



Fagrapport nr. 3-2012

Chimen Darbandi

Digitale medier, identitet og kjønn

Unge tenårings digitale hverdag i Oslo

SIFO

© SIFO 2012

Fagrappport nr. 3 -2012

STATENS INSTITUTT FOR FORBRUKSFORSKNING

Sandakerveien 24 C, Bygg B

Postboks 4682 Nydalen

0405 Oslo

www.sifo.no

Det må ikke kopieres fra denne rapporten i strid med åndsverksloven. Rapporten lagt ut på Internett, er lagt ut kun for lesing på skjerm og utskrift til eget bruk. Enhver eksemplarfremstilling og tilgjengeliggjøring utover dette må avtales med SIFO. Utnyttelse i strid med lov eller avtale, medfører erstatningsansvar.

Tittel	Antall sider	Dato
Digitale medier, identitet og kjønn	104	06.06.2012
Title	ISBN	ISSN
	978-82-7063-438-5	1502-6760
Forfatter(e)	Prosjektnummer	Faglig ansvarlig sign.
Chimen Darbandi	11-2009-07	<i>Mary Ann Stamsp</i>
Sammendrag		
<p>Denne rapporten handler om 12-13 åringers forhold til spilling og sosiale medier i hverdagen, og er basert på forfatterens masteroppgave i sosialantropologi ved Universitet i Oslo som ble ferdigstilt våren 2011. Mastergraden er en del av forskningsprosjektet <i>Gendering ICT in everyday life. A comparative study of practices in family and extra-family contexts</i>. Prosjektet ledes av SIFO, ved Forsker I Jo Helle-Valle, men er et nordisk samarbeid med en svensk partner – The Linnaeus Centre for Research on Learning, Interaction and Mediated Communication in Contemporary Society (LinCS), Universitetet i Gøteborg, ledet av Professor Jonas Linderoth – og en dansk partner Centre for Marketing Communication, Copenhagen Business School (CBS), ledet av Professor Birgitte Tuft.</p> <p>Fokuset i denne rapporten ligger på bruken av IKT hos 7. klassinger på en skolen i Oslo Øst. De samlede dataene som blir presentert i denne rapporten er resultatet av en feltarbeidsperiode på fem og en halv måned. Ved å se på informantens samhandling på blogg og på Facebook, og deres samhandling rundt spilling argumenteres det for at blogging kan bli sett på som feminin praksis, spilling som maskulin praksis, mens Facebook er et forum der guttene og jentene har overlappende praksiser. Analysen i denne rapporten viser også at den kjønnede identiteten hos målgruppen er kontekstavhengig og at en person kan vise fram forskjellige sider ved seg selv i ulike kommunikative kontekster.</p>		
Summary		
<p>This report deals with 12-13 year-olds and their relation to gaming and social media in everyday life. It is based on the author's master thesis in social anthropology at the University of Oslo. The work is part of the research project <i>Gendering ICT in everyday life. A comparative study of practices in family and extra-family contexts</i>, financed by the Nordic Research Council (NOS-HS). This project is headed by SIFO/senior researcher Jo Helle-Valle, in cooperation with LincS, University of Gothenburg and Center for Marketing Communication at the Copenhagen Business School. The focus of this report is ICT use among seventh grade students at a school in a suburb in eastern Oslo. The gathered data presented in this report is the result of a fieldwork completed in winter/ spring 2010. Through observations of interaction on Facebook and on blogs, in combination with observations of the peer group's interaction within the field of gaming, it will be argued that blogging can be seen as feminine practice, gaming as masculine practice whilst on Facebook girls and boys have overlapping practices. The analysis also shows that gendered identity within this age group is context depending, which means that a person expresses various gendered identities in different communicative contexts.</p>		
Stikkord		
IKT, sosiale medier, spilling, kjønn, identitet, rolleteori, back stage, front stage		
Keywords		
ICT, social media, gaming, gender, identity, role theory, back stage, front stage		

Digitale medier, identitet og kjønn
Unge tenåringers digitale hverdag i Oslo

av

Chimen Darbandi

2012

STATENS INSTITUTT FOR FORBRUKSFORSKNING
postboks 4682 Nydalen, 0405 Oslo

Forord

Denne rapporten handler om 12-13 åringers forhold til spilling og sosiale medier i hverdagen, og er basert på forfatterens masteroppgave i sosialantropologi ved Universitet i Oslo som ble ferdigstilt våren 2011. Mastergraden er en del av forskningsprosjektet *Gendering ICT in everyday life. A comparative study of practices in family and extra-family contexts*. Prosjektet ledes av SIFO, ved Forsker I Jo Helle-Valle, men er et nordisk samarbeid med en svensk partner – The Linnaeus Centre for Research on Learning, Interaction and Mediated Communication in Contemporary Society (LinCS), Universitetet i Gøteborg, ledet av Professor Jonas Linderoth – og en dansk partner Centre for Marketing Communication, Copenhagen Business School (CBS), ledet av Professor Birgitte Tufte.

Denne rapporten utgjør, i tillegg til en lignende rapport forfattet av Eriikka Smedsrud (Smedsrud 2012), en viktig del av prosjektet i den forstand at disse to ser på de unges digitale praksiser i skolehverdagen fra et antropologisk perspektiv. Dette feltet utgjør en veldig viktig del av barnas digitale hverdag og er derfor viktig for å forstå prosjektets tema. Samtidig anbefales det også å lese andre publikasjoner fra prosjektet som vil bli tilgjengelig i løpet av de neste par årene. For å få en oppdatert oversikt over tilgjengelige publikasjoner, anbefales det å ta kontakt med de respektive landene.

Oslo, juni 2012

STATENS INSTITUTT FOR FORBRUKSFORSKNING (SIFO)

Innhold

Forord	5
Innhold	7
Sammendrag	9
1 Introduksjon.....	11
1.1 Sosiale medier.....	13
1.2 Kort om dataspill	14
1.3 Østkantsskolen	16
1.4 Barn, ungdom eller bare gutter og jenter?	18
1.5 Tidligere forskning på kjønn og sosiale medier og spilling.....	19
1.6 Teoretiske og analytiske perspektiver.....	20
1.7 Avgrensning av rapporten.....	25
1.8 Metode og feltarbeid.....	26
1.9 Anonymisering og etiske implikasjoner	28
2 Blogging	31
2.1 "Bloggen om mitt trøttende liv"	32
2.2 En helt vanlig jente... ..	37
2.3 Feminin uttrykksform	38
2.4 Forestilt anonymitet	40
2.5 Anerkjennelse	41
2.6 Online/ offline identitet.....	45
2.7 Rollekonflikt.....	47
2.8 Blanding av to forskjellige virkeligheter	49
2.9 Oppsummering.....	51
3 Spilling	53
3.1 Call of Duty	54
3.2 Kort innføring i CoD.....	56
3.3 Hvorfor er CoD "guttete"?.....	59
3.4 "Fordi gutter blir hekta på tv-spill!"	63
3.5 "The girls are taken by Twilight and the boys are taken by CoD"	65

3.6	CoD – referanser i hverdagen	67
3.7	Maskuliniteter i praksis.....	69
3.8	Oppsummering.....	71
4	Facebook.....	73
4.1	Kort beskrivelse av Facebook.....	74
4.2	"Jeg er pålogget, altså er jeg"	77
4.3	Resiprositet på nettet.....	85
4.4	Hjerter – feminint symbol eller bare en uttrykksform?.....	88
4.5	Oppsummering.....	93
5	Avslutning	95
	Litteratur	101

Sammendrag

Denne rapporten handler om 12-13 åringers forhold til spilling og sosiale medier, og hvordan femininitet og maskulinitet blir utøvd på disse arenaene. Rapporten er basert på en feltarbeidsperiode på fem og en halv måned på en skole i Oslo Øst. Ved å se på informantenes samhandling på blogg og Facebook, og deres samhandling rundt spilling blir det argumentert for at blogging kan bli sett på som feminin praksis, spilling som maskulin praksis, mens Facebook er et forum der guttene og jentene har overlappende praksiser. Etter å ha fulgt informantene på skolen og gjennom sosiale medier, kommer det frem at den kjønnede identiteten er kontekstavhengig og at en person kan vise fram forskjellige sider ved seg selv i ulike kommunikative kontekster. Dermed kan en person operere med forskjellige identiteter, uten at den ene er mer egentlig eller sann enn den andre. På den måten blir sosiale medier og spilling arenaer der dagens barn og unge kan eksperimentere med sine kjønnede identiteter. De innsamlede dataene viser også det ikke bare finnes en form for maskulinitet eller femininitet, men at det finnes forskjellige maskuliniteter og femininiteter. Det vil si at det sosiale kjønn er også fleksibel og kontekstavhengig.

Blogg som medium blir brukt av unge jenter for å kommunisere med jevnaldrende, og for å dele tanker og meninger med likesinnede. Selv om en blogg kan bli lest av millioner av mennesker, på grunn av dens tilgjengelighet,

kan bloggeren få en følelse av en forestilt anonymitet fordi man vet ikke hvem som er publikumet. Dermed kan man dra paralleller til Erving Goffmans rolle-teori om *front stage* og *back stage*; Blogg som *front stage* fordi bloggeren presenterer seg fra sin beste side og får anerkjennelse, og som *back stage* fordi man forestiller seg at den er (eller bør være) tilgjengelig for visse personer.

Selv om fokuset i rapporten ligger på kjønnnet identitet, er det viktig å få fram at informantene brukte sosiale medier for samhandling og i samhandling med hverandre. Store deler av kommunikasjonen mellom dagens barn og unge på fritiden foregår på sosiale medier, og dermed blir den også en del av den umedierte samhandlingen.

1 Introduksjon

Internett og IKT vokser raskt og nettbruk har spredt seg mange ganger raskere enn tradisjonelle media (avis, telefoni, radio og fjernsyn) (Eriksen 2005). Denne utviklingen har gjort at eksisterende praksiser har blitt flyttet til nye arenaer hvor barn og ungdom deltar. En ny europeisk undersøkelse viser at sosiale nettverksider er populære blant europeiske barn; 38 prosent av 9-12 åringene og 77 prosent av 13-16 åringene har profil på sosiale nettverksider¹. Tallene for Norge er tilsvarende 41 prosent av 9-12 åringer og 92 prosent av 13-16 åringer, for siste kategori er tallet det høyeste i Europa². Nye teknologier og media blir fort en del av husholdet og hverdagen, og siden husholdet er kjønnet, blir også bruken av ny teknologi og media kjønnet (Silverstone, Hirsch og Morley 1992). Dermed er det interessant å studere sammenhengen mellom nye teknologier og kjønn.

Hensikten med feltarbeidet, som varte i fem og en halv måned, var å undersøke hvordan gutter og jenter bruker de ulike formene for IKT forskjellig. Hva slags ferdigheter har jenter og gutter? Hva bruker gutter og jenter mest tid på? Målet med dette var å studere 12-13 åringers bruk av og samhandling rund IKT-er. Kort tid inn i feltarbeidet ble det tydelig at informantene var mest opptatt av sosiale medier og spilling, og det førte til at fokuset ble

¹ *Social Networking, Age and Privacy* er gjennomført av Sonia Livingstone, Kjartan Ólafsson og Elisabeth Staksrud, en del av *EU Kids Online*-prosjektet.

rettet mot disse formene for IKT-bruk. Ved å se på de mønstrene som gjentok seg ble fokuset rettet mot målgruppens bruk og aktiviteter med tanke på kjønn³. Basert på feltarbeidet og beskrivelser av informantenes aktiviteter vil hovedproblemstillingen for rapporten være: Hvordan utfolder maskulinitet og femininitet seg i sosiale medier og spilling? I tillegg til dette vil det også bli fokusert på andre aspekter ved sosiale medier og spilling som påvirker målgruppens hverdag, som hvordan disse foraene er påvirkende faktorer i identitetsskapelse hos jenter og gutter. Ved hjelp av analytiske begreper som maskulint og feminint skal det i løpet av denne rapporten argumenteres for at den kjønne identiteten hos 12-13 åringer er fleksibel. Med fleksibel siktes det til at kjønn oppførsel er kontekstavhengig og blir påvirket av omgivelsene og den virkeligheten de befinner seg i. Ved å ta utgangspunkt i Goffmans rolleteori kommer blogging til å bli sett på som et rom for utfoldelse av feminine sider ved jentene, spilling (voldspill) er en ”guttete” aktivitet, mens Facebook er en plattform der guttene og jentene møtes og tilsynelatende oppfører seg helt likt. Helt til slutt blir det trukket paralleller mellom blogging og Facebook ved å argumentere for at begge gir rom for eksperimentering med kjønne identiteter.

For å komme i kontakt med målgruppen ble en skole valgt som inngangsport⁴. Hoveddelen av feltarbeidet er gjort fysisk på skolen (heretter Østkantskolen⁵) og etter hvert ble det besluttet å inkludere det virtuelle samlingsstedet Facebook og blogger i det etnografiske feltet. I det følgende kommer

² www.hf.uio.no/imk/forskning (lest 03.05.2011)

³ Med bruken av kjønn blir det siktet til det sosiale kjønn (gender) og det er i den betydning begrepet blir brukt gjennom hele rapporten.

⁴ Hva som lå til grunn for valg av skolen og det metodiske rundt dette blir tatt opp igjen litt senere i kapitlet.

⁵ Dette er et fiktivt navn på den skolen feltarbeidet ble gjort på som ligger i ytre Østkant i Oslo.

først til en beskrivelse av sosiale medier generelt, og hva som er fokuset i denne rapporten, deretter en beskrivelse av Østkantskolen.

1.1 Sosiale medier

Sosiale medier er fellesbetegnelsen for en rekke kanaler eller plattformer som ved hjelp av internett åpner for samhandling mellom to eller flere mennesker. Andreas Kaplan og Michael Haenlein (2010: 61) har sin egen definisjon av begrepet og forklarer at sosiale medier er en gruppe internettbaserte applikasjoner som bygger på det ideologiske og teknologiske grunnlaget til Web 2.0 og som tillater skapelse og utveksling av brukergenerert innhold⁶. Web 2.0 er en betegnelse på utviklingen av sosiale medier som ble lansert av O'Reilly i 2003 for å illustrere at weben i større grad blir formet av brukerne (Kløvstad og Storsul 2009). Dette betyr ikke at det har kommet en ny versjon av World Wide Web, men betegnelsen Web 2.0 refererer til at brukerne står i sentrum (Kløvstad og Storsul 2009, Kaplan og Haenlein 2010).

Det finnes seks typer av sosiale medier: samarbeidsprosjekter (f. eks. Wikipedia), blogger, innholdssamfunn (f. eks. YouTube), sosiale nettverkssider (f. eks. Facebook), virtuelle spillverdener (f. eks. World of Warcraft) og virtuelle sosiale verdener (f. eks. Second Life) (Kaplan og Haenlein 2010: 60-62). Av disse sosiale mediene kommer fokuset til å være på blogger, innholdssamfunn og sosiale nettverkssider i denne rapporten. Det kommer ikke til å være viet så mye plass til innholdssamfunn i rapporten, men det kommer til å bli nevnt siden informantene var hyppige brukere av YouTube. Blogger

⁶ *User Generated Content* (på engelsk) er summen av alle måter der folk tar i bruk sosiale medier. Blir som oftest brukt til å beskrive forskjellige former av media innhold som er offentlig tilgjengelige og har blitt skapt av sluttbrukerne (Kaplan og Haenlein 2010: 61).

representerer den eldste typen av sosiale medier og tilsvarer personlige hjemmesider som kan være alt fra personlig dagbok som beskriver forfatterens liv til spesifikke tema og innhold (Kaplan og Haenlein 2010, Brake 2007). Blogger er vanligvis administrert av én person, men det er mulig å ha samhandling via kommentarer. En annen type sosialt medium er innholdssamfunn, der hovedformålet er å dele filer med andre brukere, som for eksempel bilder, videoklipp og tekster. Informantene var mest opptatte av YouTube, som er en plattform for deling av videofiler. Siste typen som blir gjennomgått i denne rapporten er sosiale nettverkssider, som blir beskrevet som følgende: "Social networking sites are applications that enable users to connect by creating personal information profiles, inviting friends and colleagues to have access to those profiles, and sending e-mails and instant messages between each other" (Kaplan og Haenlein 2010: 63). Det finnes mange sosiale nettverkssteder, men i Norge blant 9-12 åringer og 13-16 åringer er Facebook den mest brukte plattformen⁷.

1.2 Kort om dataspill

Dataspill omfatter alle type spill som blir spilt på PC/ Mac, TV-spill via konsoller som PlayStation, Nintendo Wii og Xbox, i tillegg til at mange spiller dataspill på mobiltelefoner og håndholdte konsoller (Frøystad et al. 2010). Det finnes to typer dataspill: spill som spilles alene og spill der flere spiller sammen, på samme datamaskin eller via internett. Det finnes blant annet to kategorier spill der den ene er i rask utvikling: den såkalte Massiv Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) som er internettbasert rollespill der

⁷ Opplysningene er hentet fra *Barn og Digitale Medier 2010*, medietilsynets rapport om barn og unges bruk og opplevelse av digitale medier, samt det europeiske prosjektet *EU Kids Online 2010*.

flere tusen spillere kan samhandle i en virtuell verden. Den andre kategorien er ”førsteperson skytespill”⁸ som er nettbaserte skyte- og krigsspill der man spiller enten sammen med eller mot andre spillere via internett (Frøyland et al. 2010: 22). MMORPG kjennetegnes ved magiske rollefigurer med overnaturlige evner, mens første-person skytespill karakteriseres ved svært naturtro personer der målet er å skyte for å drepe i krigslignende tilstander (Frøyland et al. 2010: 22). *Call of Duty* (CoD) tilhører den siste kategorien, som også har fått mye oppmerksomhet i media på grunn av de virkelighetsnære scenene og skuddskadene, og spillets voldelige innhold. De fleste spill i denne kategorien (førsteperson skytespill) har 18-års aldersgrense. Her blir det nevnt tolv kategorier⁹ med spill for å plassere CoD i en kontekst sammenlignet med andre spill: Spill på Facebook¹⁰, småspill via internett, sosiale spill, The Sims spill¹¹, musikkspill, MMORPG, strategispill, plattformspill, actionspill eller slåsspill, første-person skytespill og sportspill/ bilspill (Frøyland et al. 2010: 128). Det som er fokuset i denne rapporten er CoD, som går under kategorien første-person skytespill. I det følgende blir det gitt en kort beskrivelse¹² av hva spillet går ut på. I tillegg blir det gitt en kort innføring i CoD4: MW siden CoD: MW4 bygger på den.

⁸ Spilleren ser spillet gjennom øynene til en skytter.

⁹ Disse kategoriene er hentet fra NOVA rapporten nr. 18/10. Forfatterne bak rapporten har lagd disse kategoriene i samarbeid med spillbutikker og spillimportører i Norge. Det er en liste over de aller fleste spill, og ikke alle spill som har vært tilgjengelig på markedet (Frøystad et al. 2010: 128). For mer detaljert oversikt over spilltypene og innhold, se NOVA rapport 18/10: *Uskyldig moro? Pengespill og dataspill blant norske ungdommer*.

¹⁰ Småspill som Farm Ville og Mafia Wars, som er av kort varighet.

¹¹ The Sims er et simulasjonsspill der daglige aktiviteter til en rekke virtuelle personer simuleres i en forstad utenfor Sim City.

¹² Beskrivelsene av spillet i denne oppgaven er hentet fra blant annet spillets hjemmeside, wikipedia, anmeldelser av spillet, og lignende. Dette er en veldig kort og lettfattelig beskrivelse, og kun for å gi leseren et bilde av hva spillet går ut på. Siden rapporten ikke handler utelukkende om CoD, har det heller ikke blitt gitt mye plass til beskrivelsen av det i denne rapporten.

1.3 Østkantsskolen

Østkantsskolen er en grunnskole med 1.-7. trinn, 2 parallell klasser på hvert trinn. Skolen ligger i en av de eldste drabantbyene i Oslo Øst og den sosio-økonomiske levestandarden¹³ blant befolkningen rundt denne skolen er noe lavere enn blant befolkningsgruppene i Oslo Vest, men høyere sammenlignet med andre drabantbyer i Oslo Øst (Lerche Møller og Stom-Mathisen 2012: 5-6). Skolen ligger sentralt i drabantbyen, med de forskjellige fasilitetene som kjøpesenter, butikker og lignende i umiddelbar nærhet. Det kunne virke som om at de aller fleste av de eldste elevene brukte kort tid på å gå til skolen, men den lå likevel et godt stykke unna hovedveien med trafikk og biler. Hele skolen består av tre bygninger: Klasserommene er i et bygg, kontorene, pauserommet til lærerne og den ene datasalen i et bygg, og gymsalen i siste bygget. Skolen har egen skolefritidsordning (SFO) som på ettermiddagene blir brukt som fritidsklubb for de eldste elevene. Videre har skolen en stor uteplass der det er muligheter for ulike aktiviteter som fotball, basketball og andre ballaktiviteter. Det er også flere benker og sitteplasser rundt omkring i skolegården der elevene kan sitte hvis ikke de vil leke med de andre i friminuttene. Utstyr til de forskjellige aktivitetene kan elevene låne av skolen, forskjellige klasser har ansvar for å låne ut disse i friminuttene. To elever fra den klassen som har ansvaret den bestemte uken sitter og noterer hvem som låner hva og når de blir levert tilbake. Det bygget som besto av klasserommene og de ulike aktivitetsrommene¹⁴ hadde to etasjer, og de fleste av klasserommene lå i andre etasje. Skolens samlingssal er i samme bygg som kontorene, i underetasjen, og deler gang med skolens bibliotek og den store datasalen. Parallellklassen i hvert trinn hadde klasserom vegg-i-vegg; Klasserommene var koblet sammen

¹³ Utdanningsnivå, bruk av sosiale velferdssystemer, enslige foreldre og lignende.

¹⁴ Naturfagrommet, den ene datasalen, tekstilrommet, sløyden, skolekjøkkenet til bruk for heimkunnskapsfaget, m.m.

ved at det var et lite rom i enden av den ene klassen og foran i den andre, og kun en dør som skilte de to små rommene. I tillegg var det en dør i hvert av de to små rommene som førte inn til klasserommene. Det var to stasjonære datamaskiner i hvert av de små rommene, i tillegg til en vask, to bokhyller til mapper og lignende, og en pult og en stol. På den måten kunne man gå inn til parallell klassen uten å gå ut og rundt. Som regel ble det brukt av lærerne hvis de skulle snakke med læreren i den andre klassen eller hvis den ene skulle låne noe fra den andre klassen.

Klasserommene til 7.trinn var innredet på samme måte og besto av det samme utstyret. På veggen, helt foran i klasserommet, var det tavle, smartboard¹⁵, en høy bokhylle, samt pulten til læreren som står cirka en halv meter fra tavla. Over tavla henger det norgeskartet og verdenskartet, samt et projektorlerret som kan dras ned ved behov. Pultene til elevene står vanligvis¹⁶ på rekke og rad i store deler av klasserommet og helt bakerst i rommet er det en lav bokhylle, med ca. 30 hyller, der alle elevene har hver sin luke med navnelapp på og bruker det som bokskap. Ved siden av bokhylla er det døra til det lille rommet.

Det var til sammen 49 elever i begge klassene og kjønnsmessig likt fordelt. 10 av 49 elever hadde foreldre som ikke var etniske norske, med opprinnelse fra et ikke-europeisk land. Begge klassene var sammensatt av elever med forskjellige familie bakgrunn; Klassene var sammensatt av elever med alt fra foreldre med høy utdanning til arbeider foreldre, fra foreldre med god råd til foreldre med mindre god råd. Det var flest kvinnelige lærere på denne skolen, og det var en kvinnelig og en mannlig kontaktlærer i 7.trinn, men det var

¹⁵ En smartboard er en hvittavle som er interaktiv og trykkfølsom, det vil si at man kan klikke, tegne og skrive på tavlen uten bruk av penn eller annen type verktøy. Det kan også kobles til en datamaskin og åpne forskjellige filer som man kan jobbe med på "tavlen".

flere lærere som var innom begge klassene i forskjellige fag.

1.4 Barn, ungdom eller bare gutter og jenter?

Under feltarbeidet og i skriveprosessen har det vært vanskelig å kategorisere informantene. Skal man referere til dem som barn? Eller som ungdommer? Informantene var i 12-13¹⁷ -årsalderen, hvilket kategoriserer dem som barn i juridisk forstand. Mange av informantene fylte ikke 13 før i slutten av feltarbeidet derfor har det vært vanskelig å kalle dem tenåringer. Men det er også vanskelig å kalle dem barn fordi de ikke oppførte seg som typiske barn; de var ikke ungdommer heller fordi de oppførte seg ikke på den måten. I likhet med Thorne (1993: 8-9) har det vært viktig stille spørsmålet: ”hva kaller de seg selv?”. Svaret er at de, i likhet med voksne, refererer til hverandre ved navn, og det er sjelden de har anledningen til å bruke felles aldersbetegnelser (Thorne 1993: 8). Thorne skriver at når hun presset informantene sine til å kategorisere seg på bakgrunn av alderen brukte de heller ”kids” enn ”children”¹⁸ begrundet med at ”children sounds so young” (1993: 9). På engelsk kan tenåringer, og til og med unge voksne, uttale hverandre med betegnelsen ”kids”. Men på norsk har vi ikke denne distinksjonen: vi bruker barn, ungdommer og/eller tenåringer. I dette tilfelle passet det ikke med noen av kategoriene, verken aldersmessig eller oppførselsmessig. På bakgrunn av dette blir informantene referert til som jentene og guttene, så langt det lar seg gjøre. Noen steder

¹⁶ Sittemønstret varierer fra tid til annen; Av og til sitter elevene i grupper på 4, mens andre ganger er to pult satt sammen slik at to og to sitter sammen.

¹⁷ Både undersøkelsen som er fortatt av *EU Kids Online* og Medietilsynet, *Barn og Digitale Medier 2010*, opererer med en todeling: aldersgruppene 9-12 år og 13-16 år. Informantene mine som en gruppe, siden det var både 12 og 13 åringer, blir vanskelig å plassere, de havner i midten. Dermed har jeg også hatt vanskeligheter når det gjelder kategoriseringen av dem.

¹⁸ Hennes informanter var 4.-5. klassinger.

passer det best å referere til dem som elever eller informanter, mens andre ganger har det vært nødvendig å bruke kategorien ”barn og unge”.

1.5 Tidligere forskning på kjønn og sosiale medier og spilling

Det finnes en rekke forskning og publikasjoner på sosiale medier og spilling fra forskjellige fagdisipliner, blant annet medievitenskaplige-, sosiologiske- og psykologiske perspektiver. En av de som har publisert en rekke artikler om sosiale medier er sosiolog Danah Boyd som har skrevet om blogging, Facebook og MySpace (2006, 2008, 2011). Boyd har gjort en rekke etnografisk forskning på blogging basert på deltakende observasjon og i *A Blogger's Blog: Exploring the Definition of a Medium* (2006) skriver hun hvordan forskjellige aktører (verktøyutviklere, media, forskere og praktiserende) har konseptualisert blogging og gir en historisk innføring i hvordan blogg har utviklet seg som et medium. Videre argumenterer Boyd (2006) for at blogging må bli sett på som et sett av praksiser som resulterer i produksjonen av forskjellige type innhold, og må bli konseptualisert både som et medium og som et bi-produkt for ytring. Dette fører til at vi kan se på blogg i forhold til kultur og praksis. Hun skriver at vi må se på de sosiale sidene ved blogging og hvordan dette mediet skaper sosialt fellesskap. Boyds forskning på sosiale medier kretser rundt disse mediernes oppbygning og brukernes sosialisering, og fokuserer veldig lite på kjønn.

I *Social Network Sites as Networked Publics: Affordances, Dynamics, and Implications* (2011) skriver Boyd at hun ser på sosiale nettverkssider som ”networked publics” som er offentligheter som er omstrukturerte nettverksteknologier; De er på en og samme tid både et rom og et kollektiv av mennesker. I denne artikkelen går hun i dybden på hva som definerer sosiale nett-

verkssider og hva disse består av. Hennes argument går ut på at sosiale nettverksider på en eller annen måte er offentlige arenaer der man er med i et fellesskap, enten det er forestilt eller ikke.

Videre har Valerie Walkerdine forsket på barn, kjønn og spilling. I denne rapporten er hovedfokuset på hennes bok *Children, Gender, Video Games. Towards a Relational Approach to Multimedia* (2007), som handler om hvordan gutter og jenter spiller og hva slags spill de er interessert i. Hennes bok handler blant annet om hvordan spilling er kroppsliggjort. Hun skriver at spilling er et felt hvor samtidsmaskulinitet blir produsert. Walkerdine skriver også om jenter og spilling, og om hvordan det er andre faktorer som spiller inn når jentene spiller.

1.6 Teoretiske og analytiske perspektiver

I dette avsnittet vil det bli redegjort for teoretiske og analytiske verktøy for rapporten. Med utgangspunkt i feltarbeidet og de innsamlede dataene vil rapporten fokusere på hvordan maskuliniteter og femininiteter utfolder seg i ulike digitale medier. De empiriske funnene som ligger til grunn for denne rapporten viser at blant informantene var det bare jenter som blogget, bare gutter som spilte voldspill og at både guttene og jentene var like aktive på Facebook, og brukte dette mediet på akkurat samme måte. I tråd med dette kommer blogging til å bli sett på som en måte å utøve femininitet på, på samme måte som spilling blir en arena for utøvelse av en type maskulinitet.

For det første er det nødvendig å presisere at maskulinitet og femininitet blir brukt som to analytiske begreper for å få en bedre forståelse av kjønnete praksiser og kjønnete systemer (Lorentzen 2006). Lorentzen gir en historisk gjennomgang av hvordan maskulinitetsbegrepet vokser fram i det vestlige samfunnet for å markere at menn er forskjellige. Videre skriver han at

maskulinitet er et relasjonelt og dynamisk begrep som kan brukes uavhengig av kjønn (biologisk kjønn) (Lorentzen 2006: 126). Lorentzen baserer seg blant på R.W. Connell som sier at kjønn er relasjonelt (2002). Connell (2002: 77) skriver at det finnes ikke en "kjønnsrolle" for jenter og en for gutter, men at det finnes mangfoldige mønstre/ variasjoner av maskulinitet og femininitet i det moderne samfunnet. Gjennom oppveksten og samhandling med andre lærer barn forskjellige maskuliniteter og femininiteter fra forskjellige hold (foreldre hjemme, lærere på skolen, trenere på trening, etc.) (Connell 2002: 81). I tråd med dette kommer det til å bli argumentert for at informantene spiller ut forskjellige typer maskuliniteter og femininiteter avhengig av de forskjellige kontekstene de befinner seg i og avhengig av hvem de er med.

Merete Lie skriver at teknologi er kjønnen (2006) og at kvinner og menn forandrer deres praksiser og inngår nye relasjoner, både med hverandre og med deres omgivelser, og dermed blir konsepter som maskulint og feminint like ustabile som menn og kvinners utseende, aktiviteter og praksiser (2003:10). I tillegg påpeker hun at kjønnen oppstår på forskjellige måter fordi det er variasjoner blant kvinner, blant menn, så vel som mellom kvinner og menn, men også fordi kjønnets relevans varierer i forskjellige kontekster (Lie 2003: 10). Ved å vise til Judith Butler (1990, 1993) sier Lie at kjønn er ikke en kapasitet som en person "har", men heller en oppnåelse (2003: 22). Dette blir tolket slik at vi blir født som gutt eller jente, men vårt sosiale kjønn, hvorvidt vi tilegner oss maskuline eller feminine egenskaper, blir formet med oppveksten og avhengig av hvilken kultur eller omgivelser vi vokser opp i¹⁹. I sammenheng med denne tolkingen blir det argumentert for at de forskjellige kontekstene informantene befinner seg i påvirker deres opptreden som kjønnete individer.

Marit Melhuus skriver at det antropologiske begrepet kultur innbefatter at et individ kan bare oppnå anerkjennelse som en person på bakgrunn av de termene som definerer hva en person er; Altså mennesker er definert innenfor en kultur og ikke utenfor (Melhuus 1993). Videre tilføyer hun:

Personhood (...) is a cultural construct. Persons are gendered, and it follows that gender is a cultural construct. It seems that this proposition of gender as a cultural artefact has brought relief to many, the implication being that if gender is so arbitrary constructed, it is easily unmade (Melhuus 1993: 240).

På bakgrunn av dette blir det sosiale kjønnnet hos barn og unge konstruert og dekonstruert hele tiden i kraft av deres tilhørighet i en målgruppe eller "kultur". Innad i gruppen skaper de sine kjønnede identiteter, men som også blir påvirket utenfra. Med andre ord den kjønnede identiteten formes, konstrueres og dekonstrueres gjennom samhandling med jevnaldrende, så vel som familie og media. På den måten kan de eksperimentere med forskjellige sider ved sin kjønnede identitet, avhengig av hvilken kontekst eller setting de befinner seg i.

Dette fører oss til *divid*-begrepet som Jo Helle-Valle blant annet henter fra Strathern (1988). I "*Kontekstualiserte medier, kontekstualiserte mennesker – et annet blikk på mediebruk*" skriver han at ut i fra et revidert domestiseringsperspektiv er det "nyttig å forstå enkeltmennesket ikke bare som individer, men også som divider" (Helle-Valle 2007: 16). *Divid*-begrepet skal fange kontekststahengige variasjoner som et subjekt - en person - befinner seg i (Helle-Valle 2007). Videre skriver Helle-Valle at i den antropologiske tradisjonen fokuseres det på at forskjellige aspekter ved personen er nedfelt i forskjellige relasjonelle nettverk, men at det som blir vektlagt er hvorvidt dette passer i en kulturell helhetslogikk, og ikke som "minutiøse praksiser" (2007:

¹⁹ Dette er i tråd med det Simon de Beauvoir skriver i *Det annet kjønn* (2000) om at en blir ikke født som kvinne, men blir til en. Vi kan dra denne parallellen til at en blir heller ikke født som mann, men blir en.

29, fotnote 6). Helle-Valle argumenterer for at vi som handlende subjekter forandrer personlighet avhengig av hvilke kommunikative kontekster vi finner oss i. Det er dermed ikke sagt at den ene siden ved personligheten er mer ekte eller sann, men at når ”subjektet skifter kontekst, skifter vedkommende også perspektiv, og dermed i en forstand også personlighet” (Helle-Valle 2007: 16). Informantene i denne rapporten befant seg vekselvis i to forskjellige virkeligheter (en virtuell- og en triviell virkelighet)²⁰ og var dermed konstant i forskjellige kommunikative kontekster. Med utgangspunkt i dette og på bakgrunn av innsamlet data kommer det til å bli argumentert for at informantene spilte ut forskjellige sider ved seg selv i forskjellige situasjoner (Helle-Valle 2007: 32), både med tanke på kjønn og gjennom bruk av forskjellige digitale medier. Guttene, for eksempel, utøver en type maskulinitet når de spiller voldspill og en helt annen type maskulinitet når de er på Facebook.

Her er det også nyttig å dra inn Erving Goffmans rolleteori. I *Vårt Rollespill til Daglig* gransker han meninger og praksiser av direkte samhandling ved å bruke dramaturgiske verktøy. Han beskriver hverdagslige hendelser og oppførsel som et teaterstykke der forskjellige handlinger blir satt til forskjellige nivåer i en iscenesettelse. I *Vårt Rollespill til Daglig* skriver han innledningsvis at ”[en] persons evne til å uttrykke seg (og følgelig hans mulighet for å gjøre inntrykk) bygger åpenbart på to diametralt forskjellige former for tegn – det uttrykk han *gir*, og det uttrykk han *avgir*” (1992: 12). Når vi er i samhandling med andre mennesker blir vi både påvirket av dem og påvirker dem. Videre skriver han om *front stage* (fasadeområdet) og *back stage* (bak kulissene), hvor den førstnevnte henviser til våre opptredener i samhandling med andre der hvor vi er mest opptatt av å fremheve visse sider

²⁰ Denne distinksjonen blir brukt for å skille mellom samhandlingen som finner sted i digitale, sosiale fora versus denne samhandlingen som for eksempel foregår på skolen

ved oss selv, men undertrykke andre sider (Goffman 1992: 93-94). De sidene som undertrykkes må da dukke opp et annet sted – *back stage* – og blir definert som ”et sted, i forhold til en bestemt opptreden, hvor det inntrykk man søker å gi med opptredenen blir åpent motsagt, som en selvfølgelig ting” (Goffman 1992: 96). Goffman sier at det er ”bak kulissene” at en opptredens evne til å uttrykke noe utover seg selv har blitt utarbeidet, og at det er her ”inntrykk og falske forestillinger” bygges opp, med andre ord det publikum ikke har tilgang til (1992: 96-97, 143). Her snakker Goffman om den tradisjonelle formen for kommunikasjon der samhandlingen foregår umediert og er ansikt til ansikt, men her er det rom for å videreføre hans tankegang til å gjelde på nettet også – i medierte samhandlinger.

I løpet av rapporten blir sosiale medier behandlet som en form for *back stage*, og det gjøres ved å argumentere for at jenter og gutter (opptredene) som er pålogget og er i samhandling med andre på nettet (i sosiale medier) benytter seg av en forestilt anonymitet som kan resultere i at de eksperimenterer med forskjellige sider ved seg selv. Dette kan være sider som til tider undertrykkes og sosiale medier kan være et rom for å gi uttrykk for disse sidene. Ved hjelp av empiriske eksempler som blir referert til i rapporten kan vi se at femininitet(er) og maskulinitet(er) kan være egenskaper som både jenter og gutter til tider må undertrykke, men at sosiale medier blir et rom for å uttrykke seg (forholdsvis) fritt.

Ved å referere til blant annet Judith Butler (1990) og begrepet *gender performativity*, skriver Henrietta Moore (1999) om hvordan konstruksjonen av kjønn handler om å forme og strukturere egen identitet og subjektivitet gjennom praktisk adferd. Videre skriver hun at kjønn ikke kan forstås som ”a structure of fixed relations”, men må forstås som foranderlig og som en dynamisk størrelse som formes gjennom kjønne, symbolske praksiser (Moore

og hjemme, uten bruk av digitale verktøy (ansikt-til-ansikt samhandling).

1999: 155). På bakgrunn av dette mener hun også at kjønnets symbolske innhold kan forandre seg gjennom personens praktiske deltakelse. Med utgangspunkt i et slikt perspektiv blir argumentasjonen at det sosiale kjønn til jentene og guttene i konstant forandring avhengig av hvilke praksiser de foretar seg. Måten de utøver kjønn på varierer avhengig av om det er mediert eller umediert samhandling.

1.7 Avgrensning av rapporten

I denne rapporten blir det fokusert på utøvelse av kjønn (maskulinitet og feminitet) i sosiale medier og spilling. Sosiale medier og kjønn er et vidt felt hver for seg, der den førstnevnte er ganske nytt i forskningsøyemed. Det finnes mange interessante innfallsvinkler når det gjelder temaet, men en avgrensning er på sin plass med tanke på rapportens lengde. Det hadde for eksempel vært nyttig å se på sammenhengen mellom bruk av sosiale medier, kjønn og de ulike formene for kapital som Bourdieu (2005) tar i bruk. Det er en kobling mellom hvordan 12- 13 åringene bruker sosiale medier og hvilken sosial status de har, og dermed hvilke kulturelle og økonomiske ressurser (kapitaler) de har tilgang til. De forskjellige aktivitetene på nettet kan ses i lys av kapitalbegrepene. Videre hadde det vært interessant med en tilnærming til feltet i lys av diskursive praksiser; Hvordan forskjellige diskursive praksiser kan sette føringer på samhandling, og derav kjønnete identiteter.

Bortsett fra det overordnede fokuset på kjønn, blir også andre aspekter ved bruken av sosiale medier og spilling tatt med, som for eksempel identitetsskapelse og hvordan informantene har kontekstavhengige identiteter. Disse digitale mediene er en stor del av virkeligheten(e) til dagens barn og unge, derfor er det fruktbart også å se på andre sider ved deres praksiser. Argumentasjonen i rapporten, med utgangspunkt i forskjellige empiriske eksempler,

kommer til å være at maskulinitet(er) og femininitet(er) er kontekstavhengige og at disse sidene ved informantene i noen kontekster ble undertrykt, mens i andre kontekster overspilt. Sosiale medier og spilling er arenaer der jenter og gutter kan eksperimentere med disse sidene ved seg selv og skape nye relasjoner. Jentene og guttene opptrer i forskjellige roller avhengig av hvilken virkelighet de befinner seg i.

1.8 Metode og feltarbeid

I denne delen av rapporten skal det redegjøres for de metodiske grepene som ligger til grunn for datainnsamlingen. Deltagende observasjon i form av feltarbeid er den metoden som hovedsakelig har blitt brukt. Den kvalitative metoden, deltagende observasjon, krever tilstedeværelse for å kunne observere samhandling og, så langt det lar seg gjøre, deltagelse i samhandlingen. I dette tilfellet har skolen både vært inngangsport og base for feltarbeidet.

Det viktigste kriteriet som lå til grunn for valg av skole var at den skulle representere et heterogent miljø; Det var et ønske om å ha barn med forskjellig sosioøkonomisk bakgrunn, etnisk tilhørighet og kjønn. Etter å ha funnet den aktuelle skolen var vi avhengige av å få lov til å gjøre feltarbeid der. Første kontakt med Østkantskolen ble etablert på høsten 2009 og prosjektet ble presentert for assisterende rektor. Det ble lagt vekt på hva vi skulle se på og hvor lenge vi hadde lyst til å være på skolen. I og med at det var litt vanskelig å vite hvordan feltarbeidet og datainnsamlingen kom til å utvikle seg, ble det avtalt at vi kunne være på skolen fra skolestart etter nyttår 2010 og framtil sommerferien 2010. Vi fikk tillatelse til å gjøre feltarbeid på Øst-

kantskolen og det ble avtalt et møte med assisterende rektor i begynnelsen av januar 2010 for å bli enige om hvordan vi skulle gå frem²¹.

Datainnsamlingen har ikke utelukkende basert seg på deltakende observasjon, men derimot blitt supplert med både gruppesamtaler og spørreundersøkelse. På grunn av alderen til informantene har vi heller benyttet oss av gruppesamtaler med grupper på 3-5 elever istedenfor intervjuer. Valget var basert på at hver enkelt av elevene kunne få ordet og snakke uten at det blir skummelt på grunn av gruppens størrelse. Disse samtalene ble gjennomført i slutten av feltarbeidsperioden slik at bekjentskapet med elevene kunne være til hjelp ved sammensettingen av gruppene. Dessuten var det like mange jenter som gutter i hver gruppe. I tillegg gjennomførte SIFO²² en survey på 6. og 7. trinn (4 klasser til sammen), for å kartlegge type bruk, tidsbruk, familiebakgrunn og lignende. Denne kvantitative undersøkelsen bidro til å supplere de dataene som var samlet inn ved hjelp av deltakende observasjon, og gi oss et generelt bilde av informantenes IKT – vaner (Fangen 2004).

For å få et utvidet perspektiv på temaet har det blitt brukt sekundære kilder som avisartikler og offentlige rapporter, samt hentet informasjon fra populære blogger²³ og internettsider om spilling. Bruk av sekundære kilder har ikke vært på bekostning av egne observasjoner og innsamlede data, men derimot for å underbygge og bekrefte funnene. Den primære datainnsamlingen har hovedsakelig blitt gjort i form av feltnotater. Ved å notere ned viktige

²¹ Med tanke på den daglige kontakten med skolen og hvem vi skulle først og fremst forholde oss til, som i dette tilfellet var kontaktlærerne for 6. og 7. klassene.

²² Dette surveyet var utarbeidet av SIFO, Sverige og Danmark, og ble gjennomført på en skole i hvert land. Det var de samme spørsmålene og den samme målgruppen (11-13 åringer, 6. og 7. klassinger) i alle tre landene.

²³ Noen av de bloggerne som ble fulgt refererte ofte til kjente, norske tenåringsbloggere. Av den grunn har disse også blitt studert og sammenlignet med informantenes bloggsider.

hendelser og føre en slags ”dagbok” fra felten har disse notatene senere blitt gjort om til ”tykke beskrivelser” (Geertz 1973) og vært gjenstand for analyse.

1.9 Anonymisering og etiske implikasjoner

Selv om feltarbeidet har blitt gjort i en offentlig arena så er det svært viktig med anonymisering av informanter og de andre involverte. Man må være oppmerksom på en rekke etiske og moralske problemstillinger på grunn av den metodiske tilnærmingen til feltet. Dette har gjaldt både underveis i feltarbeidet og under skrivingen av denne rapporten. Siden målgruppen i denne rapporten var i en sensitiv alder (de var per definisjon barn) skal man i en forskningssammenheng trå varsomt og være veldig forsiktig når det gjelder barn. Engelstad (1998) peker på problemer knyttet til samtykke når det gjelder forskning på barn. Derfor var første steg i prosessen å innhente nødvendig samtykke fra foreldre og foresatte slik at de kunne brukes som informanter, og deretter søke om tillatelse fra Norsk Samfunnsvitenskapelig Datatjeneste (NSD) slik at det juridiske grunnlaget for feltarbeidet skulle være i orden. Siden denne rapporten er en del av et større prosjekt har SIFO søkt om tillatelse for hele prosjektet samlet. Det foreldrene samtykket til var barnas deltakelse i surveyen og at de kunne brukes som informanter i feltarbeidsperioden. Både informantene og foreldrene ble informert om prosjektets formål og tema, og at de kunne trekke seg når som helst under denne prosessen. Av hensyn til informantene er alle personnavn og stedsnavn anonymisert, men vi har valgt å oppgi at feltarbeidet har funnet sted i Oslo, dels på grunn av byens størrelse og at det finnes veldig mange barne-/ grunnskoler i Oslo og området rundt. Bydelen blir referert til som ytre øst og det er fordi det kan være vanskelig å spore tilbake personsensitive informasjon tilbake til de det gjelder.

For å få et holistisk perspektiv på informantenes bruk av IKT-er har vi valgt å følge 15-16 av dem på nettet, hovedsakelig på Facebook og bloggene

deres. De bloggene som har blitt fulgt hadde åpne profiler, det vil si at det er tilgjengelig for alle og alle kan gå inn å lese dem. Når det gjelder Facebook hadde informantene strenge personverninnstillinger slik at man måtte sende venneforespørsel for å kunne se deres profil. Det å følge informantene *online* var et vanskelig valg å ta med hensyn til personvern, og dette diskuterte vi lenge innad i prosjektet. Tilslutt kom vi fram til den avgjørelsen at informantene kunne ta det valget ved at de hadde muligheten til å avslå venneforespørselen på Facebook. For å få et bilde av hvordan informantene bruker sosiale medier – siden en del av samhandlingen mellom informantene foregår ved hjelp av digitale medier og i slike arenaer – har sitater/ korte utsagt og innlegg blitt gjengitt i rapporten. Av hensyn til personvern har noe av ordlyden blitt endret, men målet har vært å ender minst mulig slik at det ikke påvirker de analytiske poengene. Det som blir gjengitt direkte og uendret er *kjedemeldinger*²⁴ som blir sendt mellom informantene, men siden det er en praksis som blir gjort blant veldig mange barn og ungdommer er det lite sannsynlig at disse kan bli sporet tilbake til den personen det er tatt fra.

I neste kapittel skal vi se hvordan blogging kan bli brukt som et forum for utøvelse av femininitet i tillegg til å være et kommunikasjonsnettverk.

²⁴ Kjedemeldinger er tekst som blir satt som statusoppdatering eller sendt til andre brukere på Facebook uten at innholdet forandrer seg. Eksempler på dette kommer i kapittel 5.

2 Blogging

Vestlige ungdommers kommunikasjonsomgivelser har forandret seg betraktelig de siste ti årene da de stadig oftere bruker internett for kommunikasjon og sosiale formål (Mesch og Talmud 2010). Barn og ungdom er hyppige brukere av sosiale medier, men når det gjelder blogging er jenter i flertall²⁵. Blant målgruppen som er fokuset for dette studiet kan det se ut som blogging er en form for feminint uttrykk, samtidig som jentene viser forskjellige sider ved seg selv ved hjelp av dette mediet. Blogg (weblog) som verktøy er i prinsippet det samme som en hjemmeside som kan oppdateres ofte (Fagerjord 2007) og er som en dagbok som kan deles med et større publikum; Blogger presenterer detaljer av menneskers dagligliv, daglige gjøremål, tanker og følelser, forbrukerprat, og fjernsyns- og filmkritikk (Mesch og Talmud 2010: 141). Med andre ord er blogg en populær måte å bygge identitet på, sosialisere seg i informasjonssamfunnet og for sosial samhandling, hevder Mesch og Talmud. Blogg som medium kan bli sett på som en forlengelse av eksisterende kommunikative praksiser, samtidig som den skaper rom for nye former for samhandling.

Målet med dette kapitlet er å vite at blogging er en form for feminin praksis i tillegg til at forumet blir brukt til identitetsskapelse for unge jenter.

²⁵ I følge rapporten *Barn og digitale medier 2010* blogger 21 prosent av jenter i alderen 9-16 år, det tilsvarende tallet for guttene er 5 prosent (17).

For å få en bedre forståelse av analysen blir det først gitt en beskrivelse av bloggen til en av hovedinformantene for å vise hvordan bloggen til en 12-13 år gammel jente kan se ut. Bloggen til flere jenter har blitt studert og fulgt i løpet av feltarbeidsperioden/ datainnsamlingsperioden, men kun en av disse blir beskrevet i denne rapporten. Grunnen til det er at disse bloggene var veldig like i form og innhold; Strukturene og de temaene som ble tatt opp var det samme, mens designen og skrivestilen varierte fra jente til jente. Merete Lie (2006) snakker om hvordan bruk av teknologi er en måte å gjøre kjønn på. Ut i fra et slikt perspektiv blir det argumentert for at blogging, av den typen som er populært blant målgruppen, kan være en måte å uttrykke en form for feminitet på. Videre, ved å dra paralleller til Helle-Valle (2007) og Goffman (1992), blir det argumentert for at identiteten er kontekstavhengig og at en person kan gi uttrykk for forskjellige identiteter avhengig av den kommunikative konteksten. Ved å bruke Goffmans rolleteori blir bloggen behandlet som *back stage*, selv om den tilsynelatende er *front stage*. Det blir også dratt paralleller til David Brakes studie av personlige bloggere om deres motiver og forventninger til blogging, samt deres antagelser om hvem som er deres publikum (2007). Brake skriver blant annet at de som blogger gjør det delvis for å vise seg frem, delvis for å holde venner og bekjente oppdatert, men også for å bli kjent med nye mennesker.

2.1 ”Bloggen om mitt trøttende liv”

“...Arg!!!! Kjetil ringer meg hele tiden. Støgging... Du er så sinsykt irriterende, din bæsj, hahah. Har tenkt å se på en film etterpå, fordi det er ingenting på tv. Og jeg har seff mer buena igjen ♥” (Nora i bloggen)

Når man går inn på bloggen til Nora ser man at det er skrevet Nora i hvert hjørne av vinduet (høyre og venstre) og i midten av bildene er det skrevet navnet hennes med en utradisjonell font og stor skrift. På høyre side av bloggen er det personlig informasjon om Nora og et lite bilde som kan minne om et passbilde. Der står det blant annet hvor gammel hun er og hvilken by hun bor i, hva hun liker å gjøre og at hun vil gjerne ha kommentarer på innleggene sine. Denne teksten, som er profilt teksten hennes, utgjør 10-11 linjer og står rett under bildet, og denne profilinformatjonen er synlig på siden hele tiden. Under dette står det forskjellige kategorier og arkiv, der man kan bla tilbake i tid, og på daværende tidspunkt²⁶ hadde Nora blogget i et år.

Bakgrunnen til bloggen er i en lys rosa farge og inni mellom innleggene dukker det opp annonser og annen type reklame. Nora blogger om mye forskjellig og dokumenterer det meste med bilder eller videoklipp. Hun legger ut bilder av seg selv i forskjellige settinger og skriver kommentarer under bildet. Mange av de bildene som hun har lagt ut av seg selv er tatt med webcam²⁷. Nora er en hyppig blogger; Som regel poster hun innlegg 3-4 ganger daglig. Det hender at hun ikke blogger på et par uker, men det hører til sjeldenhetene. Noen av innleggene handler om hva hun har gjort, gjør eller skal gjøre, mens andre er mer tilfeldig og kan handle om en film hun har sett, om en eller annen artist eller spørre leserne om hva de synes om et visst produkt (alt fra sjokolade, lipgloss, pizza til klær).

Noen av de innleggene hun skriver handler om hva hun har handlet (innlegget blir for eksempel kalt *Innkjøp* og datoen innkjøpet ble foretatt) og dette dokumenteres grundig med bilder av det som har blitt kjøpt inn. Igjen kan det være alt fra klær og sko til matvarer, bøker eller kosmetiske varer. Selv om det blir lagt ut bilder av de forskjellige tingene, beskriver hun også

²⁶ Mars - april 2010.

disse ved å si hvor det er kjøpt, prisen og merket. Av og til oppfordrer hun leserne til å komme med synspunkter om de forskjellige varene eller om noen av dem har den samme tingen fra før av eller om de har prøvd det. Ofte dukker det opp innlegg der hun sammenligner to kjendiser som har på seg samme antrekket og da starter hun en tråd på bloggen der hun spør leserne om hvem av to kjendiser som kler antrekket best. Mesteparten av innleggene blir kommentert og hun er flink til å gi tilbakemelding på kommentarene. Det er viktig å merke seg at Nora også tar opp aktuelle temaer på bloggen sin, der hun gir uttrykk for sine meninger. Blant annet har hun skrevet om pedofili, Earth Hour og mobbing. Hun skriver:

Visste dere at mobbing fører til selvmord? Selvfølgelig gjør ikke alle det, men noen. Men du sårer ikke bare den personen, men alle de som er glad i den også! Tenk hvis du f.eks hadde mistet en av søskenene dine fordi noen mobbet han/hun? Hadde ikke det vært flott? Nei, nettopp.

Man skal heller IKKE kritisere på hvordan andre SER ut eller hva andre TROR på. Hvis noen er feite betyr det ikke at de fortjener masse bullshit. De som har litt mere fett på kroppen burde være stolt. (Nora 12 år, store bokstaver i teksten)

*Halloen! Idag skal jeg snakke om noe sååå alvorlig faktisk. Og det er ikke noe å tulle med. Pedofile menn er psysisk syke, og vil ha små jentebarn og guttebarn og voldta dem. **Pedofile er bedritne, stygge, kåte svin.***

(...)

*Jeg skjønner ikke hva som er problemet til de stygge svina, som vil ødelegge en persons liv! Det vil sitte i tankene til denne personen for ALLTID! Mange menn har stoppet opp fordi de vil ha meg med seg inn i bilen, og det jeg gjør da, er å **løpe fort**. Mange sånne ekle svinn har gått på gata, og vil at jeg skal sitte på ryggen deres, være med dem osv, men man må **ALLTID løpe!** (Nora 12 år, uthevelser i teksten)*

²⁷ Et lite kamera som kan kobles til en datamaskin, eller som allerede er integrert i skjermen.

Nora skriver også om vennene sine, om hva hun synes om dem, når hun er sammen med dem, hva de gjør sammen, og dette, igjen, dokumenteres med bilder. Det hender at hun lager bildeserier (en rekke bilder som viser en handlingsforløp), både med bilder som hun har tatt selv eller bilder som hun har funnet på nettet. Hun visualiserer de handlingene som hun foretar seg. Det forekommer også at hun videoblogger; Hun lager en video der hun for eksempel tester to typer sjokolade, eller bare forteller hva hun gjør istedenfor å skrive. Dette blir sett av mange siden videoinnleggene får flere kommentarer. Men Nora deler ikke bare sine egne videoer med leserne; Hun legger også ut videoklipp hentet fra YouTube der hun viser frem sine favorittsanger eller filmer.

Som nevnt tidligere legger Nora ut bilder av seg selv veldig ofte, og alltid med en kommentar under bildet. Det kan være hvor bildet er tatt, om hun vil ha synspunkter på det bildet (hvis det er redigert, noe hun gjør ofte) eller bare si hva hun føler om det bildet. For eksempel har Nora kommentert mange av bildene sine med ”støgga”, ”æsj, støggt” eller ”**ADVARSEL!!!!!! HER KOMMER VERDENS VERSTE, STYGGESTE BILDE SOM JEG FANT PÅ MAC'EN, SÅ IKKE DØ AV LATTER PLIS!!!!**” De leserne som har kommentert på disse bildene mener det motsatte av Nora og gir henne komplimenter både på at hun er flink og at hun er pen.

Når Nora skal ut og reise med familien sin eller hvis hun skal på hyttetur med venner eller klassetur med skolen, deler hun dette med leserne sine. Ved et par anledninger har Nora lagt ut bilder av hotellet og byen familien skal til på ferie. Da kommer det full oversikt over fasilitetene på hotellet og informasjon om det landet de har planlagt å reise til. Ut i fra bildene og valget av feriestedene å dømme kommer Nora fra en ressurssterk familie. I tillegg er mange av de bildene som blir lagt ut blitt tatt hjemme hos henne, og man får

inntrykk av hvordan hjemmet deres ser ut. På de bildene som er tatt kan man se om hun er på badet, i stua, ute i hagen eller på rommet sitt.

Videre inneholder bloggen en rekke tips og oppskrifter. Det kan være oppskrift på smoothie eller en kake, eller tips om sminke, hvilke frossenpizza hun foretrekker eller hvordan slutte å hikke. Alt dette dokumenteres rikelig med bilder. Hvert innlegg avsluttes med et til to spørsmål der Nora stiller spørsmål som: ”Hva gjorde dere i går?”, ”hvilke kjendiser misunner du utseende til?”, ”har dere vært der før?” eller ”hva synes dere?” Spørsmålene er i sammenheng med innlegget og det er meningen at leserne skal svare på disse. Ut i fra det Nora skriver i bloggen danner lesertallet til tider og hun skriver noen steder at hun skal slutte å blogge siden ingen gidder å lese bloggen. I ett av innleggene drar hun paralleller til Voe²⁸ og skriver at:

Har mista litt lysten på blogging fordi det virker som om dere vil ha så mye av meg! Hvis jeg ikke blogger 2 ganger i timen synker lesertallet mitt. Voe trenger ikke å blogge på en måned, og har det samme lesertallet. Det blir litt stress å blogge så mye, men jeg vil gjerne holde på dere få lesere jeg har!

I likhet med bloggen til Voe har Nora konkurranser og legger ut antrekket hun skal ha på seg, men det virker som hun ikke klarer å få opp lesertallet sitt av den grunn.

²⁸ Voe er navnet på bloggen til ei tenåringsjente (i skrivende stund 14 år) med samme kallenavn som har blitt veldig kjent i Norge på grunn av bloggingen. Hun har blitt intervjuet av forskjellige typer media og holdt innlegg bl.a. på høyskolen i Lillehammer om bloggen. Hun blogger om hverdagslige ting; Hva hun har gjort, hva hun har shoppa, reiser, om hva slags antrekk hun skal ha på seg (hun har en fane på siden som heter *Outfits*) og en god del bilder som skal dokumentere de forskjellige aktivitetene hun foretar seg. Adressen til bloggen er: <http://voe.blogg.no/>.

2.2 En helt vanlig jente...

Nora er 12 år gammel og bor med familien sin; mor, far og en eldre bror. De bor i et hus i en drabantby i utkanten av Oslo som ikke er langt unna Østkant-skolen. Nora har mørkebrunt, langt hår, lysebrune øyne, slank kroppsbygning, ca. 150 centimeter høy og har markerte trekk. Selv om de fleste av jentene i klassen hennes sminker seg på skolen, har jeg aldri sett Nora med sminke. Klesstilen hennes er avslappet: hun går alltid med bukser (jeans eller tøybukser) eller tights og en genser, t-skjorte eller topp. Om vinteren bruker hun UGGS²⁹ og på våren bruker hun joggesko eller tøysko (Converse og lignende). Hun bruker ikke sterke farger og har ikke en spesielt utpreget klesstil, og skiller seg dermed ikke ut utseendemessig (eller oppførselmessig). På skolen er Nora en type person som snakker med de fleste, er snill mot alle og virker ikke redd for å snakke i klassen. I skolegården er hun aktiv; Hun kan både drive på med ballspill med andre elever eller sitte på benken og snakke med venninner. Det hendte ofte at noen av de andre jentene satt og snakket om klær og shopping, i slike sammenhenger var Nora som regel fraværende. Men allikevel var det synlig at hun fulgte med på trenden; Både ut ifra det hun hadde på seg og de klærne hun la ut på bloggen sin. Av å observere Nora og hennes jevnaldrende var det ikke vanskelig se hvem som hadde på seg ”moteriktige” klær og hvem som ikke hadde det. Til tross for at hun bare er 12 år er hun veldig reflektert; I de timene der klassen diskuterte for eksempel etikk, religion eller tobakkbruk var hun alltid aktiv og var ikke redd for å si sin mening. Det kommer også frem av bloggen der hun skriver om mer alvorlige saker enn klær, sminke og mat. Måten hun blogger på viser også at Nora har gode ferdigheter i bruk av digitale verktøy. Hun lager videoer, klipper og setter sammen, tar bilder, redigerer bilder og legger ut bilder. Hun har også til-

gang til forskjellige typer tekniske verktøy som de fleste andre av hennes jevnaldrende ikke har tilgang til eller ikke har interesse av, som for eksempel speilrefleks kamera, iPhone og Mac. Tilgangen på disse verktøyene gjør at hun har muligheten til å bruke nettet på en annen måte enn de fleste andre.

2.3 Feminin uttrykksform

Beskrivelsen av Nora i bloggen og på skolen gir et bilde av hvordan hun uttrykker seg og presenterer seg mediert og umediert. Informantene påstod at det bare var jenter som blogget og at blogging var ”jentete”. På den andre siden var det ingen av guttene i 7. klassen som blogget. Dette reflekteres i statistikk: I følge *Barn og Digitale Medier* – undersøkelsen, i alderen 9-16 år, var det 21 prosent jenter og 5 prosent gutter som blogget i 2009 (2010: 17). Dermed kan det tenkes at det er gutter i denne aldersgruppen som også blogger og er opptatt av de samme temaene som Nora, men blant denne aktuelle fokusgruppen var det ingen gutter i denne kategorien. På bakgrunn av slike empiriske funn er det rimelig å behandle blogging som en form for feminin praksis. Men hvordan kommer denne typen femininitet til uttrykk? Lie skriver at måten vi bruker teknologi på er en måte å gjøre kjønn på og siden teknologi har maskuline konnotasjoner i vestlig kultur, blir bruken og ikke-bruken av teknologier uttrykk for kjønn (Lie 2003: 23). De forskjellige IKT-ene er en del av dagens teknologier, sosiale medier – blogging i dette tilfellet – går under kategorien IKT, og dermed blir bruken av disse mediene også kjønn. Med andre ord: måten Nora blogger på, måten hun har lagt opp bloggen sin på, de fargene hun har valgt, de bildene hun legger ut og de temaene hun tar

²⁹ Det er navnet på en type saueskinntøvler som er veldig populært hos unge jenter. De fleste av mine jente-informanter brukte UGGS om vinteren.

opp er med på å plassere henne i en sosial kategori som blir betegnet som feminint. Vi kan se at Nora har gode tekniske ferdigheter, kanskje hun til og med er flinkere enn mange av sine jevnaldrende, og er hyppig bruker av sosiale medier, men måten hun bruker det på gjør at hun skaper et feminint rom for seg selv. Når Nora blogger følger hun et slags skript som er standard feminint (sminke, klær, mat, etc.) og dermed blir blogging oppfattet som noe veldig feminint. Det sosiale kjønnet er kontekstuellet og det vil si at vi spiller ut forskjellige sider av den kjønnete identiteten som vi har. Dermed trenger ikke Nora å være opptatt av de samme tingene hele tiden, men heller spille ut forskjellige sider av seg selv i forskjellige sammenhenger og settinger.

Flere av guttene ble spurt om hva de trodde var grunnen til at jentene ikke snakket om IKT-bruk på skolen og svaret var at ”*jentene snakker bare om sminke og klær og sånne ting*”. Det er åpenbart at det å snakke om sminke og klær blir forbundet med noe feminint, både fra jentenes side og fra guttenes side. Men i og med at Nora aldri ble observert mens hun snakket om sminke og klær på skolen, blir bloggen et rom der hun kan opptre i en mer feminin rolle. Bloggen blir et forum der hun kan eksperimentere med forskjellige sider ved seg selv og opptre i den rollen hun ønsker. Hvis den feminine siden er den hun undertrykker til vanlig, kan hun få utløp for det i et forum som hun deler med likesinnede. Det virker som det å være *online* kan av og til gi Nora en følelse av å være anonym, selv om den er forestilt og de aller fleste vet hvem hun er, og det kan gjøre at hennes presentasjon av seg selv blir annerledes ved hjelp av den forestilte anonymiteten.

2.4 Forestilt anonymitet

Når Nora sitter på rommet sitt og blogger får hun en følelse av en forestilt anonymitet. Dette kan føre til at hun oppfører seg på to forskjellige måter når hun blogger og når hun er på skolen. Hennes oppførsel blir kontekstavhengig. Men det kan også skyldes at hun ikke vet hvem som er hennes publikum når hun sitter på rommet sitt og blogger. Når vi befinner oss i situasjoner der samhandlingen er umediert, har vi en følelse av hvem som er vårt publikum (Boyd 2011). Når samhandlingen er mediert – via blogging – vet vi ikke alltid hvem som er publikumet, men vi har en forestilling om hvem som er publikumet vårt, et forestilt publikum (Boyd 2011: 10). Bloggen blir en type *back stage* for Nora der hun kan gi uttrykk for de tankene og interessene som hun kanskje ikke føler for å dele med sitt publikum ansikt til ansikt (Goffman 1992). Begrepet *back stage* i klassisk forstand går ut på at man vet med rimelig trygghet at det som skjer der ikke blir observert av uvedkommende (Goffman 1992). Det er viktig å presisere at *back stage* begrepet, slik den blir brukt her, viser til en videre forståelse av det. I blogg-sammenhengen vet man som sagt ikke hvem som er publikumet, man kan ikke være trygg på at uvedkommende ikke får tilgang til bloggen, men man kan se et slikt element i digitaliserte sosiale medier fordi brukerne får en følelse av å være *back stage*. Men på den andre siden er man mer *front stage* enn i de fleste andre sammenhenger på grunn av tilgjengeligheten til slike medier. De aller fleste bloggerne har åpne profiler og man kan lett få tilgang til disse uten å ha bloggprofil selv. Parallellen til *back stage* er relevant her på grunn av den forestilte anonymiteten brukerne besitter og derfor gjøres det en del ting som på samme måte som i den klassiske *back stage* arenaer. Goffman (1992: 143) bruker blant annet serviceyrket som eksempel og skriver at servitørene gjerne gjør narr av gjestene og baksnakker dem seg i mellom når gjestene ikke kan se det. Da er servitørene i en setting med likesinnede og deler et sett med felles yrkeserfaring-

er som gjør at de trygt kan gi uttrykk for sine meninger og tanker rundt (vanskelige) gjester. På samme måte bruker bloggeren dette mediet til å kommunisere med likesinnede som i de fleste tilfeller er interessert i de samme tingene. I teorien har blogg et potensiale til å bli lest av millioner av mennesker på grunn av dens tilgjengelighet, men i realiteten produserer majoriteten av bloggene innholdet for et lite antall lesere (referanse til Marlow 2005 i Boyd 2006). Dette ser vi tendenser til i bloggen til Nora: hun har en del trofaste lesere som følger bloggen, men det virker som hun noen ganger har lave lesertall. Ved å sammenligne seg med en populær blogger, som har ti tusener av lesere daglig, higer hun etter den samme oppmerksomheten. Med andre ord er bloggen som regel for et bestemt publikum, som for eksempel jevnaldrende jenter, og som skal være ”utilgjengelig” for annet type publikum, for eksempel voksne. Det er her følelsen av den forestilte anonymiteten kommer inn og gjør bloggen som en type *back stage* som uvedkommende ikke har tilgang til. Når uvedkommende (i dette tilfellet voksne) får tilgang til noe som er ment for en begrenset gruppe (jevnaldrende) kan det oppstå rolledilemmaer og – konflikter, noe som blir tatt opp senere i kapitlet.

2.5 Anerkjennelse

Som nevnt tidligere er blogger tilgjengelige for et stort antall potensielle lesere, men som regel har de fleste blogger et lite antall mennesker som følger dem regelmessig. Avhengig av interesse leser man forskjellige typer blogger og derfor har det blitt trukket paralleller til *back stage*. Men blogg som medium er også en type *front stage* der man presenterer seg selv i det daglige. De fleste viser seg frem fra sine beste sider og liker å få tilbakemeldinger på det de skriver. Brake (2007) skriver at de fleste som blogger, gjør det delvis for å

få anerkjennelse fra jevnaldrende. Vi kan se at Nora etterlyser kommentarer på innleggene sine og er opptatt av det. Ut ifra innleggene på bloggen til Nora får vi vite at hun følger med på bloggen til Voe, og i minst et innlegg drar hun paralleller til og sammenligner bloggen sin med Voe's. Ved å gjøre dette vil Nora oppnå noe av det samme som Voe; Anerkjennelse. Det at Voe har blitt "Norges mest populære blogger"³⁰, ved å ha opptil 80 tusen lesere daglig, handler om anerkjennelse som andre jenter som Nora også prøver å oppnå. Ved å ha høye lesertall og at mange kommenterer på innleggene får man tilbakemeldinger på sine meninger, og på den måten oppnår de bekreftelse og oppmerksomhet fra omverdenen og jevnaldrende.

Av den beskrivelsen som er gjengitt av bloggen til Nora kommer det klart frem at den bekreftelsen som kommer fra jevnaldrende er viktig. Når hun sier at hun vil slutte fordi lesertallet hennes faller hvis ikke hun blogger hele tiden, får hun tilbakemelding på hva hun kan endre og hvordan hun kan forbedre bloggen sin for å få flere lesere og for at andre skal ønske å lese bloggen. Og dette igjen er en form for samhandling med likesinnede og jevnaldrende for å bygge nye relasjoner og bekjenskaper. I en samtale med Nora og tre andre informanter ble de bedt om å hva konseptet blogg/ blogging var for dem. Det de svarte var at de mente at det var en form for dagbok, en elektronisk dagbok som andre også kan lese. Dagbok pleier å være et sted som man kan skrive om sine tanker og hva man har gjort, og som oftest en privat eiendel som få personer kan få tilgang til. Elevenes forståelse av blogg er i overensstemmelse med Mesch og Talmuds beskrivelse av blogg som følgende: "Weblogs are a kind of diary shared with a larger audience; they present details of people's everyday lives, daily concerns, thoughts and emotions, consumer talk and television and movie critiques" (Mesch og Talmud

³⁰ Senere da Voe bestemte seg for å slutte og blogge hadde 4871 personer kommentert på siste innlegget hennes der hun tar "avskjed" med leserne.

2010: 140-141). Selv om blogg er en videreføring eller forlengelse av en allerede eksisterende praksis (Eriksen 2005: 14) er den ikke like privat som den gode, gamle dagboken. Når dagbok er for å skrive hva man har gjort og hva man tenker på, mest for seg selv, er blogg det stikk motsatte i form av at man skriver sine tanker og gjøremål for at *andre* skal lese det og gjerne komme med tilbakemeldinger. Som vi har sett, og kommer til å se senere, betyr dette ikke at det som blir skrevet er ment for *alles* øyne.

Boyd (2006) skriver at de forskjellige definisjonene av blogg fokuserer altfor mye på at den er en type *online* dagbok der millioner av mennesker kan ha tilgang til den. Den type formuleringer fremstiller bloggerne som naive og skaper et negativt fokus på blogging som igjen kan føre til at man går bort fra den kulturelle verdien av blogging, påstår Boyd. Som andre sosiale medier er blogging tilrettelagt for samhandling ved hjelp av verktøy som gjør det mulig å kommentere på innleggene. Men de fleste definisjoner av blogg, og forskere som skriver om blogg og blogging, mister den sosiale siden ved dette mediet (Boyd 2006). Vi ser at Nora ofte stiller direkte spørsmål til leserne sine og ber om deres meninger, eller ber om generelle kommentarer på innleggene sine. På den måten skaper Nora en samhandling mellom seg selv og leserne sine og blir en del av det sosiale fellesskapet på nettet. Hvis det sosiale aspektet ved bloggen ikke hadde vært viktig, hadde ikke Nora eller andre bloggere vært så opptatt av lesertall og kommentarer på innleggene sine.

Dette fører til at blogg blir et forum for relasjonsbygging der man søker å videreføre eksisterende relasjoner, samt bygge nye relasjoner. Relasjoner av denne typen som blir til ved hjelp av et medium, i dette tilfellet blogg, er mediert relasjon/ mediert samhandling. Rasmussen (2007: 250) skriver at Anthony Giddens kaller denne type samhandling for systemintegrasjon som han mener at foregår mellom aktører som fysisk og/ eller geografisk er fjerne

<http://www.tv2.no/gmn/norges-mest-populaere-blogger-3141017.html>

fra hverandre. Videre, skriver Rasmussen at Giddens' utgangspunkt for et slikt utsagn var i sammenheng med at moderne mennesker og organisasjoner beveger seg i tid og rom på en annen måte enn når samhandling bare var lokal. Rasmussen nevner Giddens' distinksjon mellom sosial integrasjon, som er personlig, nær og preget av gjensidighet, og systemintegrasjon, der personene er fysisk fjerne fra hverandre. Ved å trekke på denne distinksjonen, drar Rasmussen paralleller til mediert og umediert samhandling. På den andre siden snakker Marilyn Strathern³¹ om medierte og ikke-medierte relasjoner, der mediert relasjon er "(...) en relasjon som består i kraft av et medium – et objekt – noe som kan overføres, gis eller byttes" (Rudie, Solheim og Melhuus 1992: 41). Riktignok snakker Strathern om noe helt annet enn teknologi-baserte relasjoner og samhandlinger, men denne tankegangen kan overføres til å gjelde dette området også. Det som er til felles mellom medierte relasjoner og -samhandling er at begge oppstår i kraft av et objekt. Rudie et al. bruker gaven som et eksempel på medierte relasjoner der gaven er det objektet som skaper relasjonen. Bloggen på samme måte er et objekt – et medium – som skaper mediert samhandling. Ved hjelp av bloggen kan Nora nå ut til et publikum og skape både relasjoner og samhandling. Ved å benytte seg av denne medierte relasjonen og samhandlingen får hun fellesskap med større skala av likesinnede. Rudie et al. skriver at "gjennom de *medierte* relasjonene [får man] fellesskap med større skala – av slik art at *like* elementer (lik kjønnede individer) kan kjedes sammen i større og større nettverk" (1992: 42). Det vil si at bloggen er et medium som utvider det sosiale nettverket til Nora: hun får

³¹ Strathern tar utgangspunkt i det melanesiske samfunnet som er preget av gavebytte i ulike situasjoner, og ser på gaven som relasjonsskapende. Gaven representerer en del av giveren og dermed skaper en relasjonen mellom giver og mottaker. Dette mediet – gaven – skaper relasjoner med en rekke andre personer. Strathern bruker kvinnen som et eksempel: kvinnen kan være en gave, "og både menn og kvinner gir deler av seg selv som gave til ektefellens familie gjennom prokreasjon" (Rudie et al. 1992: 41). Med andre ord kan en person eller en gave være et medium for relasjonsbygging.

fellesskap med en større skala av mennesker og parallelt med dette øker også kommunikasjonen. Jo flere som leser bloggen til Nora, jo større mulighet har hun for å få kommentarer på innleggene sine.

2.6 Online/ offline identitet

Ved å lese bloggen til Nora og treffe henne på skolen ble man kjent med to forskjellige sider ved henne som ble aktivert i forskjellige kommunikative kontekster. Den ene siden er online og den andre offline – den virtuelle- og det jeg vil kalle den trivielle virkeligheten. Hun tar opp forskjellige temaer på bloggen sin og skriver ganske åpent om vennene sine. Det kan virke som hun har lavere terskel for å gi uttrykk for følelsene sine når hun er online. Dette kan tolkes dit hen at slike medier er med på å skape en tilsynelatende falsk følelse av anonymitet. Når Nora sitter på rommet sitt og skriver på datamaskinen er det ingen som ser henne, og dette kan til en viss grad gi henne følelsen av at hun er anonym, selv om de aller fleste vet hvem hun er (hun har truffet en del av leserne sine og de hun ikke har truffet kan se bilder av henne i tillegg til at hun oppgir navnet sitt i bloggen). Eriksen (2005) skriver at grensene er mye mer utydelige på nettet og mange tillater seg å gå over grensen når man sitter bak en datamaskin. Et eksempel på dette er Nora som klager på at Kjetil ringer henne hele tiden og kaller han for ”støgging” og ”bæsj”. Hun tillater seg selv å snakke om en annen person på denne måten på bloggen, men hadde neppe sagt noe slikt på skolen for eksempel. På skolen var Nora en snill og hyggelig jente som passet på at alle følte seg inkludert. Dessuten forekommer lignende kommentarer, mot andre, på Facebook også. På den ene siden tyder dette på at det er lettere å overskride grenser på nettet, mens på den andre siden viser det at en person kan eksperimentere med forskjellige

sider ved seg selv. Vi ser at Nora oppfører seg på to helt forskjellige måter når hun er pålogget og avlogget, og dermed kan hun ha flere identiteter.

Helle-Valle skriver i *"Kontekstualiserte medier, kontekstualiserte mennesker – et annet blikk på mediebruk"* at ut i fra et revidert domestiseringsperspektiv er det "nyttig å forstå enkeltmennesker ikke bare som individer, men også som divider" (2007: 16). Divid-begrepet i denne sammenheng er ment å fange flere sider ved en person, altså bevege seg fra forestillingen om den egentlige identiteten. Hans bruk av divid-begrepet skal fange kontekstavhengige variasjoner der argumentet er at når "et subjekt skifter kontekst, skifter vedkommende også perspektiv, og dermed i en forstand også personlighet" (Helle-Valle 2007: 16). Videre, skriver Helle-Valle, at det kan være analytisk fruktbart å se personen som spenningsfeltet mellom individuelle og dividuelle aspekter. Ut ifra et slikt ståsted forandrer Nora både perspektiv og personlighet når hun befinner seg i forskjellige kontekster, henholdsvis på skolen og i bloggen. Det er to sider ved henne som blir aktivert i forskjellige kommunikative kontekster (Helle-Valle 2007). Det at hun henger ut Kjetil på denne måten i bloggen betyr ikke nødvendigvis at hun gjør det samme på skolen også. Når hun er pålogget befinner hun seg i en annen virkelighet som gjør at hun kan tillate seg selv å gå lenger. Ut ifra et slikt perspektiv, og på bakgrunn av den empirien som er presentert her, kan det være rimelig å understreke at mennesker har forskjellige identiteter i forskjellige kontekster. Det er dermed ikke sagt at den ene er mer ekte eller egentlig enn den andre, men at mennesker velger å spille ut forskjellige sider ved seg selv i forskjellige situasjoner. På den måten blir også den kontekstualiserte identiteten påvirket av de personene som er til stede i en varierende grad.

2.7 Rollekonflikt

La oss nå tenke på en situasjon der Nora havner i en setting med to personer som hun har forskjellige relasjoner til, henholdsvis ei god venninne og en antropologistudent, en dag på skolen. I en skoletime sitter disse tre personene og snakker sammen når praten kommer inn på blogging. På dette tidspunktet vet ikke Nora at studenten har kjennskap til bloggen hennes. Hvordan vil Nora reagere når studenten er nysgjerrig og vil vite mer om bloggen hennes? Vi kan se på et utrag fra et fiktivt feltnotat-sitat.

Vi er i sløydtimen og etter å ha sittet stille med hver vår trebit i hånden en liten stund starter Heidi en ny samtale om blogging. Hun begynner å snakke med Nora om bloggen til ei jente som går på en annen skole. Heidi begynner å fortelle om et innlegg fra denne bloggen som hun har lest og kommentert. Det virker ikke som om verken Nora eller Heidi kjenner eieren til denne bloggen, de har i hvert fall ikke møtt hverandre ansikt til ansikt (det er et virtuelt bekjentskap så å si). Det er et overraskende øyeblikk fordi hittils har ikke jentene uoppfordret snakket om sine eller andres aktiviteter på internett. Når de først er inne på temaet spør jeg om de to blogger. Heidi sier at hun ikke blogger, men Nora sier at hun gjør det. Jeg spør Nora om jeg kan få adressen til bloggen, men hun sier nei. Jeg blir litt overrasket og prøver en annen innfalsvinkel. Siden jeg har vært innom bloggen hennes³² vet jeg hva som står der, blant annet noen videoer som hun har laget av seg selv mens hun tester forskjellige produkter. Jeg spør Nora om hvorfor jeg ikke kan få navnet på bloggen. Hun virker unnvikende: hun ser ned på hendene sine og det trestykket som hun pusser på. Kroppsspråket hennes viser at hun er utilpass: Hun

³² Nora har lagt ut adressen til bloggen sin på Facebook, og selv om hun har lukket profil er adressen til bloggen synlig. Dessuten har Nora åpen profil på bloggen, noe som vil si at alle med tilgang til internett kan besøken bloggen og lese den.

ser seg rundt og vrir seg på krakken som hun sitter på. Når hun ikke svarer på spørsmålet mitt forteller jeg henne at grunnen til at jeg vil se bloggen hennes er fordi jeg er nysgjerrig og interessert i å se hvordan den ser ut. Jeg var på YouTube her om dagen og kom tilfeldigvis over en video som jeg er rimelig sikker på at det er du som har laget, derfor ville jeg gjerne se bloggen din, sier jeg. Hun blir helt satt ut og spør hvor jeg har funnet den, og begynner til og med å nekte for at det er hennes verk. Heidi som sitter på andre siden av bordet og har fått med seg alt vi har snakket om, begynner å le. Nora spør meg om hva videoen handlet om og jeg forteller henne at det var en video der hun skal teste ut to forskjellige typer sjokolade for å kåre en "vinner". Heidi, som har sittet der hele tiden og ikke sagt noe uoppfordret, ser på meg mens hun ler, og sier at det er garantert videobloggen til Nora. Men Nora sier ingenting og sitter helt stille. Jeg blir veldig nysgjerrig og lurert på hvorfor hun er så reservert overfor meg når det er snakk om bloggen sin. Jeg synes hun er flink og skryter av videoen hun har laget. Nora vil ikke høre etter, og sier: Nei, den er ikke så bra! Jeg synes det er flaut fordi bloggen er ikke noe bra og jeg vil ikke at folk skal lese den. Jeg spør henne om hvorfor hun har blogg hvis hun synes den er dårlig og hvem det er som får lov til å lese den. Nora gjør en bevegelse med skuldrene sine og himler med øynene som tegn på at hun ikke vet. Men hun sier at de som leser bloggen hennes er både folk hun kjenner fra før av og folk hun kjenner på nettet. Heidi skyter inn og sier: Nora har lagt en "fanggruppe"³³ på Facebook til bloggen sin. Nora synes tydeligvis ikke det er noe gøy å snakke om det og bytter dermed tema.

³³ Tilhengergrupper som man kan opprette på Facebook til forskjellige ting: alt fra varer, artister, filmer, sider, og lignende. Dette forklarer jeg nærmere i kapittel 5 som handler om Facebook.

2.8 Blanding av to forskjellige virkeligheter

Det er flere elementer ved dette utdraget som er verdt se nærmere på. For det første er Nora veldig reservert når det gjelder å snakke om bloggen sin. På bloggen er hun åpen og oppfordrer leserne til å kommentere på innleggene hennes. Hun vil ha høye lesertall og når hun potensielt kan få en ny leser blir hun utilpass. Her kan det tenkes at det oppstår en rollekonflikt (Barth 1971, Hylland Eriksen 1998) for Nora da hun sitter med to personer som hun har forskjellige relasjoner til: Studenten som er på skolen hennes for å observere og samle inn data, og hennes gode venninne Hilde. Barth skriver at karakteristikk av en sosial relasjon, kan begrense oppførsel i en annen relasjon (1971: 89). Med utgangspunkt i rollekonflikt kan vi tenke at oppførselen til Nora skyldes at hun var usikker på sin relasjon til studenten, og det kan hende at studenten på grunn av sin posisjon, som voksen, påvirket hennes oppførsel. Til slutt sier hun at hun er flau over bloggen sin fordi hun synes at den er dårlig. Men på den andre siden har hun lagd ”fangruppe” til bloggen, hvor veldig mange av 7. klassingene på Østkantskolen hadde blitt tilhengere.

Det som forårsaket rollekonflikten og ubehaget i denne settingen kan være at Nora blir konfrontert med den virtuelle virkeligheten sin i hverdagen, i skolesammenheng. Som det har blitt diskutert hittil har Nora forskjellige identiteter, hun spiller ut forskjellige sider av seg selv, avhengig av den kommunikative konteksten hun befinner seg i. Dette tyder på at to forskjellige identiteter ved en person vanskelig kan kombineres i en spesifikk setting hvor det er mest naturlig med bare den ene delen. Blogging i denne sammenheng kan virke som en kanal for jevnalder kommunikasjon og når en voksen person trer inn i denne verdenen kan det skape usikkerhet for Nora. Følelsen av den forestilte anonymiteten kan være bygd rundt det faktum at det bare er likesinnede jevnaldrende som leser bloggen og som har ”tilgang” til den. Når hun indirekte blir konfrontert med at anonymiteten hennes er forestilt, oppstår det

en rollekonflikt som gjør henne usikker. Nora i bloggen og i hverdagen møtes i en og samme setting, og i en kontekst som kanskje er uegnet.

Dette kan ses i sammenheng med *back stage* parallellen som har blitt nevnt tidligere i kapitlet. Hvis bloggen er en slags *back stage* for Nora og ”utilgjengelig” for studenten på grunn av hennes rolle som voksen, er det naturlig å forvente en slik reaksjon som oppstod i sløydtimen. For det første spiller Nora ut andre sider ved seg selv i bloggen som tydeligvis ikke passer til en skolesammenheng, og som kanskje også i stor grad ikke er ment for voksne. For det andre kan det virke som at Nora har et ambivalent forhold til bloggen sin; Hun sier at hun er flau fordi bloggen er dårlig og at hun ikke vil at noen skal lese den, men samtidig lager hun ”fangruppe” til den på Facebook. Dette kan tolkes på to måter: For det første er bloggen en type *front stage* da Nora prøver å fremstille seg selv fra en best mulig vinkel overfor sine jevnaldrende (Goffman 1992) og deler sine tanker og meninger med dem. På den andre siden er bloggen en *back stage* som voksne ikke har (eller bør ha) ”tilgang” til. Når studenten og Heidi, henholdsvis voksen og jevnaldrende, sitter sammen med Nora i en skoletime, kan de sitte og snakke om hverdagslige ting og stille hverandre spørsmål. Men når sider ved en person som ikke passer i en viss sammenheng kommer fram – Noras oppførsel og handlinger *online* som blir samtaleemne *offline* – blir det ubehagelig og det oppstår en konflikt mellom identitetene til Nora i den gitte kommunikative konteksten (Helle-Valle 2007). Det betyr ikke at den ene siden – identiteten – til Nora er med sann eller virkelig enn den andre, men at to forskjellige kontekster aktiverer forskjellige sider ved Nora. Og når disse to kontekstene overlapper, skaper dette en rollekonflikt for Nora som hun ikke vet hvordan hun skal takle. Som Boyd (2006) påpeker identifiserer mange bloggere seg med bloggen sin, de ser på bloggen som dem selv. Mens bloggen ikke er det samme som bloggeren, er det sider ved bloggeren som blir vist frem gjennom bloggpraksi-

sen (Boyd 2006). Blant respondentene til Brake var det mange som ga uttrykk for at kommentarene de fikk på innleggene sine var viktige for dem, mens noen av informantene hans ikke var så opptatte av det (2007: 145). Han påpeker videre at det kan ha en sammenheng med mediernes og bloggekspertenenes vektlegging av betydningen av interaktivitet på nettet, spesielt i blogger. Vi ser her tydelig at Nora tilhører den gruppen som synes det viktig med kommentarer på innleggene, og at hun er opptatt av lesertallet sitt. Det at Nora drar paralleller til en erfaren blogger som Voe underbygger Brakes funn om at mediernes fokus på blogging påvirker målgruppen.

2.9 Oppsummering

Målet med dette kapitlet har vært å vise at blogg, i tillegg til å være et uttrykk for femininitet, også er et forum der unge jenter kan eksperimentere med forskjellige sider ved seg selv og skape nye identiteter. Ved å vise at forskjellige kommunikative kontekster får frem forskjellige typer oppførsel hos en person, har det blitt argumentert for at et individ kan operere med flere identiteter, der den ene er ikke nødvendigvis mer ekte eller sann enn den andre. Ved hjelp av de nye sosiale mediene har vi mulighet for å uttrykke oss og presentere oss på ulike måter avhengig av hvilken virkelighet vi befinner oss i. Ved å bruke Goffmans begreper om *back stage* og *front stage* har det blitt vist at sosiale medier, i dette tilfellet blogging, både kan ses på som et forum der man gir uttrykk for de sidene man undertrykker til vanlig, og som et rom for å presentere seg fra ens beste side. Med andre ord kan bloggen bli sett på som et forum for jevnalderskommunikasjon, der samhandlingen foregår med større skala av individer og det er mulighet for å stifte nye bekjensker. Videre har Boyd blitt nevnt som kritiserer forskere for å fokusere for mye på bloggen som en dagbok og dens tilgjengelighet og at de går glipp av den sosi-

ale siden og det kulturelle aspektet ved dette forumet. Med utgangspunkt i empirien og i tråd med dette synet har blogg blitt framstilt som en aktiv praksis der forfatteren kan kommunisere med leseren ved hjelp av de verktøyene som er tilgjengelige på bloggen.

Tema for neste kapittel er spilling og hvordan spilling kan være et uttrykk for maskulinitet og hvordan spilling blir en del av hverdagen til de guttene som spiller det.

3 Spilling

De fleste av de guttene som var en del av feltarbeidet hadde stor interesse for spill og spilling, spesielt *action-spill*, som inneholder en del voldsscener og skyting. De snakket ofte om spilling seg i mellom i skolegården eller i klasserommet, samtidig som jentenes fravær i slike sammenhenger var et faktum. Noen av jentene hadde riktignok prøvd skytespill, men ingen av dem var spillere på regulær basis. Et av de mest populære spillene blant informantene var *Call of Duty (CoD)*³⁴. Guttene mente at CoD var et ”guttete” spill og jentene sa at det var et kjedelig spill og at de ikke spilte det i det hele tatt. Derfor har det vært interessant å se på spillet som en måte å utøve maskulinitet på. Innsamlet data i løpet av feltarbeidet i form av observasjoner og samtaler med informantene tyder på at CoD er et guttete spill i informantens øyne. For det første er det omtrent bare gutter som spiller CoD og for det andre sier informantene, både gutter og jenter, at det er ”guttete” å spille CoD. Dermed er det rimelig å slå fast at spillet er en form for maskulinitet i praksis. Walkerdine (2007: 30) skriver om hvordan videospill er et medium, blant mange, for tilegnelse av samtids/ moderne maskulinitet. Altså, spilling, CoD i dette tilfellet, er et rom for barn og unge hvor de kan utøve maskulinitet.

³⁴ Call of Duty er et skytespillserie i førsteperson, mer om spillet kommer senere i kapitlet.

Målet med dette kapitlet er å vise og argumentere for at spilling av CoD er en måte å utøve maskulinitet på. Beskrivelsen som blir gjengitt av CoD skal få frem en svært virkelighetsnær handling som er senteret rundt en krig som blir bekjempet av menn. Guttenes forståelse av spillet og deres samhandling rundt det vil komme fram ved hjelp av empiriske eksempler. Guttenes klare distinksjon mellom hva som er ”jentete” og hva som er ”guttete” vil ligge til grunn for argumentasjonen om at guttene overkommuniserer sine spillaktiviteter og underkommuniserer de aktivitetene som i deres øyne er forbundet med å være ”jentete”. Kapitlet vil avsluttes med et case som vil vise hvordan CoD er del av guttenes hverdag og hvordan det kan bli sett på som maskulinitet i praksis/ maskulin praksis.

3.1 Call of Duty

Som nevnt innledningsvis var guttene veldig opptatt av spilling, spesielt CoD, og mange av deres samtaler var om og sentrert rundt spillet. Men blant informantene var hovedsakelig tre, fire av guttene som spilte daglig og brukte en del tid på CoD. En av disse guttene var Svein som både i følge han selv og hans venner brukte flere timer daglig på CoD. Han hadde rykte på seg til å være en av de flinkeste på skolen til dette spillet. Abid formulerte det slik: ”han [Svein] spiller veldig mye og er veldig flink”. I samtaler med Svein kunne han bekrefte ryktene og forklare spillet på denne måten:

Ja, jeg har spilt mange ganger og har kommet meg opp i mange levels³⁵. De andre i klassen kaller meg for nerd siden jeg spiller så mye. Jeg har spilt hele spillet 7 ganger til level 70; det finnes ikke mer enn level 70. Jeg spiller på xBox, men man kan også spille på PC og så

³⁵ Nivåer i spillet.

kan man enten spille alene eller med andre på nettet, online. Når man først har installert spillet kan man velge på menyen hvordan man vil spille. For eksempel kan man velge mellom singel player, special op., eller spille online med andre. Spillet går ut på at man skal fange en terrorist som skal starte krig mot Russland. Det finnes forskjellige typer baner som man kan ta, men du må ikke ta den banen som går til flyplassen. Hvis du gjør det må du skyte på uskyldige mennesker. Spillet har 55 levels og for hver gang man spiller spillet ferdig får man flere fordeler, man får prestisje. Men man kan ikke spille spillet mer enn 10 ganger, etter det må man begynne på nytt.

Spillet er altså bygd opp slik at det har 70 nivåer (levels) og jo flere ganger man spiller, jo flere fordeler får spilleren. Svein fortalte også at han hadde noe som het *capture card* som kobles til xBoxen for å ta opp spillet og legge det ute på YouTube. Et enkelt søk på nettet gir veldig mange resultater på søkeordet "CoD" eller "Call of Duty", inkludert på YouTube. Veldig mange av klippene som ligger ute på YouTube har blitt tatt opp med *capture card* ut ifra kvaliteten å dømme. Kvaliteten på spillet er generelt veldig bra; Det kan gi en følelse av å se en film på grunn av grafikken og dets realistiske scener og figurer.

Svein og Ivar fortalte at de spilte *Modern Warfare 2* (MW2) versjonen og at man kunne også spille spillet på nettet, *online*. De mente at MW2 var verdens nest mest spilte spill på daværende tidspunkt, og at den mest spilte var den første i serien, nemlig *Moderen Warfare*. På spørsmål om de visste om noen jenter som spilte CoD eller andre spill svarte guttene at det var ingen jenter de visste om som spilte spillet, men at de var opptatt av andre ting som

Twilight. Ivar formulerte det på denne måten en gang: ”*The girls are taken by Twilight*³⁶ and the boys are taken by *CoD*.”

I det følgende blir det gitt en innføring i CoD og deretter en analysedel om hvorfor spillet blir referert til som ”guttete” av informantene. Denne innføringen er tatt med for å gi leseren et bilde av spillet og om hvor virkelighetsnært spillet er. Plottet i spillet er så realistisk at det kan virke som om den er delvis basert på virkelige hendelser som har funnet sted i verden på 2000-tallet.

3.2 Kort innføring i CoD

Call of Duty 4: Modern Warfare (COD 4: MW) er en av de siste i serien av *Call of Duty*, og den første der handlingen har blitt flyttet fra andre verdenskrig og satt til nåtid. Spillet er en ”førstepersonsskytespillserie” som har blitt belønnet med Gullstikkprisen³⁷, og er ”kjent som et revolusjonerende spill innen flerspillersjangeren”³⁸. COD 4: MW ble lansert i 2007 og har fått bra kritikk i anmeldelser. Det har blant annet fått pluss på grafikken og detaljnivaet, og at den har en filmatisert historie.

Spillet handling er flyttet fra 2. verdenskrig og satt i moderne tid med en fiktiv og global konflikt som er sentrert rundt Russland og Midtøsten. Måten spillet er lagt opp er som en actionfilm, der man inntar flere aktive

³⁶ *Twilight* er en bokserie skrevet av den amerikanske forfatteren *Stephenie Meyer*. Serien består av bøkene *Evighetens kyss* (*Twilight*), *Under en ny måne* (*New Moon*), *Formørkelsen* (*Eclipse*) og *Ved daggry* (*Breaking Dawn*), som er kommet ut i tidsrommet 2005–2008. (Wikipedia 2010) Bøkene har blitt filmatisert og det finnes også et spill basert på rollefigurene i bøkene/ filmene.

³⁷ Gullstika er en norsk prisutdeling for data- og videospill.

roller over en periode på 30 dager. Handlingen i spillet utspiller seg i år 2011, der en radikal leder henretter presidenten i et ikke-navngitt Midtøsten land, samtidig som en ”ultranasjonalistisk” bevegelse starter borgerkrig i Russland³⁹. Disse konfliktene blir sett fra en amerikansk marinesoldats- og en britisk SAS⁴⁰ – kommandos perspektiv, og er satt til flere lokaliteter som Midtøsten, Azerbadjan, Russland og Ukraina. Spilleren har rollen til en rekke karakterer i løpet av en enspillerkampanje, der karakterens engasjement i plottet inntreffer simultant og overlapper flere hendelser i spillet. Av den grunn kan spillerens perspektiv forandre seg fra en karakter til en annen mellom oppdragene. Hvert oppdrag består av en rekke mål; Spilleren blir ledet til målet ved å få informasjon om dets retning og distanse. Noen av målene krever at spilleren kommer seg til et målpunkt, mens andre krever at spilleren eliminerer fiender på et spesifikt sted, beholder plassen sin for å beskytte et mål, eller planter eksplosiver på et av anleggene til fienden.

CoD4: MW kan også spilles i lagbaserte (*team-based*) og dødskampbaserte (*deathmatch-based*) flerspillerspill på ulike kart. Spillerne kan ta i bruk forskjellige hjelpemidler som droner⁴¹ for å angripe helikoptre når de har oppnådd henholdsvis tre-, fem- og sju fiendedrap på rad. Spillet slutter enten når et lag eller en spiller har nådd en forhåndsdefinert poengsum, eller tiden går ut, og i dette tilfelle er det dét laget eller den spilleren som har oppnådd mest poeng som vinner. Jo mer erfaring spilleren tilegner seg, jo mer avansert blir de neste nivåene, og dermed kan spilleren(e) få tilgang til nye våpen, frynsegoder, utfordringer og ”*gameplay*” modus. Det høyst oppnåelige nivået er 55, men de som har konsollerversjonen har muligheten til å gå inn i ”*prestige mode*”, som da tilbakestillers nivået deres til 1 og fjerner alle de oppsam-

³⁸ Wikipedia.no. lest: 07.04.2010.

³⁹ http://en.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty_4:_Modern_Warfare

⁴⁰ Special Air Service: en spesialstyrke i den britiske hæren.

⁴¹ Ubemannede, gjenbrukbare luftfartøy.

lede godene. Denne prosessen kan gjentas opptil 10 ganger, der spilleren får forskjellige tjenestetegn/ gradsbetegnelse hver gang.

Plottet i spillet går ut på at den ultranasjonalistiske russeren, som planlegger borgerkrig i hjemlandet og vil få Russland tilbake til Sovjetunions tid, drar den internasjonale oppmerksomheten vekk fra planene sine ved å finansiere statskuppet til et ikke-navngitt Midtøsten land, organisert av den lokale separatistlederen. Amerikanske myndigheter som oppdager plottet starter en politiaksjon for å stoppe opprøret, mens britiske SAS fortsetter å operere i Russland. Etter at president Al-Fulani blir henrettet på direkte sendt TV og Al- Asad tar over kontrollen, redder SAS sin risikerte informant, Nikolai, fra russiske ultranasjonalistiske krefter.

CoD: MW2 er etterfølgeren til CoD 4: MW og ble lansert i november 2009. Spillet kan spilles både alene, enspillerkampanjer, eller flere sammen, flerspillerspill. Enspillerkampanjen er den samme som i MW, både stilen, utformingen og innholdet. Handlingen er lagt til rett etter MW og spilleren spiller både som en soldat i den amerikanske hæren, og som kommandosoldat i den flernasjonale *Task Force 141*-enheten. På samme måte som i MW veksler oppdragene mellom disse enhetene underveis. Spillet begynner i det samme ukjente arabiske landet som USA har invadert og som kan minne om Irak eller Afghanistan ut ifra geografiske likheter og miljø. Plottet i spillet er det samme som i MW, nemlig at amerikanske styrker kjemper mot de russiske terroristene og konflikten utspiller seg i forskjellige land. Det er flere nye karakterer i spillet som har forskjellige roller, noen av dem tilhører amerikanske styrker, mens andre russiske ultranasjonalister.

I flerspillerspillene får spilleren muligheten til å utkjempe ulike kamper med ulike scenarioer. Spillerne deler seg i lag og kampen består av at to lag kjemper mot hverandre. Det laget som fullfører spesifikasjonene til den spilltypen de har valgt å spille, vinner kampen. Også i MW2 kan spilleren

oppnå høyere rank jo lenger i spillet vedkommende kommer. Det som er nytt med dette spillet er ”*Special Ops*” (spesialoppdrag) som kan enten spilles alene eller med en annen spiller, lokalt eller på nettet. I denne modusen skal spilleren gjennom en rekke små oppdrag med forskjellige struktur hvor målet er å samle stjerner. MW2 fikk en del oppmerksomhet i media da det ble lansert på grunn av den ene banen som fører til en flyplass hvor spilleren må skyte på sivile. Etter denne kritikken har produsentene lagt til en alternativ bane som spilleren kan velge istedenfor banen til flyplassen. Det høyest oppnåelige nivået i MW2 er nivå 70 og etter å ha kommet dit, kan man gå inn i *prestige mode*.

3.3 Hvorfor er CoD ”guttete”?

Som nevnt innledningsvis refererte informantene til CoD som guttete og snakket veldig ofte om det. Dessuten var det bare gutter som spilte det. Men hvorfor ser informantene på spillet som et ”guttete” spill og hvordan kan vi se dette som utøvelse av maskulinitet? Her blir det argumentert for at spillets oppbygning og karakteristikker kan ha påvirkning på guttenes oppfattelse av spillet.

CoD’s oppbygning er sentrert rundt krig, terrorisme og militære aksjoner. Alle karakterene i spillet er menn, som legger opp strategier og planer, menn som løper rundt og skyter andre menn; Et realistisk scenario hentet fra virkeligheten. Det at grafikken er såpass bra at spillet kan virke som en film, gjør det enda mer virkelig. Et annet moment som også er med på å forsterke den virkelighetsfølelsen er at det er *kun* menn som kriger/ kjemper. Hvis vi ser tilbake på de historiske krigene som har funnet sted, ser vi at kvinnenenes fravær i krig (på slagmarkene) er et faktum (Connell 1995, 2000, 2002). Connell skriver at den organiserte kulturen i militæret og i forsvaret er sterkt kjønnnet,

og at det er snakk om maskuliniserte institusjoner (2000: 215). Dette gjør at bekjempelse av krig og krigsspill blir forbundet med menn, mannlighet, tøffhet, styrke; Det er noe ”guttete”. Informantenes oppfatning av at krigsspill er noe bare gutter driver på med er viktig å ta med seg videre. På den andre siden sa flere jenter at CoD var kjedelig og at guttene blir hekta på spill (generelt). Dette er i samsvar med det vi hører i media og leser i de offentlige rapportene - den offentlige diskursen - som handler om gutter og deres spillevaner.

Den offentlige diskursen om gutter og spill er som regel forbundet med noe negativt som spillavhengighet, voldeligheten i spillene, spillets påvirkning på unge gutters sosiale liv og lignende. Dette fokuset på unge gutters tidsbruk på dataspill er med på å påvirke vår oppfatning om gutter og spill. Vi kan med jevne mellomrom høre på nyhetene eller lese i avisen om ungdommenes tidsforbruk og vaner når det gjelder dataspill⁴². Resultatet av surveyen som ble gjennomført på Østkantskolen viser at blant 7. klassingene (12-13 åringer) var det kun gutter som spilte førsteperson skytespill regelmessig, mens jentene oppga at de spilte småspill via internett⁴³ og på Facebook. Undersøkelsen underbygger de observasjonene som ble gjort under feltarbeidet når det gjelder spilling og kjønn. Elevene hadde minst en dobbelttime på data-salen i løpet av uka og det varierte hvilket fag de skulle ha i de timene. Av og til hendte det at elevene fikk lov til å spille litt på internett i slutten av timen hvis de gjorde seg ferdig med oppgavene de skulle gjøre. Siden elevene ikke har lov til å være på Facebook på skolen, pleide de å gå inn på 123spill.no, en nettside som er satt sammen av en del småspill. Spillene er i forskjellige kategorier som action, brettspill, hjernetrim, lek og moro, strategi, sport og motorsport. I slike situasjoner hendte det at jentene spilte spill som var i kategorien

⁴² Nrk.no, kultur og underholdning 04.10.2010.

Aftenposten, papirutgave 10.12.2010.

Aftenposten, nettutgave 15.03.2011.

⁴³ Spill som er tilgjengelig på nettsider som 123spill.no og lignende.

lek og moro – spill som *Super Mario* eller *Bouncing Balls* - mens noen av guttene spilte spill som tilhørte kategorien action. En del av guttene pleide å gå på YouTube og se på videoklipp som hadde blitt tatt opp fra CoD eller *Battlefield*. Noen av guttene som pleide å gå på YouTube for å se på videoklipp istedenfor å spille på 123spill.no, for eksempel, mente at de spillene som var tilgjengelige på slike nettsteder var enkle og kjedelige. Dessuten påstod de at det var bedre å se på de videoklippene som var på YouTube fordi da kunne de lære nye triks om hvordan de kunne komme videre i spillet siden de som la ut disse klippene var dyktige spillere og hadde kommet langt i spillet. Et lite eksempel på at de fleste av jentene spilte enkle spill, mens guttene enten spilte actionspill eller så på videoklipp av actionspill/ slåssespill.

Dette tyder på at det er et generelt kjennetegn ved denne aldersgruppe på nasjonalt plan også. En stund etter at vi hadde gjennomført vår undersøkelse publiserte norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring (NOVA) høsten 2010 rapporten *Uskyldig moro? Pengespill og dataspill blant norske ungdommer*⁴⁴ der de kartlegger ungdommenes tidsbruk på pengespill og dataspill og hva slags spill som er mest populært i aldersgruppen 12-17 år. Denne rapporten, som er basert på en spørreundersøkelse gjennomført på 89 skoler i Norge, slår fast at gutter spiller mest spill, og at de i 12-årsalderen spiller mest førsteperson skytespill (som for eksempel CoD), selv om den type spill har aldersgrense på 18 år. Forfatterne i rapporten konstaterer at spill i førsteperson skytespillsjangeren, der man ser spillet gjennom øynene til en skytter, har vært mye i fokus på grunn av ”sitt svært voldelige innhold” (Frøyland m.fl. 2010: 130). Det denne rapporten blant annet konkluderer med er at gutter er overrepresentert på spilling, spesielt førsteperson skytespill, sports-

⁴⁴ Lars L. Frøyland, Marianne Hansen, Mira A. Sletten, Laila Torgersen, Tilmann von Soest. 2010: *Uskyldig moro? Pengespill og dataspill blant norske ungdommer*. NOVA rapport nummert 18/10.

pill, action eller slåssespill og småspill via internett, mens for jentene er de mest populære spillene småspill via internett og på Facebook.

Men hvorfor er jentenes interesse og deltagelse så lav når det kommer til spilling, spesielt voldspill? Birgit Hertzberg Kaare, som skriver om ungdommens deltagelse i *The Gathering*⁴⁵, sier at jentene er etterspurte og velkomne, men at i slike arenaer må jentene tre inn i en kultur med sterke maskuline trekk og stor fokus på konkurranse, og hvor de aller fleste spiller voldspill, særlig førsteperson skytespill (Kaare 2004: 29). Kaares påstand kan tolkes dit hen at det blir vanskelig for jentene å delta i slike sammenhenger fordi de da må tre inn i ”guttene verden” som er preget av konkurranse og voldspill, og insinuerer at jentene ikke ville passet inn. Ved å komme med et slikt utsagn, påstår Kaare implisitt, at konkurranse er maskulint, noe bare gutter er interessert i og at jenter ikke er interessert i det. Dette synet er ikke i samsvar med forskningen til Jenson og de Castell (2008) som har studert mange jenter, mens de har spilt forskjellige typer spill. De mener at det at jenter ikke er interessert i voldspill ikke har med deres manglende sans for konkurranse å gjøre, men at jentene som spiller som oftest er interessert i annen type spill og at de (jentene) konkurrer på en annen måte enn guttene (Jenson og de Castell 2008). Jenson og de Castell (2008) sier at det er ikke feminiteten som stenger jentene ute fra slike arenaer, men deres manglende interesse fører til at jenter har mindre praksis knyttet til voldspill og at de dermed ikke er like gode i slike spill. Alle typer spill handler om konkurranse, i varierende grad og av forskjellige typer, og jenter som spiller konkurrerer på en måte som er sosialt regulert som passende og akseptabelt for dem ”som jenter” (Jenson og de Castell 2008: 17).

3.4 ”Fordi gutter blir hekta på tv-spill!”

Når det var snakk om guttenes spillevaner og jentes fravær i denne sfæren, hadde informantene klare meninger om hvorfor det var slikt. Jentene mente at guttene ble hektet på spilling, en påstand som noen av guttene var uenige i mens andre samtykket i det. Stig var en av de guttene som var enig i denne påstanden og sa følgende: *”Vi [gutter] blir hekta på spilling! Det jeg mener med det er at vi spiller mye, vi blir liksom avhengige. Ikke det at vi ikke klarer oss uten, liksom, men at vi må spille hele tiden, prøve å komme lenger og sånt.”* Som nevnt tidligere alle guttene spilte spillet, men med varierende hyppighet. Øyvind var en av dem som ikke spilte så ofte og mente at det var fordi han ikke hadde tid på grunn av trening⁴⁵. Jentes respons på hvorfor spill som CoD er populært hos guttene, er som Nora formulerer: *”Sikkert fordi de synes det er gøy å skyte andre, ell noe tror jeg... Jeg vet ikke.”* Men så kommer det fram at både Nora og Elin har spilt CoD. Nora legger til at: *”Det var kjedelig og vanskelig, jeg likte det ikke”*. Elin er enig og nikker.

Jentenes syn på og forhold til CoD kommer fram med måten Nora uttrykker seg på; De mener at det er kjedelig og liker ikke å spille det. Nora gir uttrykk for at grunnen til at guttene blir ”hekta” på spillet er fordi de liker å skyte på folk. Dette kan tolkes på en slik måte at det er nettopp derfor jentene ikke liker å spille CoD. Samtidig kan guttenes ”besettelse” av spillet tolkes dit hen at de liker konkurranse og dermed blir revet med i spillet slik at de vil komme seg videre lenger og lenger i spillet og bli god i det.

Guttene på den andre siden hadde sine antagelser om hvorfor jentene ikke snakket så mye om sine IKT-vaner eller spilte spill. Deres respons på

⁴⁵ Et fem dagers dataparty som har blitt arrangert i Vikingskipet i Hamar hver påske siden den ble avholdt for første gang i 1992, og ble kåret til verdens største i 1999 (Kaare 2004:9).

⁴⁶ Øyvind spilte i det lokale fotballaget.

dette var at jentene snakket heller om klær, sminke og Twilight enn å spille. Twilight er en bokserie på fire, skrevet av den amerikanske forfatteren Stephenie Meyer. Romanserien er fantasy- kjærlighetsnoveller med vampyr-tema. Handlingen finner sted i USA der hovedpersonen, Bella, blir forelsket i en gutt som senere viser seg å være en vampyr. Alle bøkene har enten blitt filmatisert eller er under produksjon. I tillegg har flere typer spill blitt lansert med utgangspunkt i disse bøkene, og der karakterene er basert på de skuespillerne som har rollene i filmene. Etter et raskt søk på internett dukket det opp flere sider med stoff og forskjellige typer nettsider som hadde Twilight som tema; Alt fra de offisielle sidene til bøkene og filmene, til bloggere som skriver om sagaen, til spillside med navn som *Twilight Makeover* og *Twilight Dress Up*. Og disse spillene kan man spille på nettsider som girlgames4u.com eller idressedup.com. Øyvind mente at Twilight hadde tatt over livene til jentene, noe som jentene var uenige i. Men observasjoner i klasserommet og på skolen ellers viste en annen side ved saken; Selv om jentene påstod at de ikke var så interesserte i Twilight som guttene antydte, var de likevel mer opptatte av konseptet enn det de ga uttrykk for. Elin snakket ofte med Karina, som satt foran henne i klasserommet, om Edward, hovedpersonen i bøkene/ filmene, om hvor kjekk han var og hvor godt de likte filmene. På bloggen til Nora kunne man også observere innlegg eller bilder fra Twilight fra tid til annen, hun skrev for eksempel om Edward og Bella og la ut bilder fra filmene.

Det er tydelig at når jentene og guttene satt i en gruppe og snakket om Twilight, ble de påvirket av hverandres holdninger. Guttene hadde en formening om at jentene var mer opptatt av konseptet enn hva som er tilfellet, mens jentene prøvde å undertrykke/ underrepresentere sin interesse. Måten Øyvind kategoriserer jentenes interesser på er veldig interessant. For han er Twilight like "jentete" som det å snakke om hår, klær og lignende. Og dermed kan det virke som han har et behov for å distansere seg fra det fordi det å være opptatt

av romantikk og drama (Twilight) kan bli altfor ”jentete” for Øyvind som er atletisk og av jentene ble beskrevet som en ”skikkelig gutt”⁴⁷.

3.5 ”The girls are taken by Twilight and the boys are taken by CoD”

Connell skriver at maskulinitetsbegrepet er relasjonelt og at maskulinitet eksisterer ikke, med mindre det er en kontrast til femininitet (1995: 68). Dette er Walkerdine, blant andre, enig i når hun argumenterer for at maskulinitet er konstituert som den Andre i forhold til femininitet (2007: 35). Connell påstår at ved å snakke om maskulinitet ”gjør vi kjønn” (*doing gender*) på en kulturell spesifikk måte (Connell 1995: 68, 2002: 18). Termer som ”maskulint” og ”feminint” peker bortfor kategoriske kjønnsforskjeller i så måte at menn skiller seg ut blant menn, og kvinner skiller seg ut blant kvinner, med tanke på kjønn, hevder Connell videre. I stedet for å se på maskulinitet som et objekt (en naturlig karaktertype, et oppførselssnitt, en norm), er vi nødt til å fokusere på de prosessene og forholdene/ relasjonene der menn og kvinner opptrer i kjønnete liv (Connell 1995: 71). Med andre ord, vi må se på de praksisene som dagens jenter og gutter foretar seg for å se hva som er maskulint og feminint. Men siden disse ikke er statiske størrelser, men heller dynamiske og situasjonsbestemte, kan en person være feminin i den ene settingen og maskulin i en annen setting. Som det har blitt påpekt i forrige kapittel, og kommer til å bli vist senere i rapporten, er informantenes (kjønnede) identiteter kontekst-avhengige, og de eksperimenterer med forskjellige sider ved seg selv. Men tross dette er de klar over distinksjonen gutt og jente, eller ”guttete” og ”jente-

⁴⁷ Det de mente med det var at han var stor (utseendemessig) og spilte fotball, som han var veldig flink i, og at han ikke var barnslig.

te”, og som regel opptrer de ut i fra en oppfattelse av det to-kjønnede systemet (West og Zimmerman 1987).

Denne dualiteten, maskulint og feminint, er noe som også eksisterte hos informantene. Riktignok brukte de ikke disse analytiske begrepene eller kanskje de ikke var klar over det selv engang, men ut ifra handling var den veldig tydelig til stede. Når for eksempel Ivar sier at *the girls are taken by Twilight* sier han dette som en motsetning til CoD, som han mener er guttete. Twilight har helt klart feminine konnotasjoner for målgruppen i denne rapporten, dette kan være dels på grunn media og dels på grunn av at mange av jentene på skolen var opptatt av det. Guttene vil ikke bli assosiert med det og kommer dermed med referanser som plasserer Twilight på den andre enden av den skalaen de opererer med. Twilight blir det motsatte av CoD; Myk i motsetning til hard, romantikk i motsetning til krig. Dermed er det rimelig å tolke Twilight som noe feminint, noe som jentene er opptatt av.

Walkerdine skriver at grensene til maskulinitet må bevoktes slik at utøvelse av maskulinitet ikke blir forstyrret av femininitet, siden den er differensiert fra den, slik at den maskuline identiteten ikke blir forvirret av den feminine (Walkerdine 2007). Vår vestlige kultur er gjennomsyret av beundring av vold og frykt gjennom media og dermed blir voldelighet et objekt som konstant må reguleres og kontrolleres både for subjektet og av subjektet, og dermed har den en sentral plass i reguleringen av den moderne maskuliniteten (Walkerdine 2007: 73- 74). Det kan virke som at guttene har en klar mening om hva som er ”jentete” og hva som er ”guttete” i hverdagen, og det gjør at de, til en viss grad, spiller på den maskuliniteten CoD-spilling gir rom for i hverdagen. Innsamlet data i denne henseende viser at ideen om maskulinitet og femininitet (”jentete”og ”guttete”) er noe som er mer i underbevisstheten enn klare valg som informantene tar. De er i en alder der de leker og eksperimenterer med sine kjønnede identiteter. Selv om guttene på et vis distanserer

seg fra handlinger som de åpenbart mener er ”jentete” oppfører de seg i strid med denne oppfatningen i andre kontekster. Et eksempel på dette er Facebook, der guttene og jentene oppfører seg på samme måte, der guttenes handlinger og aktiviteter på Facebook kan likne på jentenes. Dette kommer vi tilbake til i neste kapittel som handler om Facebook. Men det som er viktig å fokusere på her er hvordan jentene og guttene ser på hverandres handlinger og hvordan de kategoriserer dem.

3.6 CoD – referanser i hverdagen

Det nærmet seg sommerferien og elevene tilbrakte store deler av skoledagen i skolegården ettersom de var ferdige med pensum og undervisning, og det var fint vær ute. Det var siste tirsdagen før sommerferie og de to første timene den dagen gikk med på å rydde ut av klasserommet. Da det var 10-15 minutter igjen av timen fikk elevene beskjed om at de kunne være ute. Noen av elevene begynte med ballspill, andre satte seg på benkene og snakket sammen, mens en liten gruppe satte i gang vannkrig. Det er ikke lov med vannkrig i skolegården, men ingen av de involverte hadde noe i mot det siden det var så fint vær ute og det var varmt. Det begynte med at Nora kastet vann på Hilde, men det gikk ikke lang tid før de andre som var til stede ble med på leken. Det var blant annet Rashid, Martin, Stig, Øyvind, Nora, Hilde, Baris, Anita og Maria som hadde vannkrig. Ved siden av benken vi satt på var det to store plantepotter og på et eller annet tidspunkt eskalerte leken og noen av guttene begynte å kaste jord på hverandre. Det begynte med at Rashid snek seg på Martin bakfra, når Martin sto og bøyde seg ned for å ta opp flasken sin, og kastet jord inn i buksene til Martin. Rashid begynner å le etterfulgt av de andre som var til stede. Martin blir så irritert at han tar to håndfuller med jord fra potta, snur seg mot Rashid, som begynner å løpe idét han ser Martin, og kaster alt på ryggen

hans. Baksiden av t-skjorten til Rashid, som var hvit, blir møkkete og nesten svart av all den jorden. Alt dette skjer i løpet av veldig kort tid, men de andre følger med; noen peker og ler, andre hvisker, mens noen ber dem om å slutte.

Rashid, som blir forbanna, finner flasken si og løper etter Martin, tar han igjen og begynner å sparke han og si: ” *Din jævla idiot!* ” og ” *horeunge!* ” og lignende. Hjelpelæreren, Erlend, som sto ved inngangen, kom bort og ba oss om å gå til klasserommet. Det var fremdeles fem minutter igjen av timen. Øyvind og Stig synes ikke det var så morsomt lenger siden kompisen deres, Martin, hadde blitt sparket og slått, mens jentene kom inn i klasserommet to og to og fniste litt fremdeles. Da Martin og Rashid begge hadde kommet seg inn i klasserommet begynte de å krangle igjen. Plutselig kom Rashid bort til pulten til Martin, som satt helt bakerst i klasserommet, og helte en hel flaske vann over pulten hans. På pulten til Martin lå et A3 ark som hadde blitt tegnet og malt på. Denne plakaten hadde Martin og Stig laget sammen i kunst og håndverk tidligere på året, og nå som de skulle rydde bort skapene og hyllene sine, hadde Martin tenkt å ta den med seg hjem. De som fulgte med på krangelen så hva som kom til å skje før Rashid helte vannet over pulten til Martin, for idét vannet treffer pulten kommer et gisp fra forsamlingen. Plakaten ble gjennomvåt og fargene begynte å flyte på pulten. Martin var tydelig opprørt og så sint at tårene begynte å presse på. Stig, som sto ved pulten sin ved vinduet og som var en del av sirkelen rundt det som skjedde, kom bort og begynte å tørke av pulten til Martin. Rashid hadde gått tilbake til pulten sin, helt foran i klasserommet og gliste, mens Martin skrek av sinne mot Rashid og sa: ” *Jeg skal drepe deg, Rashid! Du ødela plakaten min. Vent til vi går ut igjen!* ”. Jentene sto i bakgrunnen, hvisket til hverandre og pekte mot midten av rommet der guttene sto. Rashid var fremdeles fornøyd med seg selv og gliste hånlig.

Martin

er på vei til å løpe mot Rashid da Erlend kommer inn og stopper ham. Er-

lend blir fortalt om hva som har skjedd, mens Martin og Rashid snakker i munnen på hverandre. Martin klarer ikke å holde tårene tilbake og de renner nedover kinnene hans. Erlend tar Rashid med seg ut for å snakke med han og Martin går tilbake mot pulten sin og tørker tårene med armen. Nora og Hilde kommer til pulten til Martin og skal hjelpe han med å tørke og rydde av det som står der, mens Stig og Øyvind sier at dette kan bli som i CoD. Stig sier: ”Du kan lage krig sånn som i CoD og ta hevn din. Begynne å skyte på hverandre og sånn. Det hadde vært heftig!”. Martin ser på guttene og følger med på hva de sier når Svein kommer med forslag om at Martin kan samle et lag, ”akkurat som i CoD”, og ha kamp mot Rashid. Det er tydelig at Øyvind har kommet på noe lurt fordi han begynner å smile og sier: ”Du kan være den amerikanske soldaten som jakter på han [Rashid] som er terroristen”. Idét Martin nikker til disse forslagene, kommer Erlend inn igjen med Rashid. Rashid kommer bort til Martin og unnskylder seg, og etter et par minutter ringer det ut.

3.7 Maskuliniteter i praksis

Caset over er et eksempel på hvordan CoD, og spilling generelt, kan kobles til andre sider ved guttenes virkelighet, som også får et preg av maskulint uttrykk. Konflikten begynte som en uskyldig lek, men eskalerte fort til en krangel. Det at Øyvind, Stig og Svein drar paralleller til CoD i denne sammenheng viser hvordan informantene selv kobler noe som er åpenbart maskulint til en veldig aggressiv holdning. Ved å dra paralleller til CoD veber de aspekter ved deres virtuelle virkelighet inn i den trivielle. Vi har til nå sett at spilling, spesielt voldspill som CoD, er stor del av hverdagen til unge gutter. De bruker flere timer daglig, mange timer i uka, på spilling, i tillegg til at deler av samhandlingen mellom guttene også handler om spillet. Vi har også

sett at guttene bruker tid på å se på videoklipp på YouTube eller til og med legger ut videoklipp som de selv tar opp mens de spiller. Guttene lever ut sider ved seg selv i spillet som det ikke er rom for i den trivielle hverdagen. Nye former for moderne maskulinitet gir ikke rom for utagerende oppførsel (ellers hadde ikke Erlend grepet inn og heller latt dem ”ordne opp” seg i mellom). Den formen for maskulinitet som blir utøvd i spillet er i stor grad en klassisk maskulinitet der mannen er en kriger, stor og muskuløs, han er helten.

Det er et par ting som er viktige å merke seg i dette caset. For det første blir jentene helt fraværende med en gang leken eskalerer og blir til en krangel. Det var riktignok jentene som begynte vannkrigen og var med på leken, men med en gang det eskalerer holder de seg i bakgrunnen og kommer frem igjen når ting har roet seg ned. For det andre ser vi hvor langt guttene drar parallellen til CoD: Rashid som har en ikke-vestlig bakgrunn og som har gjort noe ”ondskapsfullt” blir sammenliknet med terroristen i spillet, mens Martin som har fått materiell skade av krangelen får forslag om å være den amerikanske soldaten som skal hevne seg på Rashid. Konflikten som oppstår i skolegården og som fortsetter i klasserommet kan minne om en krigssituasjon i miniatyr: jentenes fravær, guttenes alliansebygging (Rashid, Martin, Stig, Øyvind og Svein er alle sammen venner og pleide å tilbringe mye tid sammen, både på skolen og på fritiden) slik at alle synes synd på Martin, forslaget til oppgjør som blir koblet til spillet, selv måten de samler seg rundt hendelsen i klasserommet (alle står i ring rundt Martin og Rashid og ser på utviklingen) kan minne om en slagmark.

Walkerdine skriver at når gutter spiller refererer de til *action*-film sjangeren og på den måten posisjonerer seg gjennom en blanding av *action*-maskulinitet og sportsnarrativer (2007: 40). Det vil si at vi kopierer en form for opptreden fra media. Walkerdine (2007) skriver videre at maskuliniteten er en samling av diskurser, praksiser, kulturelle prosesser og objekter som er

koblet til visse følelser. Disse har opphav i den klassiske forståelsen av kjønnsforskjeller som blir reproduisert i media (filmer, TV-serier, spill) der mannen blir framstilt som helten og som opptrer heroisk. Dette er i samsvar med den empirien som er presentert her i den forstand at guttene kommer med referanser til spillet når konflikten oppstår og Martin prøver å redde stoltheten sin som har blitt krenket ved å komme med trusler. Men som vi har sett hittil er ikke det sosiale kjønn en statisk egenskap ved et individ, det er noe som er situasjonelt og relasjonelt og blir dekonstruert hele tiden. I denne konteksten passer det med en slik oppførsel, men som vi skal se i neste kapittel, når konteksten forandrer seg blir også det sosiale kjønn dekonstruert. Det kan virke som om CoD er en måte å sette ord på en type oppførsel som informantene ikke er vant med i en skolesituasjon – i den trivielle virkeligheten. I likhet med blogging, som har blitt tatt opp tidligere, og Facebook som blir diskutert i neste kapittel, er spill en arena der informantene leker og eksperimenterer med den kjønne identiteten.

3.8 Oppsummering

I løpet av dette kapitlet har vi sett at spill, CoD i dette tilfellet, har stor betydning i guttenes verden. De har en klar mening om at CoD er ”guttete” og på et vis distanserer seg fra det de forbinder med ”jentete” aktiviteter. Beskrivelsen av CoD har vært et forsøk på å få frem hvordan spillet er bygd på en klassisk oppfattelse av maskulinitet. Dermed blir spillet et rom for gutter der de kan spille ut andre sider ved seg selv; En type maskulinitet som ikke passer i det moderne vestlige samfunnet vårt. Vi blir påvirket av media (enten det er film, spill, sosiale medier eller skriftlige medier) og ved å dra paralleller til spillet i hverdagen, når muligheten byr seg, setter de ord på følelser og ideer om maskulinitet som de ellers ikke kjenner til utenom det som er i spillet, og i

en del tilfeller i filmsjangeren. Spilling er en arena blant mange der informantene kan gi uttrykk for sine kjønnede identiteter, og i denne arenaen spiller de ut en type maskulinitet. Dette betyr at det sosiale kjønn, i dette tilfellet maskulinitet, er kontekstavhengig og at det finnes forskjellige typer maskuliniteter. Kompleksiteten av dagens samfunn i form av tilgjengeligheten av forskjellige typer digitale personlige medier gir større rom for utforskning av identiteten, spesielt for unge mennesker som informantene mine siden de er i en utviklingsfase. Dette fører oss til neste kapittel som handler om Facebook. I motsetning til blogging og spinning, er Facebook et forum der både gutter og jenter er aktive og hyppige brukere. Det empiriske materialet som er samlet inn viser at gutter og jenter i alderen 12 til 13 år bruker dette sosiale mediet på helt like måter. Dermed blir neste kapittel viet til å vise hvordan denne likheten i bruk utarter seg på Facebook.

4 Facebook

En stor del av kommunikasjonen i dagens samfunn foregår via digitale og sosiale medier. Den teknologiske utviklingen har ført til at vi kan være online og tilgjengelige stort sett hvor vi befinner oss. Ved hjelp av smarttelefoner kan vi sjekke mailen, twittre, være på Facebook, lese aviser, og mye mer. Siden barn og unge er de første som tar til seg den type kunnskap og ferdigheter, tar de det også til bruk mye mer enn voksne (Mesch & Talmud 2010).

Facebook var veldig populært blant informantene og de brukte det hyppig; Alle som hadde Facebook profiler var innom minst en gang om dagen. Det virket som om mye av samhandlingen foregikk på Facebook og i lignende fora. Når de snakket sammen kom de som oftest med referanser til Facebook. Med tanke på at mye av samhandlingen blant informantene, og andre i denne målgruppen, foregår på Facebook og lignende fora var det av interesse å følge dem på Facebook også. Hvordan bruker 12-13 åringer et sosialt medium som Facebook? Er det forskjell mellom kjønnene når det gjelder bruken av dette mediet? Etter å ha fulgt informantene på Facebook og analysert deres profiler og samhandling med hverandre ser det ut som gutter og jenter i denne aldersgruppen bruker dette sosiale mediet på akkurat samme måte. Det som er interessant er at selv om gutter og jenter bruker de fleste IKT-er forskjellig, har de samme bruks- og oppførselsmønstre på Facebook. Det er helt klart noen forskjeller i bruken jentene imellom, guttene i mellom

og mellom guttene og jentene, men likheten i bruk hos jentene og guttene er såpass slående at fokuset kommer til å ligge på disse likhetene. Guttene og jentene benytter seg av de samme kommunikative formene til å uttrykke seg på Facebook.

I dette kapitlet skal det argumenteres for at tross likheten i bruk av Facebook, er gutter og jenters bruk likevel i stor utstrekning kjønnnet. Vi vet alle at det er forskjell på gutter og jenter i vårt samfunn, og hvis de oppfører seg på samme måte – helt likt – i en arena kan det være grunn til å betrakte denne arenaen som tilsynelatende kjønnsnøytral. For å vise dette er det nødvendig å først beskrive Facebook som plattform og dets oppbygning slik at informantenes aktiviteter i dette forumet settes i en kontekst. For å se likheten mellom guttene- og jentenes bruk av Facebook er det nødvendig med beskrivelser av de forskjellige profilene som blir analysert i denne rapporten. Et representativt utvalg på fire profiler blir analysert her, det vil si profilen til to gutter (Øyvind og Svein) og to jenter (Elin og Nora). Som nevnt tidligere har flere informanter blitt fulgt, både på skolen og på Facebook, men siden alle informantene brukte Facebook på en av de fire måtene som blir gjengitt her er det ikke nødvendig å ta med alle.

4.1 Kort beskrivelse av Facebook

Facebook er en av de nye digitale arenaene der barn og unge er aktive. Som et sosialt og kommunikativt medium ble Facebook startet av Mark Zuckerberg i 2004 som en side eksklusivt for høyskole- og universitetsstudenter i USA (McClard og Anderson 2008). To år etterpå kunne alle, ikke-studenter inkludert, tegne medlemskap og medlemstallene vokste fra 12 millioner til 60 millioner (på verdensbasis) i 2007. Facebook er en applikasjonsplattform der

samhandling mellom individer skaper et nettsamfunn gjennom applikasjoner (McClard og Anderson 2008). Medlemskapet foregår ved å registrere e-postadressen og fylle inn personlig informasjon; Alt fra navn og etternavn, fødselsdato og bosted, til interesser, musikksmak, religiøs og politisk tilhørighet. Man blir ”venner” med andre Facebook brukere enten ved å søke på deres navn eller e-postadresse, eller ved å sende invitasjon hvis vedkommende ikke er registrert på Facebook. Man blir i utgangspunktet ”venn” med dem man kjenner fra før av og for å gjøre det sender man en vennsøknadsforespørsel. Når man er medlem på Facebook har man en profil og en hjemmeside der man kan se hva slags aktivitet ens venner har foretatt seg. Hjemmesiden blir oppdatert kontinuerlig med ”nyheter” om hvem som har blitt venner med hvem, medlemskap i forskjellige grupper, hvem som har forandret sivilstandsstatus og statusoppdateringer. På profilen har man et felt der man kan skrive ”hva man tenker på” eller gjør, og det blir synlig for andre Facebook- venner under nyhetsoppdateringer. Når man oppdaterer statusen sin på Facebook har andre venner muligheten til å kommentere på statusen eller ”like”⁴⁸ statusen.

Det er mulighet for å legge ut bilder av seg selv på profilen og andre venner har også mulighet til å legge ut bilder og ”tagge”⁴⁹ folk på disse bildene. De bildene man er merket på blir synlige på profilen. Dette blir igjen synlig under ”nyhetsoppdateringer”. I tillegg har brukerne mulighet til å bli medlem av forskjellige grupper og sider. Hvem som helst kan opprette en gruppe om hva som helst og invitere venner til å bli medlemmer av denne gruppen. En person kan for eksempel opprette en gruppe for de som går i samme klasse

⁴⁸ Det er en knapp som heter ”like” på Facebook som er enten øverst til høyre på en side eller under en oppdatering. Man trykker på den knappen for å vise sin enighet eller samtykke (?) i en påstand eller for å bli medlem av en side. Det er rett og slett for å vise at man liker en aktivitet.

⁴⁹ Man kan markere de personene som er på et bilde og den personen som blir ”merket” får varsel om hendelsen og det bildet man er markert på blir synlig blant de andre bildene på profilen hvis ikke man fjerner merket (”taggen”).

eller en gruppe for en arbeidsplass slik at de som jobber sammen kan bli samlet på ett sted. På gruppens side kan medlemmene skrive beskjeder på ”veggen” slik at alle medlemmene kan se hva som står der. Man kan velge om gruppen skal være offentlig, slik at ikke-medlemmer i denne gruppen skal ha innsyn, eller lukket slik at bare gruppemedlemmene skal se innholdet i gruppen. Det er også mulig å opprette ”sider” på Facebook. Disse sidene er som regel offentlige slik at alle som er medlemmer på Facebook kan bli med en bestemt side. Det gjøres ved at man kan ”like” en side og da blir man medlem av denne siden. Disse sidene kan bli opprettet for en offentlig person, en deltaker i et tv-program, et vist produkt som har gått ut av produksjon som man vil ha tilbake eller en aksjonsside. Det er også mulig å opprette ”hendelser” som bursdagsfester, demonstrasjoner, utstillinger eller markeringer og invitere venner på det.

Samtidig som det er mulig å skrive på veggen til hverandre, er det også mulig å sende private meldinger: Alle profiler har en ”innboks” der man kan motta meldinger som på e-post. Det kan være én-til-én melding eller en melding sendt til flere. På Facebook kontoen har man mulighet til å endre personverninnstillinger og bestemme hvem som kan se forskjellige ting på profilen, eller om profilen skal være offentlig eller lukket⁵⁰. Man kan også dele vennene sine i grupper slik at noen grupper har tilgang til begrenset informasjon om profilen eller grupper som har full tilgang til all informasjon. Man kan for eksempel lage en gruppe for de nærmeste vennene slik at de kan se alt innholdet i profilen, og ha en begrenset profil til arbeidskollegaer slik at de kun ser innlegg på veggen, eller en gruppe for ”venner” som kun ser profilen, men ikke kan poste noe på veggen.

⁵⁰ Ved åpen profil har alle som har en Facebook-konto tilgang til å se profilen, mens ved lukket profil har kun ”venner” eller ”venner av venner” som kan se profilen. Denne problematikken kommer jeg tilbake til senere i kapitlet når det gjelder aldersgrenser og lignende på Facebook.

Facebook er i stadig utvikling og det kommer hele tiden nye applikasjoner og verktøy man kan ta i bruk. Det er enten snakk om nye spill eller quiz eller nye verktøy som begrenser tilgangen til informasjon på profilen.

4.2 ”Jeg er pålogget, altså er jeg”⁵¹

En nylig publisert europeisk rapport, *Social Networking, Age and Privacy* fra forskningsprosjektet *EU Kids Online*⁵², viser at over en tredjedel av de som er mellom 9-12 år og tre fjerdedeler av de som er mellom 13-16 år i Europa har egne profiler på sosiale nettverksider (SNS). Av alle som har profiler på SNS, har 86 % av 9-16 åringer i Norge Facebookkontoer, hvorav 25 % av 9-12 åringer er aktive Facebook brukere (Livingstone, Ólafsson & Staksrud 2011: 3-4). I feltarbeidsperioden (vår 2010) hadde alle informantene fylt 12 år og skulle bli 13, og blant 49 informanter hadde 44 av disse Facebook profiler. I samtaler med informantene sa de fleste at de hadde hatt profilen sin i over et år, det vil si at de aller fleste var på Facebook for første gang da de var 10-11 år gamle. På det tidspunktet var aldersgrensen for å kunne bli medlem av Facebook på 15 år. Med andre ord bryter mange yngre barn reglene og oppretter Facebook profiler (Livingstone et al. 2011). Dette gir oss en pekepinn på hvor viktig sosiale medier, spesielt Facebook, er i de yngres liv og kan tolkes slik at de som ikke er med på Facebook havner ”utenfor”⁵³.

Hver gang man er pålogget på Facebook kan man se hva ens vennene har gjort; *Newsfeeden*⁵⁴ (nyhetsoppdatering) blir oppdatert hele tiden og man

⁵¹ Arne J. Vetlesen i Klassekampen 13.juli 2010: *(U)sosiale Medier*

⁵² Rapport skrevet av Sonia Livingstone, Kjartan Ólafsson og Elisabeth Staksrud.

⁵³ Dette blir diskutert senere i kapitlet.

⁵⁴ “Upon logging in, users faced a start page that listed every act undertaken by Friends within the system – who beFriended whom, who commented on whose wall,

kan rulle ned på siden for å se hvem som har oppdatert statusen sin, hvem som har blitt venner med hvem eller om noen i vennekretsen har skrevet til hverandre. Som sagt tidligere på Facebook er det mulig å se hvem som er mest aktive (på bakgrunn av det som dukker opp under nyhetsoppdateringer), og ut i fra dette, hvem som bruker mest tid i dette forumet. Informantenes aktiviteter på Facebook gikk ut på å oppdatere statusene sine, sende kjedemeldinger⁵⁵ til hverandre, poste beskjeder på hverandres vegger eller gi hverandre komplimenter. I det følgende kommer en gjengivelse av de fire forskjellige profilene for så å diskutere likhetene dem imellom.

Elin:

”kommenter et ”♥” så skal jeg skrive noe til hver bokstav i navnet ditt ♥”

Elin har 405 venner på Facebook, og har kategorisert 28 av disse vennene som familie. De fleste i denne kategorien er ikke i familie med Elin, men derimot venner og klassekamerater som hun har gitt betegnelsen sønn, søster, fetter, kusine, datter og bror. Profilen hennes viser at hun er med på 194 bilder, enten bilder hun har lagt ut selv eller andres bilder der hun har blitt tagget. Hun er en aktiv bruker, det vil si at hun er innom facebook hver dag, minst én gang om dagen. Ut i fra den aktiviteten som er synlig på profilen virker det som hun er pålogget etter skoletid til når hun skal legge seg. Det er sporadisk aktivitet i løpet av dagen, men man kan se når hennes første aktivitet er på en aktuell dag. Det kan være at hun logger seg på Facebook tidligere enn det som

who altered their relationship status to ‘single’, who joined what group and so on.” (Boyd 2008: 13)

⁵⁵ Det er en melding som flere kan kopiere og poste det enten på andres vegger eller på sine egne vegger. Disse meldingene kan da kommenteres av andre. Noen av disse meldingene ber spesifikt om at folk skal kommentere på dem eller like dem.

er registrert⁵⁶ på siden, og at hun logger seg av senere enn det tidspunktet som siste aktivitet er registrert på. I løpet av en dag kan hun ”like” 3-4 lenker med utsagn som ”*Alle vi hadde fått fem i snitt om Facebook ikke fantes*”, ”*Vi vet alle om en jente som har bart ...*” eller lignende. Til sammen har Elin ”likt” 68 linker og blitt medlem av 66 grupper.

I likhet med andre på Facebook oppdaterer Elin statuen sin ofte og av og til setter hun en kjedemelding som status. Det kan for eksempel være noe sånn som ”*skriv et "♥" så skal jeg si hva jeg: Liker ved deg, ikke liker ved deg, førsteinntrykket jeg fikk av deg og noe jeg må innrømme om deg :)*”. Det går som regel ikke lang tid før mange av de andre også har dette som status og det er vanskelig å vite hvor det starter. Det er veldig mange som ”liker” slike statuser, og i dette tilfellet var det 62 av Elins Facebook venner som har trykket på ”liker” knappen. Det er også mulig å se at hun har likt denne statusen hos andre fordi det er over 15 personer som har svart på den ved å skrive på veggen til Elin. Det har blitt postet svar som dette og lignende:

Liker: smilet ditt, og at du er utrooli morsom ;L

Likerikke: tjaa,,, veet egentlii ikkee :)

Førsteintrykk : høy, og hypeer :) alltii glad :):)

Innrømme: du e kul, Elin :):) ♥

Det er både gutter og jenter som kommenterer på disse meldingene, og alle som kommenterer får svar. Noen ganger er det oppdateringer av typen hva hun har gjort, hvordan det har vært på skolen, om hun har hatt besøk av venner eller ”*Nei, Rosenborg tapte!!!*”. Når hun spiller spill på Facebook blir det også registrert og man kan se at hun spiller Snake eller andre MindJolt-spill⁵⁷ av og til.

Elin og vennene, både gutter og jenter, skriver veldig mye på veggene til hverandre. Enten skriver de fine ting til hverandre, som *du er pen, du er*

⁵⁶ Man kan ikke se om noen er pålogget, med mindre vedkommende poster noe på veggen sin eller veggen til noen av sine Facebook-venner.

⁵⁷ Spillkategori som er tilgjengelige på Facebook.

søt, du er kul, osv., med hjerter (♥) og smilefjes (;), c'), ☺) eller så gir de hverandre beskjeder. I tillegg blir de medlemmer av forskjellige grupper, som "Har sonet 7 år i fengsel, men ikke gjort noe galt... (SKOLE)", "Hvis 3.000 joiner skal Eirik barbære seg!" eller "Vi som håper at Arnfinn vinner hele Norske Talenter!!". De sender også andre typer kjedemelding til hverandre som blant annet lyder slik:

Jeg våknet opp i en sykehusseng. Jeg var redd fordi jeg ikke kunne bevege meg, og spurte doktoren "Hva er det som skjer?" Han svarte: "Husker du ikke? Alt skjedde på skolen". Han fortalte meg: "Vennen din hadde et problem med noen på skolen og var nesten skutt da du hoppet foran hun og fikk kulen på deg... Heldig for deg at du ikke døde. Du kommer til å bli helt OK, så ikke bekymre deg". Nå tenker jeg for meg selv: "Jeg er glad jeg tok i mot kulen for deg, fordi det ville ha gjort mere vondt å se deg lide i sykehussengen." Send denne til 3 gutter og 5 jenter du ville tatt imot kulen for.

Elin har fått tre sånne meldinger av venninner og har sendt denne til to venninner.

Svein:

"jeg + ? = ♥ (kun i innboks) kopier dette om du er singel"

Svein har 196 venner på Facebook og har listet 5 av disse som familie. Ingen av disse er i familie med ham, men er derimot venner og folk han går i klasse med. Han har kategorisert disse fem som søstre og sønner. På profilen kan man se at Svein er med på 35 bilder, som hovedsakelig har blitt lagt ut av andre. Dessuten er han med på tre videoer. Svein er også en av de som er veldig aktiv på Facebook; Han oppdaterer statusen sin kontinuerlig, liker forskjellige linker, blir medlem av ulike grupper, svarer på andres oppdateringer/kjedemeldinger, spiller spill og lignende. I tillegg er Svein en av de som er dreven på å poste kjedemeldinger som " *Skriv et: ♥ Så skal jeg skrive noe positivt om deg :) (Noe som er sant da selvfølgelig)*" eller " *Hva er jeg i dine øyne ? 1. nydelig 2. knall søt 3. vakre øyne 4. deilig ! 5. snill 6. sexy 7. fin*

8. sjarmerene 9 døds kul! 10. en jeg alltid ønsket du skulle være! 11. min! ♥
 ♥ ♥ kopier denne statusen til din status og se hva du er i andres". Han får svar på disse oppdateringene og kommenterer også tilbake. En rekke andre oppdateringer som Svein setter på statusen sin kan lyde slik: " Spiste Tacoo i går ♥ Skal spise Tacoo I dag :) ♥", " My life is FLIRTING :) <33", "Syk!!!", " Til alle dere som sier at jeg ikke har et liv og er nørd og bare sitter hjemme å spiller cod, Jeg har solgt det!" eller sangtekster som:

*" All the right friends in
 all the wrong places.
 All the right moves in
 all the wrong places.
 So Yeah were going down!
 Everbody knows
 where were going,
 Yeah were going down!"*

Svein spiller en del spill på Facebook; alt fra MindJolt Games til Farmville. Disse blir registrert på profilen hans og man kan se at han har spilt flere spill og flere ganger i løpet av en dag. Svein er medlem av 76 grupper og har trykket "liker" på 61 linker. Når det er noen av Facebook vennene til Svein som har bursdag, skriver han på veggen deres. Det er ikke bare han som gjør det, men alle andre også. De skriver enten "Grattis!!!" eller "Grattiss♥".

Nora:

"♥ trykk liker så skal jeg skrive en sang som minner meg om deg. fett assaaaaa"

Nora har 534 venner og 69 av disse er blitt betegnet som familie; hun har kategorisert disse som brødre og søstre, mødre og fedre, og de fleste av guttene har fått betegnelsen ”bror”. Det virker ikke som om noen av de 69 som har blitt kategorisert som familie faktisk er i familie med Nora; Ingen av dem har samme etternavn som henne og alle er like gamle som henne. Hun har likt over 400 linker og er medlem av 2908 grupper. Nora er med på 257 bilder og mange av disse har hun lagt ut selv. Bildene er enten fra ferier eller bilder som er tatt på skolen eller med venner og venninner. Men mesteparten av disse bildene er alene av Nora. Det er også en del bilder som er tatt fra skjermen til Mac'en hennes der hun er på Facebook og skriver/ chatter med noen andre. Bildet viser hva som står på skjermen og hva hun har skrevet til den personen hun snakker med. Det ene bildet er tydeligvis hentet fra internett som er et bilde av to personer, en gutt og ei jente, med Downs syndrom som drikker milkshake. På bildet er det skrevet ”*Your milkshake brings all the tards to the yard*”, og Nora har tagget seg selv og Leah på dette bildet. Ei venninne av Nora, Linn, har skrevet som kommentar at det er slem, men Nora har ikke respondert på det og har heller skrevet at: ”*fin sveis du har leah ♥*”. Linn har denne gangen skrevet at ”*dere ER slemme*” og Nora responderer med at ”*jeg er bare ond jeg ♥*”.

Nora er en veldig aktiv bruker: I løpet av en bestemt dag er det registrert mange aktiviteter i løpet av en time, i flere timer på rad. Samtidig ser man også at i løpet av samme tidspunktet har hun vært på chatten eller på Skype⁵⁸ enten fordi hun legger ut bilder fra selve samtalen som foregår i en av de kanalene eller fordi en av de hun skriver/ snakker med kommer med referanser til samtalen på veggen hennes. Venninnene skriver ofte på veggen hen-

⁵⁸ Et dataprogram som brukes til å ringe hverandre på internett. Brukerne oppretter Skype-kontoer og kan ringe hverandre gratis. I tillegg til at brukerne kan ringe hverandre gratis, kan brukerne sende meldinger og datafiler til hverandre, samtidig se hverandre når de snakker sammen (videosamtaler).

nes, av og til mange ganger i løpet av en dag, og gir henne komplimenter som ”du er peeen”, ”Du er søt ♥”, ”fiint hår!!!” eller ”du er kuuuul ♥”. Hun svarer tilbake enten ved å skrive i kommentarfeltet til innlegget eller ved å poste på veggen til den personen som har skrevet på veggen hennes. Det er flere som har skrevet ” I dag er den dagen vi skal sette pris på våre venner ♥ send til alle dine venner som fortjener ett hjerte ♥” og som svar har hun kommentert med ” ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥”.

Av og til virker det som om Nora og vennene har lange samtaler på veggene til hverandre: Det er korte mellomrom mellom hver gang det kommer inn et innlegg og det ser ut som det er svaret på et spørsmål som har blitt stilt.

Øyvind:

”Om 40stk liker dette skaal jeg ha godterifri i 3 uker ;o;o kopier denne om du er töff :L:L ♥”

Øyvind har 951 venner og har kategorisert 42 av disse som familie. Det er flest gutter som er under denne kategorien og de har betegnelsen ”bror”. Øyvind er venn med foreldrene sine på Facebook og de har blitt plassert i kategorien familie. Det er 241 bilder som ligger i profilen til Øyvind, noe av det har han lagt ut selv, mens andre bilder har blitt lagt ut av venner eller familie. Mange av disse bildene har blitt tatt på de fotballkampene han har spilt eller på trening. Fotballaget hans har hatt mange ”bortekamper”, blant annet i Canada og i Tsjekkia. Bilder fra blant annet disse kampene er også lagt ut på Facebook. Øyvind har ”likt” 63 linker og er medlem av 110 grupper.

På grunn av den aktiviteten som er registrert på profilen til Øyvind kan man se at han er på Facebook hver dag. Han skriver ofte på veggen til vennene og venninnene sine, og det virker som han snakker en del på chatten;

Det er flere som skriver på veggen hans om at han skal logge seg på chatten eller spør hvor lenge det er til han kommer på chatten. Øyvind kommenterer ofte på bildene til vennene sine, både hos gutter og jenter. Han har kommentert flere av bildene til Stig ved å skrive ”*Sexxyyy♥*”, ”*Kjekkeeeeen ♥*” eller ”*Det var hoooot bilde ass ♥*”. Han har kommentert bildene til venninnene også med kommentarer som ”*Søt♥*” eller ”*Pen ♥*”. Dessuten skriver han veldig ofte med Vilde; De skriver enten på veggen til hverandre eller chatter.

Øyvind er også med på å sende kjedemeldinger. Det er flere slike meldinger som har vært i omløp mellom han og vennene, blant annet denne:

Juleklemmen har startet! ♥ Send denne meldingen til alle du bryr deg om og se hvor mange klemmer du får tilbake. Får du 1-3 tilbake er du en okey venn. Får du 4-6 er du en god venn... Men får du flere er du den beste vennen som finnes! Må gjerne sendes i retur hvis du anser meg som din venn ♥

Denne har han fått av over ti personer og han har sendt den til minst fem av sine Facebook-venner. Statusoppdateringer som ”*Gameday ♥*” eller ”*var sykt heftig i timen i stad!!!! hadde svampkrig med lars, ferdinand, geir og leif!!!! ♥*”. På disse oppdateringene er det flere som trykker ”liker” og enda flere som kommenterer. På den siste posten var det for eksempel over 20 kommentarer.

Disse beskrivelsene er tatt med blant annet for å illustrere at Facebook, i tillegg til blogging og spill – sosiale medier generelt – er en stor del av informantenes hverdag. Vi ser at veldig mye av samhandlingen foregår *online*, på nettet. Dermed er Facebook, sammen med andre sosiale medier, en arena der dagens barn og unge kan eksperimentere med forskjellige sider ved seg selv, og dermed også med identitetene sine. Arne J. Vetlesen ga uttrykk for sin bekymring i forhold til sosiale mediers plass i barn og unges liv, og forslaget om innføring av blogging og twittring i undervisningen, i Klassekampen 13.

juli 2010. Hans bekymring går ut på at barn og unge allerede bruker mye tid på sosiale medier og ”lever” *online*, mens *offline* verdenen assosieres med ”angst, ensomhet og abstinens” (Vetlesen 2010). Vetlesens bekymring, og hans likesinnede, hører hjemme i en annen diskusjon enn denne rapporten, men denne bekymringen viser hvor viktig sosiale medier har blitt i vår vestlige verden, noe som gjør studier av disse mediene enda viktigere. Nedenfor følger en tolkning og analyse av disse profilbeskrivelsene og om hvordan Facebook kan være et forum for identitetsskapelse.

4.3 Resiprositet på nettet

Profilbeskrivelsene over er et forsøk på å få frem likheten i bruk av Facebook hos unge gutter og jenter. Det kan se ut som at denne gruppen bruker Facebook som et forum der de kan holde kontakten med hverandre og stifte nye bekjenskaper. Vi kan se at både gutter og jenter bruker de samme symbolene og uttrykksformene. Det er de samme kjedemeldingene som er i omløp på både gutte- og jente profilene. Øyvind kan gi de samme komplimentene til Stig, som Elin kan gi til Heidi. Nora kan sette refrenget til en sang som status; Det samme gjør Svein også. Når Nora skriver på veggen til ei venninne eller en venn, bruker hun nesten alltid et hjerte i slutten av setningen; dette gjør Øyvind også. Nora og Elin legger ut bilder og kommenterer på sine bilder og hverandres bilder; Øyvind og Svein har samme praksis. Det er klart at det er noen forskjeller i bruk, men likhetene er såpass fremtredende at det er interessant å fokusere på det. Både gutter og jenter sender like mange hjerter til hverandre, guttene gir komplimenter til gutter, jentene gir komplimenter til jenter, gutter og jenter gir komplimenter til hverandre. Begge kjønn sender like mange kjedemeldinger og alle kommenterer på alles innlegg. Gutter og

jenter legger ut bilder av hverandre og kommenterer på bildene til hverandre.

Dette kan ses i sammenheng med at det sosiale kjønn er produsert i forholdet mellom å fremheve likhet og ulikhet, ikke bare mellom gutter og jenter, men også mellom gutter og jenter hver for seg, noe som igjen underbygger det faktum at det finnes forskjellige maskuliniteter og femininiteter (Lie 2003: 22). Den typen maskulinitet som blir uttrykt på Facebook er totalt forskjellig fra den som kommer til uttrykk når guttene spiller CoD. Dette blir tatt opp igjen senere i kapitlet.

De fire informantene som blir brukt som eksempel her, har alle flere hundre ”venner” på Facebook og de kjenner alle fra før av i en eller annen form. Informantene fortalte at de hadde møtt alle Facebook vennene sine, men at mange av dem var venner av venner⁵⁹, eller folk de hadde snakket med minst en gang. Det var ofte samtaler på skolen som handlet om hvem som hadde blitt venner med hvem på Facebook som for eksempel Heidi som fortalte Nora at hun hadde lagt til alle fra fotballaget sitt som venner på Facebook. Man kunne også legge merke til at etter hver gang Øyvind var på bortekamper i utlandet, ble det registrert flere vennskap på profilen hans. Det kan virke som om det er lav terskel for å legge andre til som ”venn” på Facebook, og at flere venner gir høyere status blant jevnaldrende. Som nevnt i kapittel 1 var Øyvind en av de populære elvene i klassen av forskjellige grunner, men også derfor hadde han mange ”venner” på Facebook.

Videre kan vi se at både gutter og jenter er hyppige brukere av ”kjedemeldinger”. Når noen setter en kjedemelding på statusen sin, går det ikke lang tid før andre også gjør det. Og disse blir kommentert rikelig. Det kan virke som det handler om en gjengjeldelse av praksiser; Når Nora skriver et

⁵⁹ En av funksjonene til Facebook er at når man går inn på profilen til en ”venn” eller en ukjent person, har man muligheten til å se hvor mange ”venner” man har til felles. Denne funksjonen kan brukes til å stifte nye bekjentskaper.

hjerter⁶⁰ i kommentarfeltet til Elin, så må Elin skrive noe til hver bokstav i navnet hennes, og det samme må gjøres når Nora har kjedemeldingen som status. Hvis man får et hjerte av en annen person, må man også gi det tilbake når det passer; Det samme gjelder komplimenter og lignende. Her kan det være nyttig å dra paralleller til resiprositetsprinsippet i antropologien. Resiprositet⁶¹, eller gaven, i antropologien handler om ”plikten til å gi, plikten til å motta og plikten til å gi en gjenytelse” (Eriksen 2003: 100). Studier av vårt moderne samfunn har vist at resiprositet i primærrelasjoner har stadig større betydning, ikke minst i uformelt sosialt liv, skriver Eriksen videre. Disse kjedemeldingene på Facebook definerer relasjonen mellom ”venner”. Hvis en person får kommentarer på statusen sin, men aldri gjengjelder det, kommer vedkommende til å både miste sin status og falle ut av ”ringen”. Jo flere meldinger/ kommentarer en person får på profilen sin, jo flere relasjoner har vedkommende og jo høyere status har vedkommende i ”vennegjengen”. Dette igjen henger sammen med hvor mange ”venner” en person har på Facebook; Jo flere ”venner”, jo flere kommentarer og vegginnlegg. Selv om de fleste av disse relasjonene forblir på Facebook, gir det en viss status å ha mange ”venner” i dette forumet. Det hendte ofte at informantene snakket med begeistring om hvor mange ”venner” de hadde og ofte sammenlignet de seg med de som hadde flere venner enn seg selv, som for eksempel Rashid⁶² og Øyvind. Det kan tolkes dit hen at mange ”venner” på Facebook symboliserer/ reflekterer at en person har mange bekjenskaper og har kvaliteter som gjør at mange vil bli ”venn” med vedkommende.

⁶⁰ Jf. ”kommenter et ”♥” så skal jeg skrive noe til hver bokstav i navnet ditt ♥”, som mange av informantene hadde som status, uavhengig av kjønn.

⁶¹ Resiprositetsbegrepet i antropologien er hentet fra Marcel Mauss’ berømte bok *Gaven* (1995), som viser til utveksling og bytte, i vid forstand (Eriksen 2003). I denne sammenheng kommer jeg til å referere til Eriksens tolkning av begrepet (og fenomenet) resiprositet som bygger på *Gaven* av Mauss.

⁶² Rashid hadde på daværende tidspunkt 1130 ”venner”.

4.4 Hjerter – feminint symbol eller bare en uttrykksform?

Noe av det som er typisk ved det informantene gjør på Facebook er bruk av hjerter. Tegnet brukes ved enhver anledning. Hjerter har til og med blitt observert i diskusjonssammenhenger, et tilfelle der det kanskje ikke faller helt naturlig å bruke det. Overdreven bruk av tegn som hjerter og smilefjes kan være ulike måter å uttrykke sinnstilstanden på. Når Øyvind skriver ”*Gameday ♥*”, er hjertet et symbol på hvor mye han gleder seg. Men noe av bruken til guttene kan minne om en feminin uttrykksform siden hjerte som et symbol assosieres med romantikk og kjærlighet, og som dermed kan forbindes med det feminine. Det kan nok tenkes at bruken av hjerter reflekterer at guttene eksperimenterer med egen maskulinitet ved å ta i bruk symboler som vi, i vårt vestlige kultur, knytter til femininitet, og dermed danner nye former for maskulinitet.

I samtaler med guttene om deres IKT-vaner, var de veldig opptatt av å presisere at de spilte mest spill og at jentene var opptatt av blogging og Facebook. Da det var snakk om sosiale medier på skolen pleide Øyvind å si at ”*jeg er nesten aldri på Facebook. Det eneste jeg gjør der er å se om jeg har fått mail eller bli med grupper og sånt. Også logger jeg av igjen med en gang etter på*”. Ut ifra profilen hans må han være på Facebook litt oftere enn han innrømmer og foretar seg flere aktiviteter enn han nevner. Svein på samme måte snakket alltid om spilling og hvis det for eksempel var spørsmål om Facebook så svarte han at han ikke var så ofte på Facebook, ”*jentene er mye mer opptatt av Facebook*”. Men profilen til Svein forteller oss noe helt annet; Han er en aktiv bruker og foretar seg de samme aktivitetene andre jevnaldrende foretar seg, inkludert jentene. Jentene på den andre siden var alltid åpen om

sine Facebook vaner og fortalte at de brukte mesteparten av tiden der fremfor å spille, ”*vi spiller aldri, vi*” sa Heidi til meg en dag. Så hvorfor sier guttene at de ikke bruker Facebook så ofte som de gjør, men heller fremhever at de spiller mest?

Det kan tolkes dit hen at Facebook har en feminin konnotasjon i vårt samfunn og blir forbundet med jenter og kvinner. På bakgrunn av dette kan det virke som at for guttene er det viktig å markere at de er mest opptatt av maskuline praksiser, som spilling av CoD, og at de synes det er ”gøy” og ”kult” at jenter er interessert i CoD. Men siden de hele tiden snakker om at jenter er mest opptatt av ”*Facebook og blogg og sånt*” vil de kanskje ikke bli assosiert med et forum, som i deres øyne, har tilsynelatende feminine assosiasjoner. Det vi ser, når vi går inn og undersøker profilene, er at gutter oppfører seg på *akkurat* samme måte som jentene. Men siden Facebook er en ny kommunikasjonsarena kan det være at guttene er åpne for å eksperimentere med det. De forbinder kanskje Facebook med noe feminint, men når de først er pålogget ser de ikke likheten i bruken som er mellom dem og jentene. Av den grunn kan det være på sin plass å tolke det slik at guttene vil markere at de er opptatt av voldsspill som CoD fordi det er åpenbart ”guttete” i deres verden. Samtidig kan de ha utydelig oppførsel på Facebook, som kan virke feminin, fordi de eksperimenterer med det og har et lekent forhold til det.

Tidligere i rapporten har det blitt beskrevet om hvordan blogging kan være en form for feminin praksis, med utgangspunkt i den empirien som er samlet. På samme måte er spilling utøvelse av en type maskulinitet. Begge disse mediene/ verktøyene, blogging og spilling, er en forlengelse av allerede eksisterende praksiser som har blitt videreført til nye arenaer (Rasmussen 2007, Eriksen 2005, Brake 2007, Mesch & Talmud 2010, m.m.). Bloggen er en videreføring av dagboken som nå har blitt digitalisert og som er tilgjengelig for et større publikum enn det den var før. Behovet for å uttrykke seg var

tidligere forbeholdt forfatteren, seg selv som publikum, men den blir nå delt med mange andre; Noen av dem er bekjente fra den trivielle virkeligheten som leser bloggen og følger med, mens andre er bekjenskaper man knytter i den virtuelle virkeligheten. Spilling på den andre siden, og på samme måte, har gjennomgått en utvikling. Før lekte barn med venner og latet som om de var i krig, for eksempel politi og røver eller cowboy og indianer, og jagde hverandre både i skolegården og i fritiden på lekeplassen. Denne type lek har nå blitt flyttet til nye fora, og blir formidlet ved hjelp av nye medier. De har blitt digitalisert, men fremdeles kroppsliggjorte (Walkerdine 2005: 12) i form av at man sitter ikke passiv foran fjernsynet, men aktivt foretar valg og kjenner det på kroppen i form av spenningen og adrenalinet (når man spiller spill som CoD). Med andre ord, både blogging og spinning, gir oss assosiasjoner til hva som er feminint og hva som er maskulint. Og offentlige diskurser/ medias oppmerksomhet bidrar til at disse aktivitetene blir mer kjønnnet ved å referere til eksempelvis ”gutters spilleavhengighet” og ”rosa bloggere”.

Men hva er Facebook? Er det feminint eller er det maskulint? Lie (2003) skriver at jenters IKT-bruk ofte blir forbundet med at den er av kommunikativ karakter (chat, MSN, og lignende) og at jenter er mest interessert i de kommunikative sidene ved IKT. Facebook er et sosialt og digitalt medium som blir brukt for kommunikasjon og samhandling. Dermed burde vi kunne trekke en slutning om at Facebook, i likhet med blogg, er en arena for utfoldelse av en type femininitet og at det er flest jenter som bruker den. Men hva med fokusgruppen for denne rapporten? Hva med de guttene som bruker Facebook, og er veldig aktive? For denne fokusgruppen var Facebook et forum der det var stor overlapp i praksiser både hos jentene og guttene. Ved å følge informantene fra en arena til en annen kan man undersøke om det de sier stemmer

overens med det de gjør⁶³. I gruppesamtaler ble informantene spurt om de visste hva forskjellen mellom gutter og jenters bruk av IKT-er var. Det som var interessant var at både jentene og guttene i de forskjellige gruppene mente at jenter var mest opptatt av Facebook, chat og blogging, og at gutter ble ”hekta på spill”. De har rett i to ting: Blant informantene var det bare jenter som blogget og bare gutter som spilte spill (actionspill). Men ved nærmere undersøkelse av profilene ser vi at bruken hos gutter og jenter er ganske like. Hva betyr dette?

West og Zimmerman, blant mange andre, skriver at vi lever i en verden der vi med sikkerhet kan operere med et to-kjønn system (1987: 132). Rent biologisk kan vi si hva som er en gutt og hva som er ei jente, og sosial kjønn (gender) er produktet av daglige gjøremål og sosial samhandling (Zimmerman & West 1987, Lie 2003). Begreper og kategorier som femininitet(er) og maskulinitet(er) er kulturelle og er ikke identisk med menn og kvinner - biologisk kjønn - men er sider ved det sosiale kjønn (gender) som blir produsert og reprodusert i daglige gjøremål og sosial samhandling, i forskjellige kontekster. Dermed kan vi kjenne igjen tegn og oppførsel som vi vanligvis forbinder med den ene eller den andre delen. På Facebook ser vi en rekke handlinger som kan minne om feminin oppførsel, som for eksempel massiv bruk av hjerter og uttrykke følelser (ved å gi komplimenter). Og når gutter på Facebook tar i bruk de samme vektøyene som jentene for å uttrykke seg kan vi si at gutter tilsynelatende opptrer på feminine måter. Walkerdine skriver at:

Masculine identity (...) is composed of a set of unstable relations between the practices in which masculinity is performed and flows and the fantasies through which those performances are lived. Masculinity is multiple, produced in multiple sites and requiring different and contradictory performances (Walkerdine 2007: 30).

⁶³ Her er det nyttig å ta i bruk antropologiens kjente huskeregel; Vi må se hva folk gjør, og ikke bare hva de sier fordi det viser seg at det ikke alltid stemmer overens.

Dette betyr at det finnes forskjellige typer maskuliniteter og at disse blir utspilt i forskjellige kontekster. Med utgangspunkt i fokusgruppen for denne rapporten, guttene som spilte CoD og oppførte seg på samme måte som jentene på Facebook, virker det som guttene involverte seg uproblematisk i to forskjellige sfærer. Og dette er igjen med på å underbygge kontekstavhengigheten til kjønnede identiteter.

Måten guttene snakket om Facebook på skolen gjenspeiler en ambivalens i forhold til dette mediet. Vi ser at guttene oppfører seg helt lik jentene på Facebook, men på et vis distanserer seg fra det når det er snakk om det. Som vist tidligere i rapporten er guttene veldig opptatt av å fremheve sine interesser for spilling og CoD, og presisere at de ikke bruker så mye tid på Facebook. I kapittel 4 så vi hvordan guttene refererte til Twilight, som er en kjærlighetssaga, som det motsatte av CoD, som er et krigsspill. Dermed blir Twilight synonymt med femininitet siden de mente at CoD var ”guttete”. Guttenes distanse til Facebook kan forstås som en passende måte å håndtere sin maskulinitet på. I tråd med dette kan vi si at guttene selv betrakter Facebook som et feminint forum, men det stopper dem ikke fra å være aktive der. Tvert imot er guttene svært aktive og samhandlingen mellom guttene og deres Facebook-venner foregår på akkurat samme måte som jentenes. Lorentzen (2006: 128) skriver at i en likestilt kultur der de grunnleggende forskjellene mellom kvinner og menn utjevnes, vil begreper som maskulinitet og femininitet miste mye av sin betydning. Og videre påpeker han at når begge kjønn har de samme praksisene er det mindre grunn til å karakterisere disse i form av kjønnede adjektiver og egenskaper (Lorentzen 2006). I tråd med dette er det kanskje rimelig å slå fast at Facebook er på vei til å bli mer kjønnsnøytralt enn det det var tidligere, i hvert fall for dagens barn og unge. Men vi kan også undre om det kanskje er fordi resiprositet – plikten til å gjengjelde – rammer oss alle uavhengig av kjønn?

4.5 Oppsummering

Facebook som et sosialt medium var i første rekke en plattform for samhandling og stiftelse av nye bekjenskaper for informantene. Men fra et analytisk perspektiv kan det bli sett på som et forum for utøvelse av kjønnet identitet. Med utgangspunkt i informantenes profiler har vi sett hvordan guttene og jentene bruker dette mediet på samme måte. I første delen av kapitlet kan vi se at samhandling på Facebook kan bære preg av resiprositetsprinsippet: hvis man får kommentar på en kjedemelding, må man gjengjelde det med å kommentere på andres kjedemeldinger, får man komplimenter, må den returneres på et eller annet tidspunkt. På denne måten blir relasjonene på Facebook vedlikeholdt.

I den andre delen av kapitlet har fokuset vært på måten den kjønnede identiteten kommer frem. Vi har sett hvordan guttenes ambivalente forhold til Facebook kan ses i sammenheng med den feminine konnotasjonen dette mediet har fått. Ved å overkommunisere sine maskuline praksiser – som spilling av CoD – i skolehverdagen, underkommuniserte de sine samhandlinger på Facebook. Med utgangspunkt i dette har det blitt argumentert for at den kjønnede identiteten er kontekstavhengig slik at den konstrueres og dekonstrueres i forskjellige kommunikative kontekster. På den måten kan guttene ha en tilsynelatende feminin oppførsel på Facebook og en maskulin oppførsel når de spiller CoD, uten at den ene siden ved dem er mer sann eller egentlig enn den andre.

5 Avslutning

Målet med denne rapporten har vært å kartlegge om hvordan nye medier er med på å forme den kjønnede identiteten til 12-13 åringer. Rapporten er basert på et feltarbeid utført på en skole i Øst Oslo blant 7. klassinger. Observasjoner på skolen, samt analyse av Facebook- og bloggprofiler har vist at maskulinitet og femininitet er egenskaper som er kontekstavhengige og at det finnes forskjellige maskuliniteter og femininiteter. Det sosiale kjønnnet formes, konstrueres og dekonstrueres gjennom daglige praksiser som for målgruppen innebar blant annet spilling og aktiviteter på sosiale medier. I det følgende kommer en oppsummering av hovedpoengene som har blitt presentert i denne rapporten for så å koble dem sammen og se på disse fra et videre perspektiv.

Tema i kapittel 2 har vært blogging og hvordan den type praksis kan bli sett på som utøvelse av en form for femininitet. Bloggen, i tillegg til å være et rom for utøvelse av feminine praksiser, er også et medium for samhandling og sosialisering med jevnaldrende. Den kommunikasjonen som finner sted er resultatet av en slags aksept eller anerkjennelse fra publikumet. Dermed blir bloggen et forum for selvpresentasjon, noe som fører til at jentene fremhever visse sider ved seg selv, mens andre sider blir undertrykt. På bakgrunn av dette har blogg blitt behandlet både som en slags *back stage* og en slags *front stage*. Begrepet *back stage* er passende i denne sammenheng på grunn av følelsen av en forestilt anonymitet som skapes hos bloggerne. Når

jentene er på bloggen fremhever de den feminine siden ved seg selv som til tider blir undertrykt i den trivielle hverdagen. Men samtidig blir dette mediet et rom for selvpresentasjon og opparbeidelse av anerkjennelse i form av høye lesertall og kommentarer på innleggene. Den siden som kommer fram i bloggen er ikke alltid den samme som blir vist i den trivielle virkeligheten, som for eksempel på skolen. Men det er dermed ikke sagt at den ene identiteten er mer sann eller egentlig, det betyr bare at jentene eksperimenterer med ulike sider ved seg selv i forskjellige kommunikative kontekster og skaper sine identiteter.

Kapittel 3 har handlet om spilling og hvordan dette kan være uttrykk for maskulinitet. Ved å fokusere på skytespillet CoD har guttenes praksiser og samhandling rundt dette blitt beskrevet. Argumentet har vært at spilling 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. Ved å presentere seg som spillere i hverdagen fremhever guttene sine maskuline sider og distanserer seg fra aktiviteter som de betrakter som åpenbart feminine. Spillets handling, som er sentrert rundt ”maskuliniserte institusjoner”, er med på å opprettholde oppfattelsen av klassiske kjønnsroller. Dette gjenspeiler seg i guttenes forståelse av spillet og deres referanser til det i hverdagen. Siden det er lite rom for utøvelse av den klassiske maskuliniteten i vårt vestlige samfunn blir spillet en arena der guttene kan spille ut disse sidene ved seg.

Siste delen av rapporten er viet til Facebook og hvordan guttene og jentene brukte dette mediet. I motsetning til blogging og spillig er denne plattformen et rom der guttenes og jentenes praksiser overlapper. Beskrivelser av informantenes profiler har vist lik aktivitet hos begge kjønn. Det har vist seg at Facebook har tilsynelatende feminine konnotasjoner i informantenes øyne fordi guttene underkommuniserte sine aktiviteter og bruk av det. Måten guttene kommuniserer med hverandre og med jentene på Facebook kan tyde på at

dette mediet gir rom for eksperimentering av forskjellige sider ved en person. På bakgrunn av dette har det blitt argumentert for at det sosiale kjønn er fleksibelt slik at det konstrueres og dekonstrueres i forskjellige sammenhenger og kontekster. Selv om Facebook først og fremst var en plattform for samhandling og relasjonsbygging for informantene, oppførte de seg svært eksperimentelt med tanke på den kjønne identiteten. Oppførselen på Facebook og på skolen var ikke i samsvar med hverandre, noe som kan bli begrunnet med at i den ene konteksten er samhandlingen mediert, mens i den andre umediert. Med utgangspunkt i et slikt perspektiv kan vi si at forskjellige kommunikative kontekster gir rom for forskjellige typer opptredener.

De empiriske eksemplene i denne rapporten har vist at det finnes flere maskuliniteter og femininiteter, og at det sosiale kjønn og den kjønne identiteten er kontekstavhengig og dermed fleksibel. Selv om sosiale medier og spilling er videreføring av eksisterende praksiser, er disse nye arenaer for utfoldelse av kjønn. Dette gjør at vi, til en viss grad, kan velge hvilke opptredener og presentasjoner av oss selv som vi vil fremføre for omverdenen.

Det som er sentralt i denne rapporten er det sosiale kjønn, og fra et analytisk perspektiv er det sosiale- og biologiske kjønn to forskjellige konsepter. Maskulinitet og femininitet er analytiske begreper som kan beskrive sider ved det sosiale kjønn ut ifra praksis. Maskuliniteter og femininiteter er forestillinger om hva kjønn (gender) er. Informantene orienterer seg rundt et to-kjønn system med utgangspunkt i det biologiske kjønn: jenter og gutter, kvinner og menn. De brukte begreper som ”jentete” og ”guttete” for å beskrive aktiviteter og praksiser som i deres øyne var forbeholdt jenter eller gutter. Til tross for den klare distinksjonen som de opererte med, virket det som uproblematisk for guttene å involvere seg i to forskjellige sfærer. Guttenes utøvelse av den kjønne identiteten på Facebook og ved spilling av CoD er to klart forskjellige maskuliniteter. Men som vi har sett den ene utelukker ikke

den andre: en gutt kan oppføre seg feminint på Facebook ved å bruke symbolske tegn som hjerter og gi komplimenter til sine kompiser og på den andre siden spille voldsspill som CoD og ha samhandlinger rundt det. Dette viser kompleksiteten og fleksibiliteten til det sosiale kjønnnet og at informantene forandrer kjønnsidentitet når de skifter kommunikative kontekster. Dette kan tolkes med at en person har forskjellige identiteter og at det ikke finnes en ”egentlig” identitet.

Med utgangspunkt i dette kan vi se hvor like blogg og Facebook er som medier. Den ene er utelukkende en ”jenteaktivitet” (ifølge informantene), mens den andre er like populær hos begge kjønn. Både blogg og Facebook er plattformer for selvpresentasjon og relasjonsbygging, men den ene har utelukkende feminine konnotasjoner. Dette kan ha opphav i måten media fremstiller de forskjellige sosiale mediene som igjen påvirker vår oppfatning og forestilling og kjønnnet praksis. Måten informantene bruker Facebook på kan tyde på at dette forumet er på vei til å bli mer kjønnsnøytralt. Slik som Lorentzen påpeker, like aktiviteter og praksiser mellom gutter og jenter fjerner behovet for å kategorisere disse ved hjelp av kjønnede adjektiver og karaktertrekk.

Et annet aspekt ved sosiale medier er nettopp mengden samhandling som finner sted i disse foraene. Det er ingen tvil om at både gutter og jenter bruker store deler av sin fritid på slike, digitaliserte medier, og det er antakeligvis utenkelig for de fleste av dagens barn og unge å forestille seg en virkelighet uten tilgang til internett. Den kompetansen som også skal til for å ”følge med i tiden” er også en viktig del av det. Tidligere lagde 12-13 åringer invitasjonskort til bursdagsfeiringer, nå lager de en arrangementside på Facebook og inviterer vennene sine via denne kanalen. De som ikke er med på sosiale medier kan havne utenfor, og som Vetlesen frykter, kan en avlogget virkelighet ende opp i ensomhet for dagens barn og unge. Dermed blir kompetansen

og type bruk av disse mediene også viktige faktorer for relasjonsbygging, og derav identitetsskapelse.

Ved å ha mange venner på Facebook, eller høye lesertall på bloggen oppnår man en viss anerkjennelse i jevnalderskretsen. Disse relasjonene trenger nødvendigvis ikke være like viktige i den trivielle hverdagen, men i den virtuelle hverdagen er disse nødvendige. Dermed kreves vedlikehold av slike relasjoner i form av å være synlig på nettet. Det er ingen poeng i å ha en Facebook profil hvis ikke man har Facebook ”venner”, ei heller å blogge hvis ingen leser innleggene. Av den grunn er synlighet en viktig forutsetning for ”overlevelse” i den virtuelle verden. På Facebook er det nødvendig med et visst aktivitetsnivå, både på egen profil og på andres profiler, for å ikke bli ”glemt”. Og akkurat som i den trivielle virkeligheten, er det viktig med gjengjelder; Når en får kommentarer på bildene sine eller innleggene sine, må disse gjengjeldes, i motsatt fall kan relasjonene forsvinne. På samme måte, hvis en person blogger sjelden kan lesertallet gå ned og til slutt forsvinne. Poenget her er å få frem den sosiale siden ved disse plattformene som ofte kan gå tapt i offentlige diskusjoner. Argumentasjonen her har vært at sosiale medier er arenaer for selvpresentasjon og identitetsskapelse blant barn og unge, men hvis det ikke finnes noen å presentere seg for blir det vanskelig å skape identiteter. Vi mennesker blir formet og skaper egne identiteter i relasjon til andre mennesker i form av familie, venner og bekjente. Siden deler av disse relasjonene blir skapt og vedlikeholdt på nettet, må man være pålogget for å ikke bli glemt. Som Vetlesen skriver: ”jeg er pålogget, altså er jeg”.

Litteratur

Bourdieu, Pierre. 2005: *Distinksjonen*. Oslo: Bokklubben.

Boyd, Danh. 2006: "A Blogger's Blog: Exploring the Definition of a Medium" *Reconstruction* [online] 6(4).

Boyd, Danh. 2008: "Facebook's Privacy Trainwreck. Exposure, Invasion, and Social Convergence" *The International Journal of Research into New Media Technologies*. Nummer 14 (1): 13-20. [Online]

Boyd, Danh. 2011: "Social Network Sites as Networked Publics: Affordances, Dynamics, and Implications" i Z. Papacharissi (red.) *Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites*. New York: Routledge.

Brake, David. 2007: "Personlige bloggere og deres publikum: Hvem tror bloggerne at de snakker med?" i M. Lüders, L. Prøitz og T. Rasmussen (red.) *Personlige Medier. Livet mellom skjermene*. Oslo: Gyldendal Norsk Forlag AS.

Connell, R.W. 1995. *Masculinities*. Great Britian: Polity Press.

Connell, R.W. 2000. *The Men and the Boys*. California: University of California Press.

Connell, R.W. 2002. *Gender. Short introductions*. Cambridge: Polity Press.

de Beauvoir, Simone. 2000: *Det annet kjønn*. Oslo: Pax Forlag A/S.

Engelstad, Fredrik. 1998: "Kap. 20: Forskningsetikk" i *Samfunn og vitenskap*. Ad Notam Gyldendal AS.

Eriksen, Thomas Hylland. 2003: *Hva er sosialantropologi*. Oslo: Universitetsforlaget.

Eriksen, Thomas Hylland. 2005: "Innledning. Nettets mangfoldighet" i T. Hylland Eriksen (red.) *Internett i praksis*. Fagernes: Spartacus Forlag.

Fagerjord, Anders. 2007: "Å skape fra en mal: preskripter i personlige medier" i M. Lüders, L. Prøitz og T. Rasmussen (red.) *Personlige Medier. Livet mellom skjermene*. Oslo: Gyldendal Norsk Forlag AS.

Fangen, Katrine. 2004: *Deltakende observasjon*. Oslo: Fagbokforlaget.

Frøyland, Lars R.; Hansen, Marianne; Sletten, Mira A.; Torgersen, Laila; von Soest, Tilmann. 2010: *Uskyldig moro? Pengespill og dataspill blant norske ungdommer*. NOVA Rapport nummer 18/10. Oslo.

Geertz, Clifford. 1973: "Chapter 1: Thick Description: Toward an Interpretive Theory of Culture" i C. Geertz *The Interpretation of Cultures*. New York: Basic Books.

Goffman, Erving. 1992: *Vårt rollespill til daglig. En studie i hverdagslivets dramatik*. Oslo: Pax Forlag A/S.

Helle-Valle, Jo. 2007: "Kontekstualiserte medier, kontekstualiserte mennesker – et annet blikk på mediebruk" i M. Lüders, L. Prøitz og T. Rasmussen (red.) *Personlige Medier. Livet mellom skjermene*. Oslo: Gyldendal Norsk Forlag AS.

Hepsø, Thomas; Listøl, Eva. 2010: *Barn og digitale medier 2010. Fakta om barn og unges bruk og opplevelse av digitale medier*. Oslo: Medietilsynet.

Jenson, Jennifer; de Castell, Suzanne. 2008: "Theorizing gender and digital gameplay: Oversights, accidents and surprises" *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. Nummer 2(1): 15-25.

Kaare, Birgit H. 2004. *Ungdom som lever med PC*. NOVA rapport nr. 2/2004. Oslo.

Kaplan, Andreas M.; Haenlein, Michael. 2010: "Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media". *Business Horizons*. Nummer 53: 59-68.

Kløvstad, Vibeke; Storsul, Tanja. 2009: "Vil du laste ned Web 2.0?" i H. Grande Røys *Delte meninger. Om nettets sosiale side*. Oslo: Universitetsforlaget.

Lerche Møller, Majken; Storm-Mathisen, Ardis. (publiseres i 2012): "Gendering ICT: Local Discourses on gender and ICT in three Scandinavian Communities."

Lie, Merete. 2003: "Chapter one: Gender and ICT – New connections" i M. Lie (red.) *He, She and IT Revisited. New Perspectives on Gender in the Information Society*. Oslo: Gyldendal Norsk Forlag AS.

Lie, Merete. 2006: "Kapittel 3.10: Kjønn og teknologi" i J. Lorentzen og W. Mühleisen (red.) *Kjønnsforskning. En grunnbok*. Oslo: Universitetsforlaget.

Lorentzen, Jørgen. 2006: "Kapittel 2.3: Forskning på menn og maskuliniteter" i J. Lorentzen og W. Mühleisen (red.) *Kjønnsforskning. En grunnbok*. Oslo: Universitetsforlaget.

McClard, Anne; Anderson, Ken. 2008: "Focus on Facebook: Who Are We Anyway?" *Anthropology News*. Nummer: mars 2008. 10-12. [Online]

Melhuus, Marit. 1993: "'I want to buy me a baby!': Some Reflections on Gender and Change in Modern Society" i V. Broch-Due, I. Rudie & T. Bleie (red.) *Carved Flesh. Cast Selves. Gendered Symbols and Social Practices*. Oxford: Berg Publishers.

Mesch, Gustavo S.; Talmud, Ilan. 2010: *Wired Youth. The Social World of Adolescence in the Information Age*. New York: Routledge.

Moore, Henrietta L. 1999: "Chapter 1: Anthropological Theory at the Turn of the Century" i H.L. Moore (red.) *Anthropological Theory Today*. Cambridge: Polity Press.

Rasmussen, Terje. 2007: "Nettverksintegrasjon og personlige medier" i M. Lüders, L. Prøitz og T. Rasmussen (red.) *Personlige Medier. Livet mellom skjermene*. Oslo: Gyldendal Norsk Forlag AS.

Rudie, Ingrid; Solheim, Jorunn; Melhuus, Marit. 1992: "Antropologien og kjønn" i A. Taksdal & K. Widerberg (red.) *Forståelse av kjønn i samfunnsvitenskapenes fag og kvinneforskning*. Ad Notam Gyldendal AS.

Silverstone, Roger; Hirsch, Eric & Morley, David. 1992: "Chapter 1: Information and Communication Technologies and the Moral Economy of the Household" i R. Silverstone og E. Hirsch (red.) *Consuming Technologies. Media and Information in Domestic Spaces*. Routledge.

Thorne, Barrie. 1993: *Gender Play. Girls and Boys in School*. New Jersey: Rutgers University Press.

Walkerdine, Valerie .2007. *Children, Gender, Video Games. Towards a Relational Approach to Multimedia*. Great Britain: Palgrave.

West, Candace; Zimmerman, Don H. 1987: "Doing gender" *Gender and Society*. Volum 1, number 2: 125-151. [Online]

Internettkilder:

http://en.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty_4:_Modern_Warfare

(Lest 15.02.2011)

http://no.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty_4:_Modern_Warfare

(Lest 15.02.2011)

[http://www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EUKidsII%20\(2009-11\)/home.aspx](http://www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EUKidsII%20(2009-11)/home.aspx) (Lest 06.05.2011)

Nrk.no, kultur og underholdning (Lest 04.10.2010)

Aftenposten.no (Lest 15.03.2011)

Aviser

Aftenposten 10.12.2010: "Bøker: 7 minutter, PC: 71 minutter"

Klassekampen 13.juli 2010: "(U)sosiale Medier"