIFO i samarbeid med Universitetet I Gøteborg og Copenhagen Business School (CBS).

⁴ Spørreskjemaet lå på internett og ble av elevene fylt ut på skolen i en skoletime. Skolen hadde til sammen 94 elever jevnt fordelt over to 6. klasser og to 7. klasser. Frafall skyldtes enten at elever var borte fra skolen, eller at de ikke hadde levert samtykkeerklæring fra foreldre om at de kunne delta (krav fra NSD fordi de var under 15 år på tidspunktet). Begge foreldre og noen lærere svarte også på spørreskjemaet, men disse dataene bruker vi ikke her (men se Møller og Storm-Mathisen 2012).

⁵ Dataspill basert på nordamerikansk ishockey.

⁶ I et annet spørsmål i spørreskjemaet var slike onlinespill spesifisert som World of Warcraft, Counter Strike og andre krigspill.

⁷ Utvalget har imidlertid en litt høyere andel gutter (52 prosent) enn jenter (48 prosent) som vi ikke har vektet for. Forskjellene kan derfor virke litt større enn de er.