

Likestillingsutfordringer i barn og unges skjermbruk

En kunnskapsoppsummering, analyse og vurdering av kunnskapsbehov om barn og unges skjermbruk i et likestillings- og kjønnsperspektiv



Fredrik Langeland, Linn Cathrin Lorgen, Magnus Rom Jensen og Solvor Solhaug

En rapport fra likestillingscenteret KUN,
i samarbeid med Institutt for pedagogikk og livslang læring (IPL),
og Universitetsbiblioteket, NTNU

KUN-rapport 2019
© Forlaget Nora 2019
ISBN: 978-82-92038-11-6 (nettutgave)
Forsidebilde: [iStock.com/vitapix](https://www.istock.com/vitapix)

Forord

Denne rapporten er skrevet på oppdrag fra #UngiDag-utvalget og Barne- og likestillingsdepartementet (BLD). Prosjektet er et samarbeid mellom ulike institusjoner: likestillingscenteret KUN, Institutt for pedagogikk og livslang læring (IPL), og Universitetsbiblioteket, NTNU. Prosjektledere og hovedforfattere av rapporten er Fredrik Langeland (KUN) og Linn Cathrin Lorgen (IPL, NTNU), mens Magnus Rom Jensen og Solvor Solhaug (Universitetsbiblioteket, NTNU) er medforfattere. Tanya Skjønhaug har også vært involvert i arbeidet med rapporten fra KUN. Det er viktig å understreke at dette er et tverrfaglig prosjekt, der samarbeidet mellom ulike kompetansemiljøer har vært en nøkkelfaktor. Vi ønsker å rette en stor takk til alle de som har bidratt med uvurderlig innsats i dette prosjektet. En særlig stor takk må rettes til Magnus og Solvor fra Universitetsbiblioteket, som har bidratt med tid, kompetanse og engasjement, som har vært helt avgjørende for at dette prosjektet skulle komme i mål. Takk til Ingvild Kvale Sørensen, Marit Hoveid, og Pål Aarsand ved IPL/NTNU for deres verdifulle faglige bidrag. Takk til Tanya Skjønhaug, Lindis Sloan, Nezihat Bakar, Minela Kosuta og Mari Wattum ved KUN, som har bidratt med viktige faglige innspill og innsats bl.a. i litteratursøket og ved ferdigstilling av rapporten. Takk også til #UngiDag-utvalget ved Sissel Husebråten, Mona Renolen og Elin Grotnes for god dialog underveis i prosjektet.

Steigen og Trondheim, 14. mai 2019

Fredrik Langeland og Linn Cathrin Lorgen

Innholdsfortegnelse

Forord	3
Sammendrag.....	6
Summary	7
1 Innledning	9
1.1 Om oppdraget	9
1.1.1 Oppdragsgivers utlysning	9
1.1.2 Rapportens tolkning av oppdraget.....	10
1.2 Barn og unges skjermbruk i et kjønnsperspektiv – en beskrivelse	11
1.2.1 Barn og unge	11
1.2.2 Skjermbruk	12
1.2.3 Kjønn og kjønnsperspektiv	13
1.3 Hva er likestillingsutfordringer når det kommer til barn og unges skjermbruk?.....	14
1.4 Rapportens struktur	15
2 Metode	16
2.1 Litteratursøket	16
2.2 Søkestrategi.....	16
2.2.1 Søk i internasjonale databaser	16
2.2.2 Søk i nordiske databaser	16
2.3 Eksklusjon	17
2.4 Kvalitetssikring og håndسøk/tilleggssøk.....	17
3 Bakgrunn: Barn og unges mediebruk de siste 20 årene	19
3.1 Utviklingstrekk ved årtusenskiftet	19
3.2 Norske mediebruksundersøkelser: Tidsbruk og tilgang	20
3.2.1 Tilgang	22
3.3 Kjønnsmønster i barn og unges mediebruk og tilgang.....	23
3.4 Oppsummering.....	25
4 Resultat av litteratursøket	26
4.1 Medierepresentasjoner av kjønn	28
4.1.1 Representasjoner i film og tv	29
4.1.2 Barn og unges selvscenesettelse gjennom medier	30
4.1.3 Fortolkninger og forhandlinger.....	31
4.1.4 Oppsummering.....	32
4.2 Mediebruk.....	33
4.2.1 Sosiale medier	35
4.2.2 Blogg.....	36
4.2.3 Dataspill	37
4.2.4 Diverse medier.....	38
4.2.5 Kjønn og IKT-ferdigheter	40
4.2.6 Forskning med et helseperspektiv.....	41
4.2.7 Oppsummering	42
4.3 Seksuelle mediepraksiser.....	43
4.3.1 Forskning om pornografi	45
4.3.2 Sexting og seksuelle aktiviteter på nett.....	48
4.3.3 Oppsummering	51

5	Kjønnede betydninger og likestillingsutfordringer i forskningen	53
5.1	Kjønnede betydninger i forskningen	53
5.1.1	Reproduksjon av maskuline kjønnsstereotyper	53
5.1.2	Komplekse forhandlinger av kjønn	53
5.1.3	Sårbarhet gjennom intimitet og seksualitet	54
5.1.4	Kjønns mangfold er nærmest fraværende	55
5.2	Forskning med et interseksjonelt perspektiv	55
5.3	Likestillingsutfordringer som fremheves i forskningslitteraturen	56
6	Konklusjon og behov for videre forskning	58
6.1	Konklusjon	58
6.2	Behov for videre forskning	59
	Litteratur	60
	Appendiks	67

Sammendrag

Rapporten omhandler likestillingsutfordringer i barn og unges skjermbruk. Den består av en kunnskapsoppsummering av nordisk forskning om barn og unge og skjermbruk i et kjønnsperspektiv, en analyse av kjønnete betydninger og likestillingsutfordringer i denne forskningen, og en vurdering av kunnskapsbehov på feltet. Den inneholder også et bakgrunnskapittel om utviklingstrekk i barn og unges mediebruk.

Kunnskapsoppsummeringen inkluderer relevant forskning på feltet om de nordiske landene som er publisert både i de nordiske landene og utenfor Norden. Den inkluderer 92 forskningsbidrag som er delt inn i tre tematiske områder: *medierepresentasjoner*, *mediebruk* og *seksuelle mediepraksiser*. Delen om medierepresentasjoner omfatter representasjoner i film og tv, barn og unges selviscenesettelse gjennom medier, samt fortolkninger og forhandlinger knyttet til kjønnstereotyper som kommer til uttrykk i skjermmediene. Mediebruk omfatter sosiale medier, dataspill, IKT-ferdigheter og bruk av ulike digitale verktøy, samt forskning med et helseperspektiv. Seksuelle mediepraksiser omfatter pornografi og sexting.

Rapporten bekrefter bildet som mediebruksundersøkelser avtegner, nemlig at det finnes betydelige kjønnsforskjeller mellom jenter og gutter i en nordisk kontekst når det gjelder barn og unges skjermbruk, både når det gjelder representasjoner og bruksmåter. Stereotyper og kjønnsnormer som barn og unge møter formidler at gutter og jenter, menn og kvinner, er grunnleggende forskjellige. Samtidig er det også lite av kjønns- og seksualitetsmangfold.

Når det gjelder gutter, menn og maskulinitet, synes handlingsrommet å være noe begrenset. For jenter, kvinner og femininitet, ser handlingsrommet ut til å være noe større på enkelte områder, med mer rom for kompleksitet og forhandlinger. Samtidig er handlingsrommet også begrenset av noen klare rammer for hva som oppfattes som en legitim feminin iscenesettelse. Flere av tekstene som omhandler seksuelle mediepraksiser demonstrerer dessuten at jenter må navigere i tvetydige og rigide rammer for akseptabel seksualitet.

Likestillingsutfordringene som peker seg ut er ulikeartede. På den ene siden er det et bilde av at forståelsene av kjønn som ungdom møter i skjermmediene domineres av maskuline og feminine stereotyper, og på den andre siden at særlig jenter opplever ulike former for marginalisering og manglende inkludering.

At rapporten ikke i større grad finner forskning som nyanserer bildet som mediebruksundersøkelsene avtegner, kan henge sammen med den type forskning som vi finner mest av, nemlig kvantitativ forskning i form av survey-undersøkelser. 46 av studiene identifisert i det systematiske søket (55%) bruker survey, panelstudier eller liknende.

Rapporten viser til følgende kunnskapsbehov:

- Behov for mer kvalitativ forskning
- Behov for forskning som bruker kombinasjonen av flere metoder, kvalitativ og kvantitativ forskning
- Behov for mer fokus på barn (0-12 år)
- Behov for mer forskning som får frem barn og unges perspektiver
- Behov for mer forskning med et interseksjonelt perspektiv

- Behov for forskning med et mer mangfoldig perspektiv, og som bl.a. legger vekt på kjønns mangfold og personer med nedsatt funksjonsevne
- Behov for mer forskning som også ser skjermbruk i et samfunns perspektiv

Summary

The report deals with gender equality challenges in screen use for children and adolescents. It consists of a knowledge summary of Nordic research on children and adolescents' media practices in a gender perspective, an analysis of gendered meanings and gender equality challenges highlighted in this research, and an assessment of knowledge needs in the field. It also contains a background chapter on trends in children's and young people's media use.

The knowledge summary includes relevant research on the Nordic countries, published both in the Nordics and outside the Nordic countries. It includes 92 research contributions that are divided into three thematic areas: *media representations*, *media use* and *sexual media practices*. The section on media representations includes representations in film and television, children's and adolescents' self-performances through different media, as well as interpretations and negotiations related to gender stereotypes that are expressed in the screen media. Media use includes social media, computer games, ICT skills and the use of various digital tools, as well as research from a health perspective. Sexual media practices include pornography and sexting

The report confirms the image that various media use surveys describe, namely that there are significant gender differences between girls and boys in a Nordic context, when it comes to children's and adolescents' screen use, both in terms of media representations and media use. Stereotypes and gender norms that children and adolescents experience through screen use appear to convey that boys and girls, men and women, are fundamentally different. At the same time, we also see little diversity when it comes to gender and sexuality.

We see that especially when it comes to boys, men and masculinity; the room for action seems to be somewhat limited. For girls, women and femininity, the room for action seems to be somewhat larger in some areas, with more room for complexity and negotiations. At the same time, there seem to be distinct limits to what is perceived as acceptable forms of femininity. Several of the texts dealing with sexual media practices also demonstrate that girls navigate in ambiguous and rigid notions of acceptable female sexuality.

There are different kinds of gender equality challenges that stand out in the report. On the one hand, we find that the understanding of gender that youth and adolescents are faced with through the media, is dominated by masculine and feminine stereotypes, and on the other hand that especially girls experience different forms of marginalization and lack of inclusion.

The fact that the report does not to a larger extent find research that nuances the picture that the media use surveys depict, could reflect the type of research that dominates this knowledge summary: quantitative research in the form of surveys. 46 of the studies identified in the knowledge summary (55%) use surveys, panel studies or similar methodologies.

The report refers to the following knowledge needs:

- A need for more qualitative research
- A need for research that combines several methods; qualitative and quantitative research
- A need for more focus on children (0-12 years)
- A need for more research that focuses on children and adolescents' perspectives
- A need for more research with an intersectional perspective
- A need for research with a more diverse perspective, and that emphasizes gender diversity and includes people with disabilities
- A need for more research that also sees screen use in a social perspective

1 Innledning

Barn vokser i dag opp i en digital tidsalder, hvor samfunnets infrastruktur er sammenvevd med, og avhengig av, globale digitale nettverk (Livingstone og Third, 2017). Mediene er allestedsnærværende i både voksne og barns hverdag og er arenaer for ulike erfaringer. Som både norske og internasjonale undersøkelser viser, har barns bruk av internett og sosiale medier økt de siste årene (Livingstone et al., 2014, Medietilsynet, 2018a). Stadig yngre barn bruker internett og digitale medier på mer varierte måter, noe som innebærer både muligheter og risikoer (EU Kids Online, 2014). Et viktig fokusområde for forskere, organisasjoner og politikere har vært å tilrettelegge på en måte som utnytter mulighetene som ligger i ulike mediepraksiser, samtidig som man muliggjør trygg mediebruk blant barn og unge (Livingstone og Haddon, 2009). I et rettighetsperspektiv handler det om å finne tiltak som evner å balansere barns rett til både beskyttelse og deltakelse.

Barn og unges skjermbruk er «kjønnet» – på flere nivåer. Norske mediebruksundersøkelser viser for eksempel markante kjønnsforskjeller. Den siste kartleggingen utført av Medietilsynet (2018a), viser at gutter bruker mye tid på spill og jenter bruker mye tid på sosiale medier. Gutter oppgir oftere enn jenter at de ser tv-nyheter daglig, i tillegg til at de oppgir mer bruk av YouTube sammenliknet med jentene. NOVA-rapporten *Ungdom, kjønn og fritid* peker på de samme tendensene, og viser at når det kommer til gutter og jenters skjermbruk i dag finnes en betydelig grad av det man kaller *horisontal kjønnsdeling*, der «gutter og jenter sjeldent [holder] på med aktiviteter sammen med noen av det motsatte kjønn» (Eriksen og Seland, 2019:6). Selv om gutter og jenter også samhandler via sosiale medier, viser rapporten at «[når det gjelder] relasjoner på skjerm er sosiale medier jentenes relasjonelle arena, mens dataspill som Fortnite er guttenes» (Eriksen og Seland, 2019:37). Med andre ord: det er betydelige forskjeller mellom gutter og jenter når det kommer til skjermbruk i dag.

Hva slags forskning finnes om disse kjønnsforskjellene? Finnes det forskning som forteller noe om hva denne kjønnpolariseringen kan føre til? Og er det mulig å tegne et mer nyansert bilde av kjønnsdimensjonen i barn og unges skjermbruk? Slike spørsmål har det i realiteten vært vanskelig å diskutere i en norsk og nordisk kontekst fordi det mangler systematiske sammenstillinger om forskningen på dette feltet. En slik mangel gjør at det også blir vrient å peke på eventuelle likestillingsutfordringer som kan oppstå som et resultat av de kjønnede praksisene som preger barn og unges skjermbruk. Det er viktig å få oversikt over den forskningsbaserte kunnskapen om feltet barn, unge, kjønn og skjermbruk i en norsk og nordisk kontekst. Dette er nødvendig for å kunne begynne en mer kunnskapsbasert samtale på feltet.

1.1 Om oppdraget

1.1.1 Oppdragsgivers utlysning

Denne rapporten er skrevet på oppdrag fra #UngiDag-utvalget og Barne- og likestillingsdepartementet (BLD). Utgangspunktet for oppdraget er at det finnes et tilfredsstillende statistisk kunnskapsgrunnlag om barn og unges mediebruk fordelt på kjønn fra Medietilsynets Barn og medier-undersøkelser og NOVAs Ungdata-undersøkelser. Disse ser imidlertid i liten grad på

bakgrunnen til og eventuelle konsekvenser av forskjellene som dokumenteres. Utfordringen ligger i at det er begrenset kunnskap om hva som utgjør likestillingsutfordringer for barn og unge som vokser opp i dag. Utvalget ønsker derfor en kunnskapsoppsummering av forskningsbasert kunnskap om barn og unges skjermbruk i et likestillings- og kjønnsperspektiv, hovedsakelig fra Norge og Norden. Denne kunnskapsoppsummeringen er utformet med følgende tre delmål:

- Det skal gis en analyse av kjønnsperspektivet i barn og unges skjermbruk.
- Det skal gjøres en vurdering av hva som kan forstås som likestillingsutfordringer.
- Det skal gjøres en vurdering av hvilke kunnskapsbehov som foreligger på området.

I oppdraget ber man om at forskning av nyere dato skal vektlegges, men også om at man skal skissere utviklingen av omfang og innhold i barn og unges skjermbruk de siste 20 årene i et bakgrunnskapittel. Det poengteres også at der det er relevant og foreligger kunnskap skal også øvrige diskrimineringsgrunnlag, som religiøs og etnisk tilhørighet (herunder urfolksstatus) og funksjonsevne, trekkes inn. Det fremheves at vold og overgrep ikke skal tas med som egne tema i kunnskapsoppsummeringen. Når det gjelder alder, bes det om at man særlig ser på forskning om barn fra barnehagealder og til og med videregående skole. Det kan imidlertid være aktuelt å ta med forskning om mennesker opp til 25 år, hvis dette kan gi utdypende kunnskap i et likestillings- og kjønnsperspektiv.

1.1.2 Rapportens tolkning av oppdraget

Denne rapporten består av en kunnskapsoppsummering av nordisk forskning om barn og unge i et kjønnsperspektiv, en analyse av kjønnete betydninger og likestillingsutfordringer i denne forskningen, og vurdering av kunnskapsbehov på feltet. Vi har også med et bakgrunnskapittel om utviklingstrekk i barn og unges mediebruk. Rapporten stiller fire hovedspørsmål:

- *Hvilke forståelser av kjønn har barn og ungdom tilgang til gjennom ulike typer skjermmedier i dag?*
- *Hva slags stereotyper og kjønnsnormer preger barn og unges erfaringer med ulike skjermaktiviteter?*
- *Hvordan kommer kjønn til uttrykk i barn og unges seksuelle mediepraksiser?*
- *Hvilken kunnskap om likestillingsutfordringer finnes det i forskning om barn og unges skjermbruk?*

I tråd med utlysningen har vi i denne kunnskapsoppsummeringen valgt å inkludere relevant forskning fra de nordiske landene. Relevant forskning om de nordiske landene som er publisert utenfor Norden er også tatt med. Vi kommer tilbake til utvalg i kapitlet om metode.

Denne rapporten setter søkelys på tre ulike temaområder som er strategisk valgt for å treffe relevante tema hva gjelder barn og unges skjermbruk: *medierepresentasjoner av kjønn, mediebruk og seksuelle mediepraksiser*. Disse temaene er til dels overlappende, og vi gir en mer utdypende beskrivelse av temaene i kapittel 4. Innenfor disse temaene vil vi vie oppmerksomhet til blant annet blogger, sosiale medier, dataspill, IKT i et kjønnsperspektiv, pornografi og sexting. Siden oppdragsgiver har presisert at vold og overgrep ikke skal tematiseres i denne rapporten, vil vi ikke

ha et eget søkelys på nettmobbing eller seksuell trakassering. Vi har i utgangspunktet heller ikke viet stor oppmerksomhet til f.eks. ufrivillig bildedeling, eller hevnpornografi.

1.2 Barn og unges skjermbruk i et kjønnsperspektiv – en beskrivelse

Denne kunnskapsoppsummeringen omhandler tre ulike komponenter: barn og unge, kjønn og skjermbruk. Barn og unges skjermbruk i et kjønnsperspektiv er et svært omfattende og mangefasettert felt. Hvert og ett av disse områdene har sine egne problemstillinger og kompleksiteter som vi ikke har muligheter til å gi en dekkende beskrivelse av. Som den siste norske rapporten fra *EU Kids Online* peker på, omfatter skjermbrukspraksiser for barn og unge den «generelle kommunikasjonen mellom jevnaldrende» som «i stor grad skjer via mobiltelefonen og internett». Den samme undersøkelsen trekker også frem at «flørting, utforskning av seksualitet og etablering og opprettholdelse av kjæresteforhold også finner sted gjennom teknologien, på godt og vondt» (Staksrud og Ólafsson, 2019:48). Det er med andre ord en rekke ulike dimensjoner man skal ta i betraktning når det kommer til skjermbruk hos barn og unge. Det er derfor viktig å ha et sett av begreper for å balansere denne analysen, slik at den faktisk treffer den virkeligheten vi har som mål å beskrive med utgangspunkt i den aktuelle forskningen på feltet.

Skjermbruk hos barn og unge er et felt som både engasjerer og – ikke minst – bekymrer mange voksne. La oss gi et eksempel: en svært vanlig forklaring på at unge jenter i dag oppgir flere psykiske plager, er historiene om jenta som er mye på Instagram eller Snapchat (Madsen, 2018:213). Kroppspresset unge norske jenter utsettes for via kjente norske bloggere var tema i NRKs Debatten i mars 2019, noe som fikk en kommentator til å nøkternt poengtere at man faktisk *ikke* blir syk av å lese en blogg. Den samme kommentatoren advarte også mot det hun kalte «bekymringsbransjen» (Engelsrud, 2019). En annen bekymring kan handle om gutter som blir «spilleavhengige» av dataspill, og som en konsekvens av dette ikke utvikler et fullverdig sosialt liv (Westeng, 10.09.2018). Mange av engstelsene som melder seg i forbindelse med barn og unges skjermbruk, som i disse nevnte eksemplene, har en tydelig kjønnsdimensjon.

Skjermbruk er på ingen måte bare til bekymring. Det er også viktig å ta med at gjennom internett og skjermbruk kan barn og unge utforske egen og andres identitet og forståelser av kjønn, og de kan engasjere seg i viktige samfunnsspørsmål, delta i diskusjoner og oppleve ulike former for offentlig tilknytning og tilhørighet (Couldry et al., 2007, Livingstone og Sefton-Green, 2016). Skjermbruk spiller også en viktig rolle i barn og unges utdanning. Ikke minst spiller mediene en avgjørende rolle for realiseringen av sentrale prinsipper i FNs Barnekonvensjon, som retten til ytringsfrihet, organisasjonsfrihet og informasjon (art. 13, 15 og 17).

1.2.1 Barn og unge

Ifølge FNs barnekonvensjon defineres barn som mennesker under 18 år, med mindre barnet «blir myndig tidligere etter den lovgivning som gjelder for barnet» (FNs konvensjon om barnets rettigheter, artikkel 1, side 9). Barndomstiden utspiller seg på flere arenaer, som hjemme, barnehage/skole og fritidsarenaer. Barndommen kan anses som en grunnleggende livsfase (Frønes, 2013), og i barndomsforskningen betegnes barndom som en sosial kategori og sosial konstruksjon

(Halldén, 2007, James og Prout, 1997, Näsman, 2004). Ulike aktører bidrar til å forme og prege barndommen, samtidig som den vil endres med tid og sted (Halldén, 2007). I tråd med den nye barndomssosiologien, forstås barn som aktører eller aktivt handlende subjekter, som tar initiativ til ulike handlinger, og som påvirker og påvirkes av sine omgivelser (James et al., 1998). Ungdomsbegrepet kan forstås som en fase i livet mellom barndom og voksenalder (Illeris et al., 2002). Selv om det finnes ulike oppfatninger av hvor lenge ungdomsfasen varer, er det vanlig å definere unge/tenåringer som personer mellom 13 og 19 år. Ungdom og unge voksne defineres til aldersgruppen 16 til 30 år i artikkelen Ungdoms levekår fra SSB (10.06.2013). Vi har i tråd med spesifikasjonen i oppdraget hovedsakelig brukt 25 som øvre alder. I enkelte tilfeller har vi også inkludert forskning som tar for seg personer opp til 30 år, hvis det har vært særskilt relevante bidrag. Det er imidlertid verdt å merke seg at forskningen vi refererer til, ikke nødvendigvis deler inn barne- og ungdomstiden på samme måte som vi gjør i denne rapporten.

1.2.2 Skjermbruk

Det blir ofte fremhevet at vi i løpet av kort tid har opplevd en digital revolusjon (NOVA, 2013, Tønnessen, 2007). Medielandskapet og medievaner endrer seg raskt, og som medieforsker Elise Seip Tønnessen har formulert det, har framveksten av nye medier nærmest blitt en normalttilstand (Tønnessen, 2007:27). I denne rapporten bruker vi både begrepene *skjermbruk* og *skjermmedier*. Disse har etter hvert blitt mye anvendte begrep, som henviser til skjermbaserte medier som tv, datamaskiner, nettbrett og mobiltelefoner. I NOVAs Ungdata-undersøkelser har man for eksempel gått fra å undersøke hvor mye tid ungdommer bruker «foran datamaskinen i hverdagen» (NOVA, 2013:48) til å spørre om «hvor lang tid den enkelte samlet sett bruker foran en skjerm» i løpet av en dag (NOVA, 2015:54). At en samlebetegnelse som skjermbruk har blitt utbredt i samfunnet, sier i seg selv noe om medieutviklingen. Det vitner om tendenser til *konvergens*, det vil si at skillene mellom medier som tv, datamaskin og telefon har blitt mer flytende (Gripsrud, 2002). Mobiltelefoner kan for eksempel brukes til å se tv-programmer, og tv-apparater kan brukes til ulike aktiviteter på internett, som å se på YouTube.

Vi har anlagt et bredt fokus i denne rapporten, og har søkt etter relevant forskning som omhandler ulike former for mediebruk. I forskningen vi har innhentet gjennom våre litteratursøk berøres blant annet barn og unges bruk av *TV*, av *blogger*, som er en «form for personlig journal eller dagbok som publiseres på internett»,¹ *sosiale medier*, altså «nettsider og apper som tilrettelegger for å skape og dele innhold, og å delta i sosiale nettverk»,² og *dataspill*, som henviser til «spill og andre interaktive opplevelser som spilles av ved hjelp av elektronisk utstyr».³ I forskningslitteratur som omhandler spill brukes også noen ganger ordene *gamer* og *gaming*.

Som fremhevet i rapportens tredje hovedspørsmål, er det vi omtaler som barn og unges seksuelle mediepraksiser et viktig fokusområde. Vi bruker denne betegnelsen for å dekke ulike typer medieaktiviteter av seksuell karakter, deriblant konsum av *pornografi* og *sexting*. I forskningslitteraturen vi har innhentet blir begge disse begrepene beskrevet som å mangle definisjoner det er full enighet om. Det er heller ikke klare og entydige skiller mellom disse kategoriene. Innledningsvis kan vi likevel beskrive pornografi som medieinnhold av en seksuelt

¹ <https://www.snl.no/blogg>

² https://www.snl.no/sosiale_medier

³ <https://www.snl.no/dataspill>

eksplisitt karakter, som primært har som formål å være seksuelt opphissende (Malamuth og Huppin, 2005, Sorbring et al., 2014). Sexting kan forstås som det «å sende eller motta meldinger med seksuelt innhold» (Staksrud og Ólafsson, 2019:47).

For å besvare spørsmålet om hvilke forståelser av kjønn barn og ungdom har tilgang til gjennom ulike typer skjermmedier i dag, har vi søkt etter litteratur som gir innsikt i mediernes representasjoner av kjønn. Begrepet representasjon blir i medieforskning ofte brukt i betydningen «stå for», og når vi snakker om medierepresentasjoner sikter vi til «framstillinger av fiktive eller virkelige fenomener» (Gripsrud, 2002:21). Mediernes representasjoner eksisterer ikke bare «der ute», men tilbyr mennesker meningskart som bevisst og ubevisst blir internalisert og forhandlet med når «vi» blir en del av «vår» kultur (Hall, 1997:28). Vi har her søkt etter forskning som sier noe om i hvor stor grad ulike kjønn blir representert i forskjellige typer medieinnhold (for barn og unge), og om hvordan barn og unge blir fremstilt. I tillegg har vi undersøkt hvilke forståelser av kjønn som formidles gjennom mediene.

1.2.3 Kjønn og kjønnsperspektiv

Kjønn er grunnleggende for en persons identitet, og samfunnsmessige normer er i stor grad med på å definere hva som er typisk kvinnelig og mannlig. Hva som er ansett for å være mannlig og kvinnelig er også historisk og kulturelt foranderlig, og forventningene til hva kjønn er og skal være, endres parallelt med den samfunnsmessige utviklingen (Mac an Ghaill og Haywood, 2007). Når vi snakker om kjønn i denne rapporten, er det først og fremst i betydningen *sosialt kjønn* – det kjønnnet andre oppfatter deg som og som du sosialiseres inn i.⁴ Et viktig begrep når det kommer til det vi kan kalle den den samfunnsmessige konstruksjonen av kjønn er *stereotypien* som kan defineres som en «generalisert forestilling om hvordan en bestemt type mennesker er».⁵ Stereotypien reduserer mennesker til noen få enkle essensielle karakteristikk, som så fremstilles som om de kommer fra naturen selv. Stereotypien reduserer, essensialiserer og naturaliserer altså forskjellighet. I dette ligger det gjerne et maktperspektiv mellom den som har muligheten til å definere og den som blir definert (jfr. Hall, 1997:257-258). I denne rapporten er vi interessert i stereotyper som gjelder forholdet mellom gutter og jenter, menn og kvinner, og iscenesettelser av og forhandlinger rundt maskulinitet og femininitet.

Bestemte *kjønnsstereotyper* – f.eks. bildet av mannen som det aktive subjekt og kvinnen som det passive objekt – kan etablere kulturelle tolkningsrammer, som igjen kan bidra til å gjøre det vanskeligere å ta valg som går ut over definerte og tradisjonelle forventninger til jenter og gutter (jf. Haavind, 2000, Halberstam, 1998). Et eksempel på en kjønnsstereotypi som er særlig aktuell for jenter og unge kvinner i dagens medieoffentlighet, handler om en estetisk norm som er tuftet på det å ha en forførende og (hetero)seksuelt attraktiv kropp, parallelt med et krav om individualitet. Det kan handle om å være individuell innenfor noen bestemte og trange rammer som representerer «kunsten å være kvinne» (jf. Hjemdahl, 2006:51). Problemet med en slik stereotypi er nettopp at de tilgjengelige bildene av akseptabel femininitet bekrefter den allerede eksisterende stereotypien (jf. McRobbie og Garber, 1977).

⁴ https://www.bufdir.no/lhbt/LHBT_ordlista/K/Kjonn/

⁵ https://www.snl.no/stereotypi_-_psykologi

Stereotypien etablerer en norm som det kan være vanskelig å utfordre. For gutter og menn handler det ofte om å uttrykke styrke, usårbarhet, ugjennomtrengelighet eller handlekraft. Det kan også dreie seg om normer for at gutter og menn skal interessere seg for teknologi, maskiner eller redskaper. Bestemte idealiserte egenskaper bidrar til å differensiere menn fra kvinner, noe vi med den australske sosiologen Raewyn Connell (1995) kan karakterisere som *hegemonisk maskulinitet*. Samtidig er det viktig å understreke at barn og ungdom i dagens medielandskap også eksponeres for et større mangfold av praksiser og identiteter. Som vi kommer tilbake til kapittel 4 og 5 blir dette også til en viss grad synliggjort i den aktuelle nordiske forskningen.

I denne rapporten anvender vi et *kjønnsperspektiv* som bygger på kritiske analyser av hvordan kjønn har en konstituerende funksjon på sentrale livsområder. Det handler særlig om å studere *kjønnede betydninger*, og å undersøke hvordan «betydningssystemene til kjønn skaper både grenser og forbindelser – og hierarkiske ordninger – mellom mennesker og i de samme menneskene» (Haavind, 2000:7). I et kjønnsperspektiv har maktrelasjoner stor betydning, og seksualitet kan spille en vesentlig rolle for hierarkiseringen mellom kvinner og menn, men også innad i kjønnskategoriene (Bird, 1996, Butler, 1990). Man kan da snakke om en strukturerende *heteronorm* som omfatter de kulturelle og sosiale institusjoner, praksiser og språk som reflekterer at samfunnet og kulturen forutsetter at alle mennesker er heterofile. Den *heteronormative* seksualiteten har søkelys på reproduksjon, og den heterofile kjernefamilien blir naturgitt og universell.⁶ I kontrast til kjønnstereotypien kan vi i stedet snakke om et *kjønnsmangfold*, som åpner for at det finnes flere kjønnsidentiteter enn bare kvinne og mann. Begrepet kan bidra til å skape rom for ulike kjønnsuttrykk, preferanser og identiteter uten å kategorisere, og utfordrer samfunnets *tokjønnsmode*.⁷ I gjennomgangen av forskningslitteraturen er vi opptatt av å se på om forskningen også trekker frem kjønnsmangfold.

Med hensyn til å undersøke forskningen om barn og unges skjermbruk i et kjønnsperspektiv, ser vi særlig på om forskningen anlegger et *interseksjonelt* perspektiv. Interseksjonalitet er hentet fra det engelske ordet «intersection», som betyr veikryss eller skjæringspunkt. Det handler om en gjensidig konstituering av og samvirke mellom sosiale kategorier, samt hvordan kategoriene gir opphav til komplekse former for maktulikhet og identitetsdannelse (Crenshaw, 1989, 1991). Et overordnet mål i interseksjonalitetstenkningen er å forstå hvordan sosiale kategorier påvirker hverandre (Gullikstad, 2013). Å anvende et interseksjonelt perspektiv handler om å trekke inn faktorer som sosioøkonomisk bakgrunn, etnisitet og religion eller alder i analysene – i tillegg til kjønn. Forskning med et interseksjonelt perspektiv kan gi innsikt i hvordan flere forhold henger sammen og påvirker hverandre, og kanskje også en nyansert forståelse av barn og unges skjermaktiviteter i et kjønns- og likestillingsperspektiv.

1.3 Hva er likestillingsutfordringer når det kommer til barn og unges skjermbruk?

Skjeieutvalget definerte i *Politikk for likestilling* et likestilt samfunn som «et samfunn der alle borgere deltar i samfunnet på like vilkår; der kjønn, klassebakgrunn, etnisitet, hvor man befinner

⁶ https://www.bufdir.no/lhbt/LHBT_ordlista/H/Heteronormativitet/

⁷ https://www.bufdir.no/lhbt/LHBT_ordlista/K/Kjonnsmangfold/

seg i livsløpet, og andre forhold som er utenfor den enkeltes kontroll, ikke forringer levekår og livsmuligheter» (NOU, 2012:15:37). Likestilling kan altså defineres som like rettigheter og muligheter til deltakelse i samfunnet uavhengig av kjønn, eller kjønn i kombinasjon med andre faktorer som funksjonsevne, seksuell orientering, alder, etnisitet og religion. Det kan skilles mellom *likestilling*, som dreier seg om relasjonen mellom ulike individer og grupper, og *likeverd*, som innebærer at alle individer og grupper er like mye verdt. Likestilling brukes imidlertid ofte som en bred term som fanger opp begge disse betydningene, det vil si at den henviser både til en tilstand og en verdi.

Forståelser av likestilling varierer med hvilken form for likhet man etterstreber. *Mulighetslikhet* innebærer like betingelser og fravær av barrierer mot økonomisk, politisk og sosial deltakelse, mens *resultatlikhet* er konsekvensen av aktiv tilrettelegging og utjevning for å oppnå likhet i økonomisk, politisk og sosial deltakelse.⁸ I denne rapporten er vi særlig opptatt av det vi kan kalle den *reelle likestillingen*, altså hvorvidt alle, uansett gruppetilhørighet eller personlige forhold, faktisk har like muligheter til deltakelse og utvikling i samfunnet.⁹ Litt forenklet kan vi si at de prosessene der skjermbruk bidrar til å begrense mulighet til deltakelse og utvikling for jenter og gutter, vil i denne sammenheng kunne forstås som likestillingsutfordringer. Det kan f.eks. handle om at det forekommer noen snevre *tolkninggrammer* for å forstå kjønn som barn og unge kan trekke veksler på, og som kan påvirke sosial praksis (jf. Haavind, 2000:51). Vi skal også komme tilbake til spørsmål om likestillingsutfordringer i kapittel 5. Det vi først og fremst vektlegger i denne rapporten, er hva forskningen sier – og eventuelt ikke sier – om dette temaet.

1.4 Rapportens struktur

Denne rapporten består av seks kapitler. Kapittel 2 tar for seg metoden vi har brukt i litteratursøket, mens kapittel 3 er et bakgrunnskapittel som sier noe om utviklingstrekk i barn og unges mediebruk de siste 20 årene. Hovedgrunnlaget for dette kapitlet er norske mediebruksundersøkelser. I kapittel 4 presenterer vi resultatet fra litteratursøket, og vi går systematisk gjennom litteraturen med utgangspunkt i de tre hovedgruppene i søket: medierepresentasjoner, mediebruk, og seksuelle mediepraksiser. Kapittel 5 trekker ut noen sentrale forståelser av kjønn fra den nordiske forskningslitteraturen, med særlig interesse for hvordan kjønnsstereotyper kommer til uttrykk. Kapittel 6 omfatter rapportens hovedkonklusjon, og anbefalinger til videre forskning.

⁸ <http://www.termwiki.sprakradet.no/wiki/Likestilling>

⁹ <https://snl.no/likestilling>

2 Metode

2.1 Litteratursøket

I henhold til oppdraget fra #UngiDag-utvalget har vi gjort søk i ulike databaser for å finne frem til aktuell forskning om barn og unge, kjønn og skjermbruk i en nordisk kontekst. I dette kapitlet vil vi redegjøre for hvordan det systematiske litteratursøket ble gjennomført.

2.2 Søkestrategi

Det ble foretatt et systematisk litteratursøk den 28.02.2019 og 01.03.2019 for å innhente forskning som omhandler barn og unges mediebruk i et kjønnsperspektiv. Søket ble avgrenset til perioden 01.01.2008 til 28.02.2019, og vi hadde som mål å først og fremst samle inn nordisk forskning. I denne sammenheng inkluderer nordisk forskning både internasjonal forskning som omhandler de nordiske landene, publisert i bøker og tidsskrift, og forskning publisert på norsk, svensk, dansk eller engelsk i bøker eller tidsskrifter publisert i Norden. Dette innebærer at vi måtte gjennomføre søk både i internasjonale databaser og ved hjelp av nordiske søkeverktøy. Søketermene ble kategorisert i tre hovedkategorier: alder, kjønn og skjermbruk (se appendiks).

Det ble gjennomført søk på fire ulike språk: norsk, svensk, dansk og engelsk. Det ble brukt en mer avgrenset søkemåte og et større utvalg av søkeord i de engelskspråklige databasene, da dette er mulig her. For de nordiske søkeverktøyene brukte vi syv utvalgte ord hentet ut fra den omfattende listen av søkeord. For søket i de engelskspråklige databasene ble det videre brukt et såkalt proximity-søk. Det vil si at vi bruker nærhetsoperatører som bidrar til å begrense mengden irrelevante treff noe. I dette tilfellet ble det satt som krav at det skal være maksimalt ti ords avstand mellom ord som er inkludert innenfor hver av de tre hovedkategoriene (alder, kjønn og medier). For at en tekst skal markeres som relevant for søket, må den altså inneholde minst ett av de oppsatte stikkordene for alder, ett for kjønn og ett for medier/mediebruk med maksimalt ti ords mellomrom mellom hvert av disse ordene.

2.2.1 Søk i internasjonale databaser

To bibliotekarer valgte i samråd med forskerteamet ut fem engelskspråklige databaser som ble vurdert som spesielt relevante for dette søket: Eric (Ebsco), Sociology Source Ultimate (Ebsco), Scopus, Web of Science og Education Source (Ebsco). Web of Science og Scopus er tverrfaglige databaser, Eric og Education Source er pedagogiske databaser, og Sociology Source Ultimate er en database innen sosiologien.

2.2.2 Søk i nordiske databaser

Det eksisterer pr. i dag ikke tilgang til databaser som muliggjør systematisk kartlegging av kun nordisk forskning. I nordiske databaser ble det søkt i Oria.no, Libris.kb.se, og Bibliotek.dk. Oria er en norsk beholdningsdatabase, det samme er den svenske og den danske databasen som ble benyttet. Disse tre ressursene fungerer med andre ord ikke som de andre internasjonale databasene vi benyttet, men snarere som søkeverktøy. Mulighetene for å systematisk samle inn omfattende mengder litteratur til komplekse litteratursøk gjennom disse er langt mer begrenset.

Etter søket ble referansene overført til EndNote, og det ble foretatt en dublettsjekk. Deretter ble de gjenværende referansene overført til litteratursorteringsprogrammet Rayyan for videre behandling. Her ble de 27 703 referansene gjennomgått manuelt av teamet.

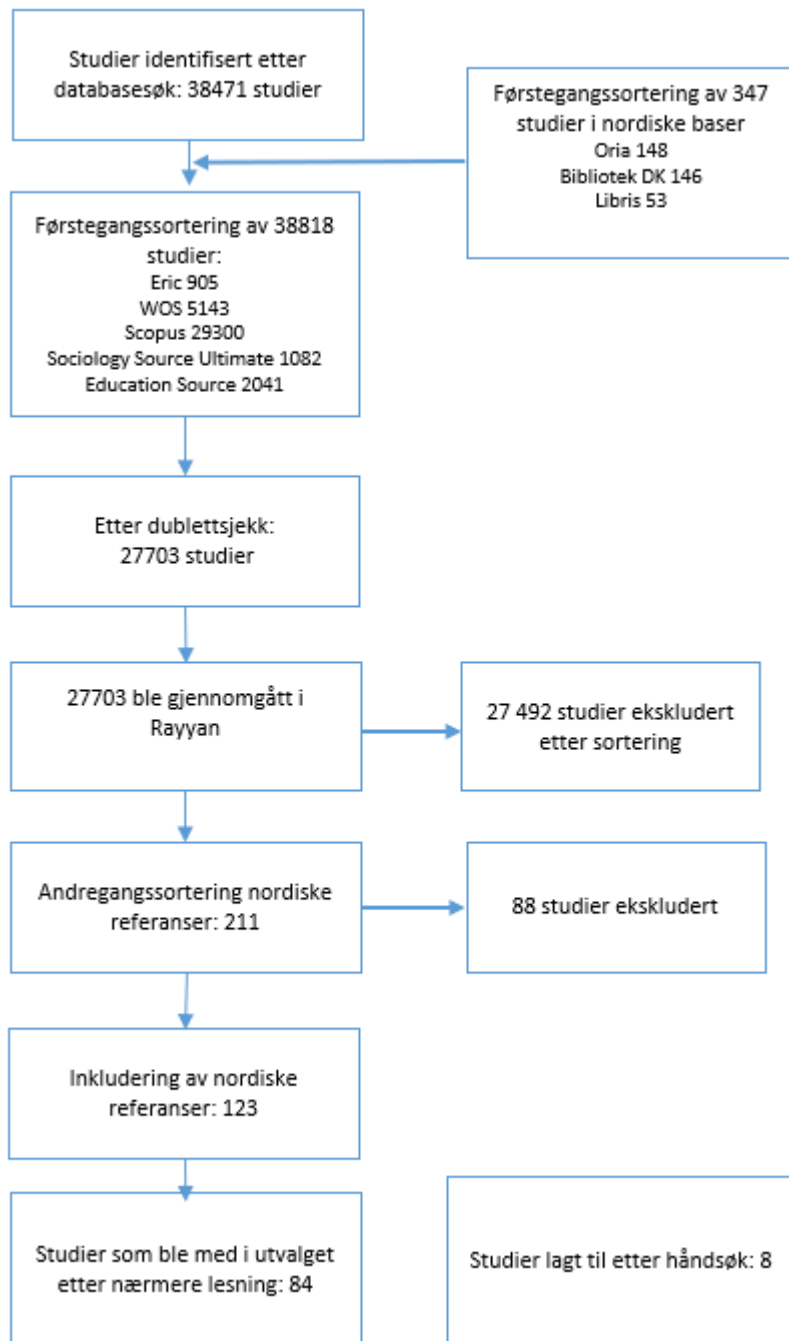
2.3 Eksklusjon

Via en utvelgelsesprosess ble referanser som tilfredsstillte studiets innhold og krav valgt for videre behandling. Alle studier som ikke *både* hadde søkelys på de nordiske landene og omhandlet barn og unge, kjønn og skjermbruk, ble fjernet. Det ble så sortert ut totalt 211 nordiske referanser, som etter en systematisk gjennomgang ble kuttet ned ut til 84 referanser (se appendiks). De valgte referansene ble overført til analyseprogrammet NVivo, hvor de ble organisert og analysert.

2.4 Kvalitetssikring og håndøk/tilleggssøk

Kvaliteten på søket er ivaretatt ved gjentatte prøvninger og testinger i alle databaser som er benyttet i dette søket. Søkord og sammensetninger er testet sammen med forskjellig bruk av proximity-søk. Det er også testet flere databaser enn de som ble brukt i selve søket. Disse ble forkastet på grunn av irrelevante treff. Søking innen de samfunnsvitenskapelige fagene kan være komplisert, da mange av databasene dekker tverrfaglige fagfelt og det mangler en enighet om bruk av terminologi, noe som gjør det utfordrende å finne de rette søkeordene og begrepene. Det kreves derfor god kjennskap til fagdatabasens innhold og alternativer, samt ferdigheter for å lage effektive søkestrategier for å finne det relevante, men også utelate det irrelevante.

Proessen med litteratursøket har blitt kvalitetssikret underveis, bl.a. gjennom en workshop med fagmiljøet ved Institutt for pedagogikk og livslang læring (IPL) ved NTNU den 22.03.2019. Listen over utvalgt litteratur har også blitt kvalitetssikret både av fagmiljøet ved IPL samt to eksterne fagfeller fra henholdsvis UiO og Nord Universitet. Fagfellene har gitt innspill til litteratur som ikke ble fanget opp av det systematiske søket. I tillegg har forskerteamet gjort et såkalt «håndøk», det vil si strategiske søk etter ytterligere relevant litteratur. Etter en gjennomgang av referansene innhentet gjennom håndøk og fagfellers anbefalinger, valgte vi å inkludere ytterligere åtte referanser. Søkeprosessen i sin helhet er beskrevet i flytdiagrammet under (figur 1).



Figur 1 Flytdiagram.

3 Bakgrunn: Barn og unges mediebruk de siste 20 årene

I dette kapitlet ser vi nærmere på tendenser ved barn og unges skjermbruk. Mens litteraturen vi gjennomgår i kapittel fire er avgrenset til de siste ti årene, ser vi her på utviklingstrekk for de siste to tiårene. Dette kapitlet etablerer en kontekst til forskningen fra selve litteratursøket som vi gjennomgår i kapittel fire. For å avgrense omfanget av dette bakgrunnskapitlet ser vi først og fremst på norske barn og unges skjermbruk, og bruker derfor norske mediebruksundersøkelser som hovedgrunnlag: barn og medier-undersøkelsene fra Medietilsynet (gjennomført siden 2003), Ungdata-undersøkelsene fra NOVA (gjennomført siden 2010), samt en ny rapport fra EU Kids Online Norge (Staksrud og Ólafsson, 2019). Utviklingstrekkene som preger norske barn og unges mediebruk vil imidlertid ofte reflektere endringer som skjer internasjonalt. Vi har derfor også inkludert poeng fra en innflytelsesrik europeisk studie gjennomført ved årtusenskiftet (Livingstone og Bovill, 2001). Vi fokuserer på tendenser i barn og unges tidsbruk og tilgang til ulike medier. I de tilfellene vi har tilgjengelig informasjon, trekker vi fram hvordan mediebruk henger sammen med faktorer som familiens utdanningsnivå og inntekt. De norske undersøkelsene vi baserer oss på diskuterer imidlertid slike dimensjoner i begrenset grad, men fokuserer mer på alders- og kjønnsforskjeller i barn og unges skjermbruk. Som i rapporten forøvrig legger vi her spesiell vekt på hva undersøkelsene forteller oss om hvordan kjønn henger sammen med mediebruk blant barn og unge.

3.1 Utviklingstrekk ved årtusenskiftet

En undersøkelse som ble gjennomført ved årtusenskiftet og som er referert til i boken *Children and Their Changing Media Environment: A European Comparative Study* (Livingstone og Bovill, 2001) markerer starten på perioden vi fokuserer på i dette kapitlet. På denne tiden var dette en av de største studiene som påpekte gradvise endringer som har hatt konsekvenser for hva det vil si å vokse opp med medier (Tønnessen, 2007:16). Her ble utbredelsen av internett og nye teknologier i barn og unges hverdag utforsket gjennom en omfattende komparativ studie i tolv land.¹⁰

Norge var ikke en del av denne studien, men den skisserte noen utviklingstrekk som er av betydning også for norsk kontekst og for dagens medielandskap. Forskerne fremhevet at medieutviklingen må ses i sammenheng med sosiale, økonomiske og politiske strømninger. Det ble påpekt at det særlig er en tendens til at nasjonale ulikheter virket mindre fremtredende enn tidligere. Endringer i det politiske landskapet har medført at barn og unge inviteres til å se seg selv som europeiske medborgere, samtidig som de også forholder seg til globale kommersielle krefter. Videre har globalisering av populærkultur og digital teknologi bidratt til økt mulighet for kommunikasjon med folk fra andre deler av verden (Livingstone et al., 2001). I studien ble et poeng fremhevet, som også har vært viktig i mange senere studier: barn og unge bruker medier på ulike måter og de bruker ofte flere medier samtidig. Forskerne advarte videre mot både underdrivelse og overdrivelse av endringene i medielandskapet. Til tross for enorme teknologiske forandringer, så forskerne også likhetstrekk mellom disse barnas hverdagsliv og hverdagen til barn slik den ble skildret i en

¹⁰ Belgia, Danmark, Finland, Frankrike, Tyskland, UK, Israel, Italia, Nederland, Spania, Sverige og Sveits.

undersøkelse utført 40 år tidligere (Himmelweit et al., 1958). Barna tilbrakte fortsatt tid ute med venner, så på tv for å unngå kjedsomhet, og hadde foreldre som helst skulle sett at de leste mer bøker fremfor å tilbringe tid med de elektroniske mediene (Livingstone et al., 2001).

En av de viktigste endringstendensene som ble trukket frem i denne studien var en mer fremtredende *soveromskultur* blant barn og unge, preget av mediebruk. Soverommene til barn og unge var i større grad enn tidligere velutstyrt med medieteknologier, og fremstod dermed som en viktig arena hvor medieteknologier brukes til identitetsarbeid og kommunikasjon med venner. Endringene kunne samtidig innebære bekymringer om at de unge i økende grad levde isolerte liv med mediene (Bovill og Livingstone, 2001). Foreldre på tvers av landegrenser fortalte denne gangen om bekymringer som fortsatt er aktuelle: De uttrykte en oppfatning av tv-mediet som tidstyv, fortalte om bekymringer om voldelige og kanskje avhengighetsskapende dataspill, og om tilgang til pornografi og upassende innhold via internett. Med fremveksten av medierike soverom ble slike bekymringer intensivert, fordi regulering og overvåkning av barnas mediebruk ble mer krevende (Bovill og Livingstone, 2001:192).

Om vi hopper frem i tid er spørsmål om hvorvidt barn har tilgang til medier på eget rom av mindre betydning. Utbredelsen av mobile medieløsninger som bærbar datamaskiner, nettbrett og mobiltelefoner innebærer at mediebruk ikke er begrenset til bestemte steder eller rom i hjemmet (Medietilsynet, 2012a). De siste årene har flere forskere fremhevet at vi i dag kan snakke om en *medialisert* barndom (Johansen, 2015, Jæger og Torgersen, 2012). Som Stine Liv Johansen forklarer, handler dette begrepet om «[...] at måten mediene fungerer på, endrer de sosiale relasjonene på ulike måter. Det vil si at kommunikasjonen mellom oss skjer gjennom mediene i større grad, og at vi innretter hverdagen i henhold til medienes struktur og uttrykksmåter» (Johansen, 2015:24). Et viktig poeng fremmet ved hjelp av dette perspektivet er at mediene i dag er en uunngåelig del av oppveksten, noe som innebærer at innsikt i medier og mediebruk er en forutsetning for å forstå barn og unges hverdager og erfaringer (Johansen, 2015).

3.2 Norske mediebruksundersøkelser: Tidsbruk og tilgang

Det har blitt påpekt at det nye medielandskapet, preget av en rekke kombinasjonsmuligheter og konvergens, medfører at det er krevende å gjøre presise vurderinger av hvor mye tid som brukes på mediene totalt (Tønnessen, 2007). De nevnte mediebruksundersøkelsene gir innblikk i tidsbruk på ulike medier og aktiviteter, men det er vanskelig å anslå akkurat hvor mye tid barn og unge bruker på mediene, og hvordan dette har endret seg over tid. Likevel inneholder rapportene fra ulike år observasjoner som tyder på at tid som går med til visse former for mediebruk har økt.

I Ungdata-undersøkelsene, som har blitt gjennomført fra 2010 og utover, ble det de første årene stilt spørsmål om hvor lang tid man bruker på datamaskin utenom skolen (NOVA, 2013, 2014). I rapportene fra 2015 og utover ble det som respons til et medielandskap i endring i stedet stilt spørsmål om hvor lang tid man vanligvis bruker *foran en skjerm* i løpet av en dag (Bakken, 2017, 2018, NOVA, 2015, Bakken, 2016). I rapporten fra 2018 fremheves det at andelen som bruker mye tid (minst tre timer per dag) på skjermaktiviteter har økt over tid. De finner en økning på mellom

fire og åtte prosentpoeng siden 2015, og økningen er størst blant jenter på ungdomsskolen. Mye av økningen forklares med at flere bruker mye tid på sosiale medier. Denne observasjonen støttes også av EU Kids Online Norges nyeste rapport, hvor det fastlås en markant økning i bruk av sosiale medier siden 2010: «[...] antall barn og unge med en profil på et sosialt nettverk har gått opp fra 69 % i 2010 til 84 % i 2018. Det er en særlig stor økning blant barn som er under 13 år» (Staksrud og Ólafsson, 2019:21).

Medietilsynet har også siden 2008 stilt spørsmål om tidsbruk i sine kartlegginger. I løpet av årene har både spørsmål, svaralternativer og aldersgruppene som blir undersøkt blitt endret, blant annet for å holde tritt med et medielandskap i endring. Dette medfører at det ikke er mulig å gjøre direkte sammenligninger over tid. I flere av undersøkelsene meldes det likevel om økning i tidsbruk på visse områder, samtidig som mediebruken på mange områder ser ut til å variere lite fra år til år. Det meldes spesielt om endringer i tid brukt til spilling, sosiale medier og bruk av mobiltelefon: I Medietilsynets rapport for 2012 ble det beskrevet en økning siden 2010 i andelen barn som spiller en gang i uka eller oftere, i tillegg til en økning i bruken av sosiale nettsteder. I 2014 ble det også påpekt en økning i spilling siden 2012, spesielt blant jenter. I rapporten for 2018 pekes det også på tendenser for økt tidsbruk sammenlignet med tall fra 2016: Blant gutter mellom 9-14 år så man en markant økning i andelen som spilte spill eller brukte mobilen i to timer eller mer, og i andelen 12-14 år gamle gutter som bruker sosiale medier i to timer eller mer per dag.¹¹ For 9-14 år gamle jenter så man at betydelig flere brukte mobilen i to timer eller mer, i tillegg til en økning i andelen som spilte spill i to timer eller mer, selv om økningen var mindre markant enn blant guttene. En overordnet observasjon i denne rapporten er at man ser mer mobilbruk på daglig basis ved en lavere alder enn tidligere. Ungdata-undersøkelsene gir også innblikk i hvordan posisjonen til ulike medieteknologier endrer seg over tid. I 2018 tegnes det et lignende bilde som i Medietilsynets rapport: det fremheves at bruken av datamaskiner har gått ned, mens tidsbruk på mobiltelefon og nettbrett har økt (Bakken, 2018:58-59).

EU Kids Online Norge setter søkelys på tid brukt på Internett i en rapport utgitt i 2019. De finner at barn og unge i gjennomsnitt bruker internett i underkant av fire timer hver dag (Staksrud og Ólafsson, 2019:7, 19). Selv om undersøkelsene ikke er direkte sammenlignbare, kan man notere seg at Medietilsynet i sin kartlegging fra 2008 fant at barn og unge i gjennomsnitt brukte rundt to timer på internett hver dag. Som i Medietilsynets siste rapporter, fremheves her mobiltelefonen som en spesielt viktig teknologi for de unge i dag.

Mediebruksundersøkelsene til Medietilsynet gir oversikter inndelt etter alder og kjønn, men gir i liten grad innsikt i hvordan ulike demografiske faktorer henger sammen med mediebruk og tilgang til teknologi. Ungdata-undersøkelsene gir heller ikke systematiske oversikter over slike forhold, men i rapporter fra ulike år trekkes det frem noen sammenhenger. Om kartleggingen fra 2010-2012 trekkes det frem at det å ha dårlig råd ikke ser ut til å begrense ungdommers PC-bruk – tvert imot bruker ungdommer fra familier med dårlig råd mer tid foran datamaskinen enn de fra familier som er bedre stilt økonomisk (NOVA, 2013:49). I rapporten for 2014 finner man at ungdom som sliter

¹¹ For å vurdere tidsbruk stiller Medietilsynet spørsmål om hvor lang tid man brukte på ulike medier og medieaktiviteter «dagen i går» (se Medietilsynet, 2018a:14).

med psykiske plager oppgir betydelig mer skjermtid enn andre (NOVA, 2015:55). I 2016 påpekes at flere av de som oppgir å bli mobbet også oppgir mye skjermtid. Videre påpekes det at de som oppgir at de aldri mobber andre, rapporterer om vesentlig mindre skjermtid enn de som oppgir at de mobber andre (Bakken, 2016). I 2017 fremheves det at de som ikke driver med organisert idrett bruker «langt mer tid foran en skjerm enn de som driver med idrett» (Bakken, 2017:65), mens i 2018 fremheves en tendens til at ungdommer som har brukt hasj eller marihuana oppgir mer skjermtid enn de som ikke har brukt cannabis (Bakken, 2018).

3.2.1 Tilgang

I den tidligere nevnte europeiske undersøkelsen ble det fremhevet at fordi vestlige samfunn i økende grad er informasjonsbaserte, spiller mediene en viktig rolle ikke bare for fritiden, men for yrkesmuligheter og offentlig deltakelse (Livingstone et al., 2001). Spørsmål om tilgang til medier er dermed av stor betydning. Studien belyste forskjeller i tilgang til ulike medier mellom de undersøkte landene, og i lys av sosioøkonomisk status og kjønn. De nordiske landene Danmark, Finland og Sverige ble beskrevet som i front når det gjelder internetttilgang (d'Haenens, 2001). Norge var som nevnt ikke del av denne studien, men Medietilsynets tidligere rapporter understreker at også norske barn lenge har hatt god tilgang til internett. I 2003 fant de at 73% av norske 8-18-åringer hadde tilgang til internett hjemme, og fem år senere hadde tallet steget til 97% (Medietilsynet, 2008). I den europeiske undersøkelsen ble sosioøkonomisk status fremhevet som å spille en vesentlig rolle for familiers tilgang til ulike medieteknologier. Generelt sett ble det funnet sammenheng mellom høy sosioøkonomisk status og eierskap av medier. Et unntak ble funnet for eierskap av spillkonsoller, som var spesielt utbredt i familier med lav sosioøkonomisk status. Mens det så ut til å spille en vesentlig rolle på familienivå, ble det funnet få forskjeller knyttet til sosioøkonomisk bakgrunn når det gjelder barnas personlige tilgang til medier (på soverommet). Her fremstod alder og kjønn som langt viktigere faktorer, noe vi diskuterer nærmere nedenfor.

I norske mediebruksundersøkelser er det et gjennomgående funn at norske barn har svært god tilgang til flere ulike medier. I Medietilsynets undersøkelser fra 2003 så man at 96% av barn og unge oppga å bruke PC på skole og fritid, og i 2008 fant man at hele 98% oppga å ha tilgang til PC hjemme, hvorav 60% hadde egen PC. I 2008 fant man også som nevnt en nærmest total internettdekning hjemme for norske barn (97%) (Medietilsynet, 2008). Det har dessuten blitt fremhevet en tendens til at barna bruker internett ved en stadig yngre alder. Mens starttidspunktet for internettbruk lå rundt 7-10 år i 2003, lå det rundt 5-8 år i 2008 (Medietilsynet, 2008). I rapporten for 2010 fant man at 37% av respondentene svarte at de brukte internett for første gang da de var 6 år eller yngre, noe som er en tydelig økning fra 2008, da 28% svarte det samme (Medietilsynet, 2010).

En lignende tendens har blitt observert for tilgang og bruk av mobiltelefon. I 2008 oppga 86% av barn og unge at de hadde mobiltelefon, mens i 2018 oppga 99% av 9-18-åringer at de har mobiltelefon. 95% av disse oppga å ha smarttelefon. Som ved de fleste andre medier, øker tilgangen med alder, samtidig som det er observert en tendens til at barna får mobiltelefon ved en stadig yngre alder. I Medietilsynets undersøkelse fra 2008 ble 10-årsalderen fremhevet som en «magisk grense» (Medietilsynet, 2008:64), mens i foreldreundersøkelsene fra 2012 og 2014 fant man at

gjennomsnittsalderen for å få sin egen mobiltelefon lå rundt 8 år (Medietilsynet, 2012b, 2014b). Fra 2012 til 2016 ble det videre påpekt en økning (fra 17 til 28%) av andelen 5-8-åringene som har mobiltelefon (Medietilsynet, 2016b).

Inntrykket av at norske barn har god tilgang til medier støttes også av den nyeste rapporten fra EU Kids Online Norge. Her slås det blant annet fast at 96% av norske 9-17-åringene oppgir å ha egen mobiltelefon med internettilgang. Undersøkelsen viser videre at norske barn og ungdom i gjennomsnitt har 2,5 enheter de benytter for å få tilgang til nettet (Staksrud og Ólafsson, 2019).

Norske barn og unges medietilgang må altså sies å være svært god, noe som kan støtte opp om observasjoner om at sosiale skiller i nyere tid slår tydeligere ut på brukerkulturen enn på tilgang til medieteknologi (Tønnessen, 2007). Mediebruksundersøkelsene gir imidlertid begrenset innsikt i sammenhengen mellom demografiske faktorer og tilgang til medieteknologier, og det kan være vanskelig å avtegne et oversiktlig og enhetlig bilde. Medietilsynet finner for eksempel i 2016 lite sammenheng mellom husstandens økonomi og hvorvidt barna har mobiltelefon eller ikke. I flere rapporter påpekes det en tendens til at andelen av barna som har mobiltelefon er høyere om de har foreldre med lavere utdanningsnivå (Medietilsynet, 2016b, 2018b). Samtidig er det en liten andel barn som ser ut til å ha begrenset eller ingen tilgang til medier i hjemmet. Medietilsynet finner for eksempel både i 2016 og 2018 at 1% av foreldre svarer at barna deres ikke har tilgang til noen av mediene det spørres om (Medietilsynet, 2016b, 2018b). I 2018 påpekes det en sammenheng mellom lav inntekt i husholdet og begrenset tilgang til medier (Medietilsynet, 2018b). Det disse kartleggingene heller ikke kan gi svar på, er hvordan det oppleves å ha manglende tilgang til medier i et medialisert samfunn. For de det gjelder, kan dette tenkes å representere en vesentlig likestillingsutfordring.

3.3 Kjønnsmønster i barn og unges mediebruk og tilgang

Som nevnt tidligere er alder og kjønn sentrale dimensjoner i mediebruksundersøkelsene vi har gjennomgått. Her vil vi fremheve hva kartleggingene forteller oss om kjønnsforskjeller i barn og unges mediebruk og tilgang til ulike medier.

Når det gjelder tidsbruk, viser NOVAs kartlegginger fra flere år en tendens til at en noe høyere andel gutter bruker mye tid på medier sammenlignet med jenter. Statistikken er likevel ikke entydig når det gjelder kjønnsforskjeller i tidsbruk. EU Kids Online Norge finner for eksempel at jenter rapporterer noe mer tidsbruk på internett enn guttene. Mens det i flere rapporter fremheves store likhetstrekk i jenter og gutters mediebruk, finner man tydelige forskjeller spesielt for spilling, bruk av sosiale medier og mobilbruk. Her er det snakk om overlappende kategorier, for spilling kan for eksempel gjøres både i sosiale medier og på mobil. Funnene som presenteres under må derfor leses med det forbehold at spørsmålene som stilles også kan usynliggjøre viktige nyanser i barn og unges mediebruk.

Et funn som går igjen år etter år i Medietilsynets kartlegginger er at gutter oppgir å bruke betydelig mer tid på spilling sammenlignet med jenter (Medietilsynet, 2008, 2010, 2012a, 2014a, 2016a,

2018a). Lignende tendenser trekkes frem i flere av NOVAs rapporter (Bakken, 2017, NOVA, 2015, Bakken, 2016), og EU Kids Online Norge finner markante kjønnsforskjeller i andelen som er tilkoblet nett via spillkonsoller daglig, og «nesten hele tiden» (Staksrud og Ólafsson, 2019). Tendensen til at gutter oppgir å bruke mer tid på dataspill er også funnet i tidligere europeiske undersøkelser (Bentjes et al., 2001).

Mens gutter generelt sett ser ut til å være betraktelig mer opptatt av spilling sammenlignet med jenter, dominerer jentene i større grad når det gjelder bruk av sosiale medier og mobiltelefon. NOVA finner fra 2014 og utover gjennomgående at jenter bruker sosiale medier i større grad enn gutter (Bakken, 2016, 2017, 2018, NOVA, 2015). Det samme gjelder Medietilsynets undersøkelser fra 2014 til 2018 (Medietilsynet, 2014a, 2016a, 2018a). Her fremheves det at bruk av sosiale medier har sterk sammenheng med både kjønn og alder. I 2016 finner vi de størst kjønnsforskjell blant 14-åringene, mens forskjellen er størst blant 15-16-åringene i 2018 (Medietilsynet, 2016a, 2018a). Når det gjelder mobilbruk, påpeker Medietilsynets kartlegginger fra 2014, 2016 og 2018 tydelige kjønnsforskjeller i tidsbruk. I 2014 så man at jenter i gjennomsnitt brukte mobiltelefonen 150 minutter daglig, sammenlignet med 98 minutter blant guttene (Medietilsynet, 2014a). I 2016 og 2018 fant de at en høyere andel jenter enn gutter oppga å bruke mobilen i to timer eller mer dagen før undersøkelsene. Mens det ble funnet omtrent ingen kjønnsforskjell blant de yngste deltakerne (9-11-åringer) begge årene, så man betydelig kjønnsforskjeller blant spesielt 15-16-åringene i 2016 og 17-18-åringene i 2018. Undersøkelsene til EU Kids Online påpeker lignende tendenser, og forklarer at “[j]enter rapporterer at de oftere er pålogget på mobiltelefonen «hele tiden» (32 %), sammenlignet med gutter (24 %)» (Staksrud og Ólafsson, 2019:19).

Et annet trekk som går igjen i flere rapporter, er at jenter oftere fremstår som mer kritiske til hvor mye tid de bruker på ulike medier. I EU Kids Online Norges undersøkelse svarte jenter oftere enn gutter at internett tar for mye tid (66% mot 43%) (Staksrud og Ólafsson, 2019). Flere av Medietilsynets rapporter viser dessuten at jenter i større grad enn gutter mener at de bruker for mye tid på de fleste medier. Unntaket er spilling, hvor guttene ofte er mer kritisk til egen tidsbruk (Medietilsynet, 2012a, 2014a, 2016a, 2018a).

Når det gjelder barn og unges *tilgang* til ulike medier finner man også visse kjønnsforskjeller. I den europeiske kartleggingen diskutert tidligere ble det funnet en tydelig tendens til at en høyere andel gutter hadde tilgang til ulike medier på eget rom, spesielt når det gjelder datamaskiner og spillkonsoller (d'Haenens, 2001:82). Tendenser til at gutter har bedre tilgang til medier er mindre tydelige i norske mediebruksundersøkelser. I Medietilsynets kartlegging fra 2008 fant man at en høyere andel gutter enn jenter hadde egen PC (65 mot 54%) (Medietilsynet, 2008). I 2012 fant man imidlertid at mens en høyere andel gutter hadde tilgang til tv på eget rom, var det ingen kjønnsforskjeller for tilgang til PC/Mac på eget rom (Medietilsynet, 2012a). Basert på Medietilsynets rapporter er det overordnet sett små kjønnsforskjeller for barn og unges tilgang til ulike medier. Et unntak som går igjen år etter år er at en betydelig høyere andel gutter ser ut til å ha tilgang til spillkonsoller (Medietilsynet, 2008, 2012a, b, 2014a, b, 2016a, b, 2018a, b). Flere av rapportene viser derimot at en noe høyere andel jenter har tilgang til mobiltelefon og smarttelefon, samt at flere jenter får mobiltelefon når de er yngre sammenlignet med gutter. EU Kids Online

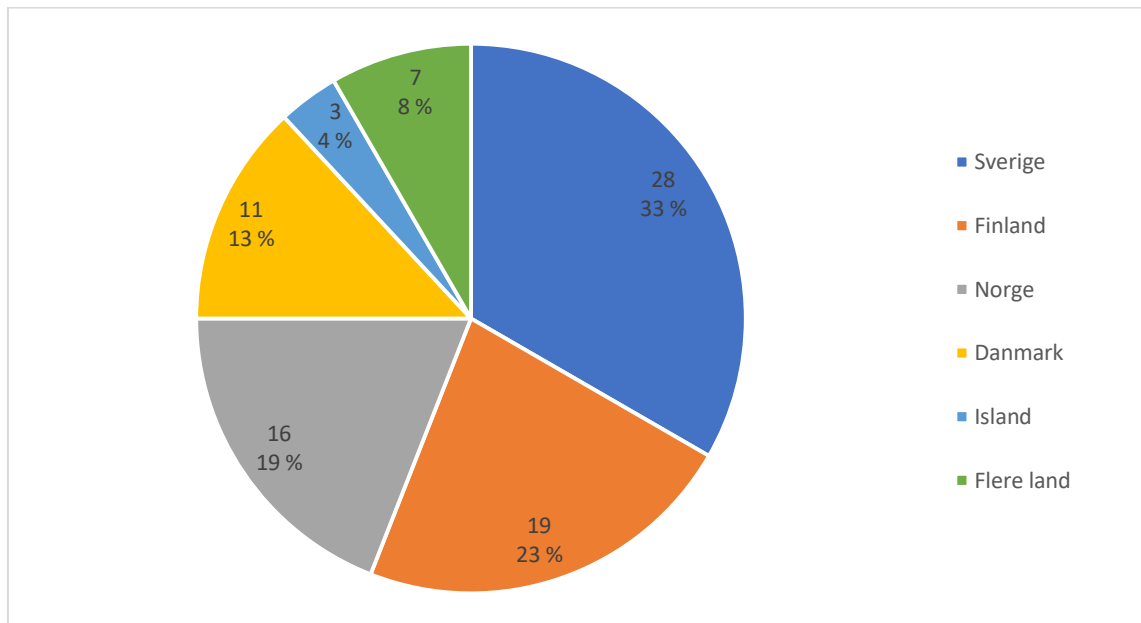
Norge finner at jenter gjennomsnittlig ser ut til å ha tilgang til flere enheter (ca. 3) enn guttene (ca. 2). Jenter har oftere nettbrett sammenlignet med gutter (61% mot 52%), mens det er vanligere at gutter har spillkonsoll sammenlignet med jenter (70% mot 23%) (Staksrud og Ólafsson, 2019:17).

3.4 Oppsummering

For å oppsummere kan vi si at mediebruk har spredd seg fra familiens fellesrom til både barnas rom og steder utenfor hjemmet. Videre har mediebruk gått fra å være en mer avgrenset aktivitet til å gjennomsyre ulike aktiviteter i barn og unges hverdag. Elise Seip Tønnessen har oppsummert endringene som fremveksten av nye medier har medført gjennom stikkordene økt tilgjengelighet, økt mobilitet og økt kapasitet (Tønnessen, 2007:41). Mediebruksundersøkelsene vi har gjennomgått gir kun i begrenset grad mulighet til å si noe om sammenhenger mellom mediebruk og demografiske faktorer som sosioøkonomisk bakgrunn, men fokuserer mer på alder og kjønn. Som vi har sett i dette kapitlet har tidligere undersøkelser påpekt tendenser til at gutter har bedre tilgang til medier på eget rom, mens kjønnsforskjeller i tilgang til medier i dag virker mindre tydelige. Enkelte undersøkelser viser for eksempel at jenter i gjennomsnitt oppgir å ha tilgang til flere egne medieenheter enn gutter (Staksrud og Ólafsson, 2019). Samtidig viser mediebruksundersøkelsene vi har gjennomgått noen tydelige kjønnsforskjeller i mediebruk som går igjen over flere år. Det tegnes et bilde av at gutter er spesielt interessert i dataspill, men jenter tilbringer mye tid på blant annet sosiale medier. Med disse tendensene som bakgrunn, vender vi nå oppmerksomheten mot forskningen innhentet gjennom vårt systematiske søk.

4 Resultat av litteratursøket

I dette kapitlet presenterer vi resultatet av det systematiske litteratursøket, hvor vi identifiserte totalt 84 relevante nordiske forskningsbidrag. I tillegg har vi gjennomgått ytterligere åtte studier innhentet gjennom håndøk. Før vi gjennomgår litteraturen, vil vi gi et overblikk over hvordan studiene fra det systematiske søket fordeler seg på ulike land, hvilke aldersgrupper som undersøkes, samt hvilke forskningsmetoder som anvendes mest. Figur 2 viser en oversikt over studiene fordelt på land. Vi har kategorisert etter hvor dataene for undersøkelsene kommer fra. Vi ser at den største andelen av forskningen kommer fra Sverige, etterfulgt av Finland, Norge og Danmark. En mindre andel av utvalget består av studier som omhandler flere land,¹² samt studier fra Island.



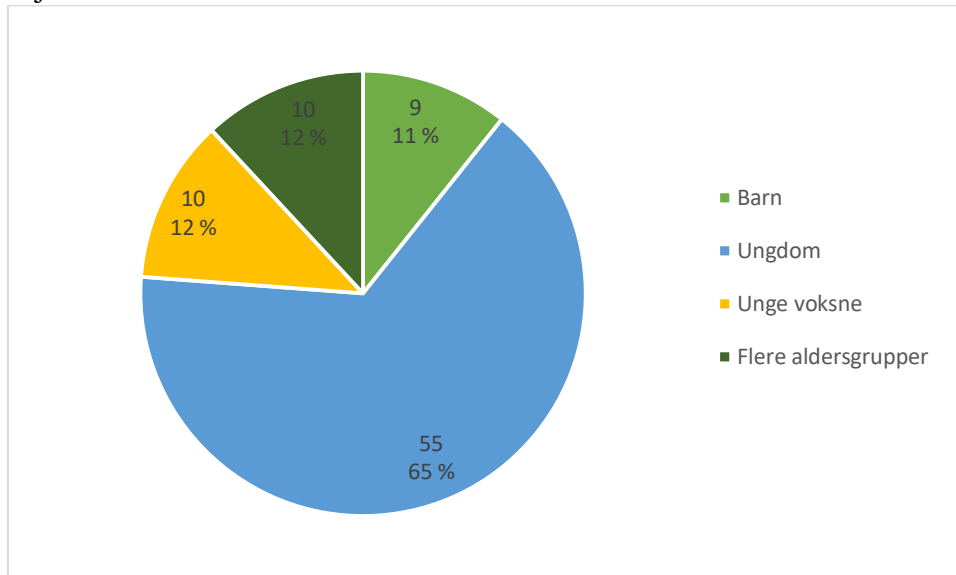
Figur 2 Studier kategorisert etter landet hvor forskningen er gjennomført. N=84

Videre har vi sortert studiene med hensyn til hvor gamle barna som deltar i forskningen er, og i noen tilfeller etter målgruppen for medieinnholdet som analyseres. Vi har brukt en inndeling hvor 0-12-åringers kodes som *barn*, 13-17-åringers som *ungdommer* og de fra 18-25 som *unge voksne*. På grunn av at ulike studier opererer med ulike aldersspenn, har vi tillatt et avvik på +/- 2 år i kodeprosessen. Det vil for eksempel si at et aldersspenn fra 6-13 vil kodes som *barn*, mens 11-18 vil kodes som *ungdom*.

I visse tilfeller har vi også inkludert studier som omhandler 18-30-åringers, som da er kategorisert som *unge voksne*. I noen tilfeller går aldersspennet over flere av disse gruppene, og vi har derfor en egen kategori for *flere aldersgrupper/generasjoner*. Figur 3 viser en oversikt over studiene kategorisert etter aldersgruppen(e) som undersøkes. Vi ser at materialet klart domineres av forskning om *ungdommer*, og i liten grad inkluderer forskning om *barn*. Det er alltid en risiko for at systematiske litteratursøk ikke fanger opp all relevant litteratur, men basert på våre undersøkelser

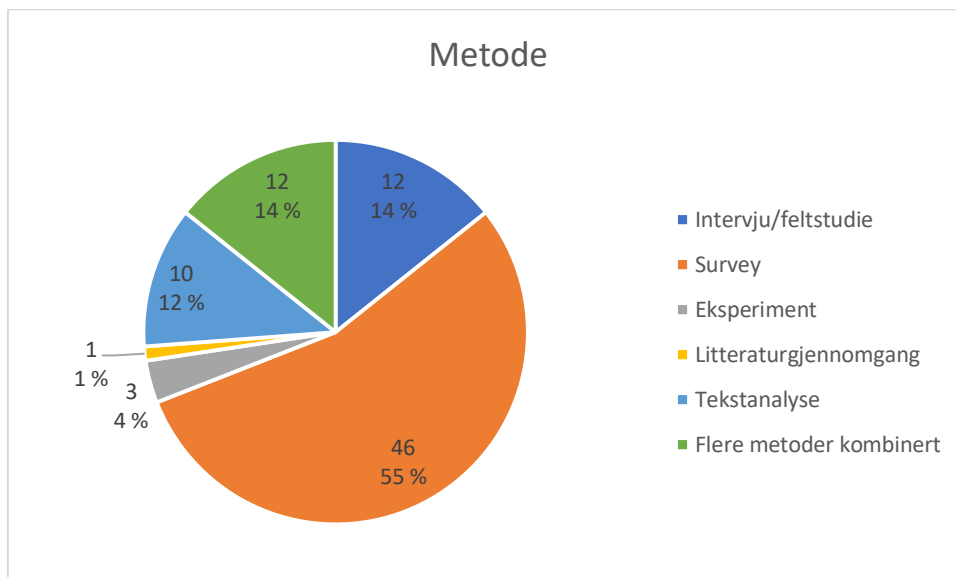
¹² Minst ett nordisk land er i disse tilfellene del av studien.

vil vi si at det finnes lite forskning med et kjønnsperspektiv om den yngste aldersgruppens skjermbruk.



Figur 3 Aldersgrupper som undersøkes. N=84

Figur 4 viser hvordan studiene fordeler seg med tanke på forskningsmetoden(e) som er brukt. Her ser vi at surveyundersøkelser dominerer stort og utgjør hele 55% (46 studier) av materialet. Deretter finner vi studier som kombinerer flere metoder (14%), også kvalitative studier hvor det brukes intervju, observasjon eller feltstudier utgjør 14% av bidragene. Vi finner med andre ord lite kvalitativ forskning hvor barn og unges erfaringer belyses. Tekstanalyser og innholdsanalyser utgjør 12 % av studiene, 4 % er kategorisert som eksperimentundersøkelser. Til slutt utgjør en litteraturgjennomgang 1% av materialet.

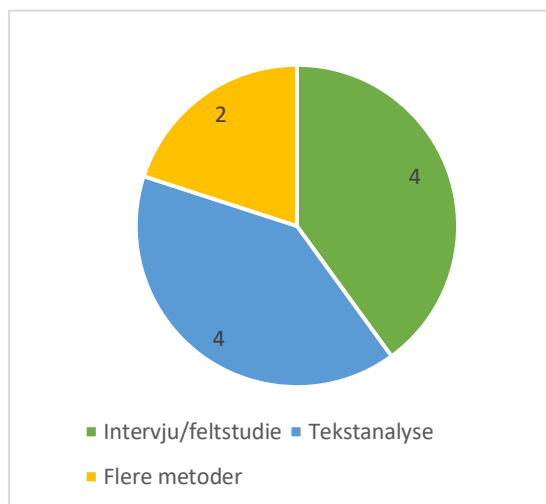


Figur 4 Oversikt over studiene etter metode. N=84

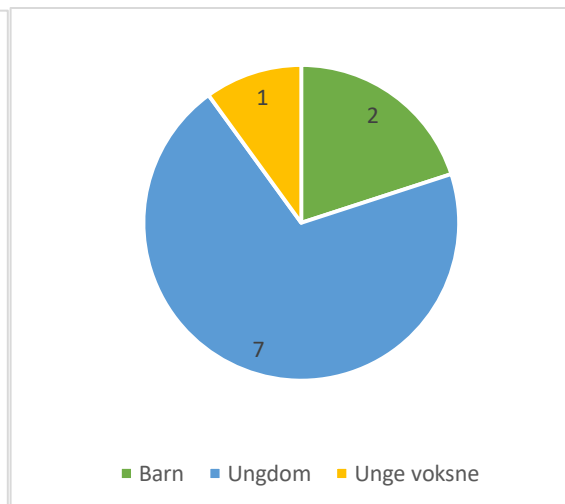
Som forklart innledningsvis har vi sortert studiene etter tre overordnede temaområder; *medierepresentasjoner av kjønn, mediebruk, og seksuelle mediepraksiser*. Første temaområde er det minst dominerende i materialet, og utgjør 12% av forskningsbidragene vi har innhentet. Studier om det vi omtaler som mediebruk er langt mer dominerende, og utgjør hele 59% av materialet. Undersøkelser av det vi omtaler som seksuelle mediepraksiser utgjør 29% av materialet. Under følger en gjennomgang av forskningsbidragene innhentet gjennom litteratursøket. Vi strukturerer materialet etter temaområde, og inkluderer de åtte studiene innhentet gjennom håndøk under temaområdene hvor de har størst relevans.

4.1 Medierepresentasjoner av kjønn

Ti av studiene innhentet gjennom det systematiske litteratursøket ble sortert under temaområdet vi har kalt medierepresentasjoner av kjønn. Som illustrert i figur 5 er fire av disse basert på tekstanalyser/innholdsanalyser, fire er intervju- eller feltstudier, og de siste to bidragene kombinerer flere metoder. De fleste av studiene omhandler ungdommer, to fokuserer på barn, mens en fokuserer på unge voksne (se figur 6).



Figur 5 Metode, N=10



Figur 6 Aldersgruppe som undersøkes, N=10

Blant disse ti bidragene finner vi fem svenske studier, tre norske, en dansk og til slutt en studie som setter søkelys på ungdomsfilmer i Skandinavia (Lysne, 2014). I tillegg til disse, har vi innhentet ytterligere fire bidrag gjennom håndøk (Amrud et al., 2018, Forsman, 2017, Götz og Lemish, 2012, Svendsen et al., 2018). Tematisk kan litteraturen på dette området deles i tre grupper, hvor den første består av tekstanalyser som belyser hvordan kjønn representeres i filmer og tv-programmer, den andre inneholder studier av barn og unges fremføring og selvscenesettelse gjennom ulike medier, og den tredje inneholder forskning som belyser hvordan barn og unge

fortolker og forhandler med mediens representasjoner av kjønn. Vi gjennomgår kort de 14 studiene om medierepresentasjoner av kjønn nedenfor.

4.1.1 Representasjoner i film og tv

Thorfinnsdottir og Jensen (2017) viser hvordan ikke-normative identiteter, begjær og praksiser blir representert i barne-tv i Danmark. Gjennom innholdsanalyser av 545 tv-program, og intervjuer med sentrale personer i dansk riks tv, finner de at for at representasjoner av familiekonstellasjoner skal være passende for barn, må foreldrene enten være heteroseksuelle, eller ikke ha noen eksplisitt seksuell orientering. Ikke-heteroseksuelle foreldre synes ikke å eksistere i verdensbildet som presenteres til barn på DR Ultra. Det påpekes at det både finnes «homohysteri» og «transhysteri» i det undersøkte materialet, og det fremkommer noen svært trange og rigide kjønnsnormer. Ikke minst er dette gjeldende for representasjoner av gutter/menn og maskulinitet, der alle former for brudd med forestillinger om en «ekte mann», blir latterliggjort eller parodierte.

Sørensen (2018) gjør en «sociologisk analyse av betydningen av det uformelle jentefellesskapet i ungdomsserien *Skam*» (Sørensen, 2018:133). Hun forklarer Skams vide internasjonale appell med at serien er en fortettet dramatisering av dype samfunnsstrukturer, samtidig som disse utfordres. Analysen illustrerer hvordan relasjonene mellom kjønnene i *Skam* er preget av maskulin dominans som medfører at jenter/kvinner kan oppfattes som mindreverdige eller mangelfulle. Ungdommene i serien forholder seg for eksempel til kjønns spesifikke normer for seksualitet, som medfører at det å ligge med mange er «noe gutter skryter av og jenter nedtoner» (Sørensen, 2018:139). Samtidig som serien synliggjør uttrykk for dominans, vises det eksempler på hvordan solidaritet og jentefellesskap kan fungere som motmaktstrategi. Maskulin dominans tematiseres også i forhold til temaet homofili, hvor det illustreres at heteronormativitet fremdeles kan gjøre det vanskelig å komme ut av skapet. Også her vises et tolerant og inkluderende fellesskap som motmaktstrategi. Serien anses som et bidrag til synliggjøring av strukturer og maktspill som ungdom inngår i, noe som kan hjelpe dem å se egne erfaringer som allmenne fremfor individuelle fenomener. Dermed forstås serien som et bidrag til bevisstgjøring om at «det fremdeles er stor avstand mellom idealer og realiteter når det gjelder likestilling i Norge» (Sørensen, 2018:149).

Lysne (2014) viser at skandinaviske ungdomsfilmer fortsatt i stor grad er sentrert rundt temaet heteroseksuell kjærlighet. Han finner i en gjennomgang av nyere skandinaviske spillefilmer kun to ungdomsfilmer hvor protagonistene er homofile: den norske filmen *Mannen som elsket Yngve* og danske *Magi i luften*. Disse filmene har til felles en narrativ struktur som tillater hovedkarakterene å utforske skeiv seksualitet. Dermed utfordrer filmene tilsynelatende en heteronormativitet som ellers sterkt preger ungdomsfilmer. I sin analyse finner Lysne imidlertid at filmene privilegerer og bevarer heteroseksuelle idealer for kjønn og seksualitet, og at de dermed ender opp med å bekrefte de heteronormative holdningene de ser ut til å utfordre.

Ved siden av disse tre bidragene, som er innhentet gjennom det systematiske søket, vil vi fremheve en større komparativ studie om representasjoner av kjønn i barne-tv i 24 land, deriblant Norge. Götz og Lemish (2012) oppsummerer resultatene av en innholdsanalyse av totalt 2402 timer tv-innhold rettet mot barn. Her identifiseres det noen tydelige kjønnsforskjeller. For det første ser man

at tv-programmene for barn preges av en vesentlig høyere andel mannlige enn kvinnelige hovedkarakterer. Videre finner forskerne sammenhenger mellom bestemte fysiske trekk og egenskapene til ulike karakterer. For eksempel er karakterer fremstilt som *ledere* ofte hvite, og for jenter er disse karakterene ofte rødhårede, mens mannlige ledere sjelden har blondt hår. Andre etnisiteter er i større grad representert når det gjelder karakterer som *følger andre* fremfor å lede. I slike roller finner man også ofte mørkhårede jenter og overvektige, blonde gutter. Overordnet sett finner studien likhetstrekk i måten kjønn (i samspill med andre faktorer) konstrueres i barne-tv verden over, noe forskerne mener burde være gjenstand for gransking, kritikk og endring.

4.1.2 Barn og unges selvscenesettelse gjennom medier

Neste gruppe bidrag gir innblikk i hvordan ungdommer navigerer når det gjelder forestillinger om kjønn, i kommunikasjon med hverandre, og når de presenterer seg selv gjennom ulike medier. Artikkelen av Dmitrow-Devold (2017a) omhandler unge norske kvinnelige bloggere, og stiller spørsmål om hvordan de iscenesetter seg selv i bloggen over tid. Artikkelen kombinerer kvalitative intervjuer med etnografiske innholdsanalyser av bloggene. Dmitrow-Devold fremhever at konseptet «rosablogger», er en identitetsmarkør som representerer en kjønnen diskurs, og posisjonerer jenters deltakelse i mainstream blogging i hovedsakelig negative termer. Samtidig viser hun hvordan bloggere fremstår med en sammensatt femininitet, der bildet av den nordiske, vellykkede (middelklasse)jenta blandes med det som kan karakteriseres som et postfeministisk kroppsideal. Hun viser til tre ulike strategier som bloggerne benytter seg av: en justerings-strategi (å tilpasse seg skjønnshetsidealer), en pass-inn-og-vær-meg-selv-strategi (kombinere livsstilelementer med å uttrykke følelser) og en bestridelses-strategi (som underminerer skjønnshetsnormene; bilder som er realistiske eller subversive).

Artikkelen av Eek-Karlsson (2019) undersøker svenske ungdommers argumentasjon om deres kommunikasjon i sosiale medier. Hensikten med studien er å avdekke hva som er tatt for gitt i deres erfaringer og hvilke diskursive mønstre som kommer til uttrykk i deres fremstillinger av hverdagen online. Trettito ungdommer (14-15 år) ble intervjuet. Resultatet viser at det er tre diskurser involvert: «å ta ansvar», «redde ansikt» og «sosial posisjonering». Det er en kamp mellom disse diskursene og hvordan de utspiller seg, avhengig av forholdet mellom tre parametere: med hvem samspillet foregår, innholdet som skal publiseres, og online-egenskapene. Diskursen «å ta ansvar» er overlegen i samspill med nære venner, i motsetning til samspill med perifere venner, hvor «sosial posisjonering» er overlegen. Diskursens «redde ansikt» finnes i samspill med både nære og perifere venner. Kjønnstereotyper dukker opp, for eksempel i diskusjoner om hva slags bilder gutter og jenter publiserer. Dette resultatet stemmer ifølge forskerne overens med andre liknende studier. Videre viser denne studien at jo høyere status, desto større er handlingsrommet online når det gjelder forhandlinger av kjønn.

Karlsson og Olin-Scheller (2015) undersøker hvordan en Harry Potter fan-fiction-side kan fungere som et online-rom for kjønnsidentitetskonstruksjoner blant unge fans. Gjennom en analyse av en fortelling som formidles via en IRC-chat, der Harry Potter-universet utgjør bakteppet for samtalen, blir det skapt muligheter for eksperimentering når det kommer til etablerte kjønnsposisjoner

innenfor en spesifikk ramme. Likevel kommer det frem at selv om tradisjonelle kjønnsposisjoner utforskes og problematiseres, er det en heteronormativitet som gjennomsyrer dette universet

Elm (2008) tar utgangspunkt i en antakelse om at møteplasser på internett kan spille en viktig rolle i både menns og kvinners kjønns- og identitetsarbeid. Gjennom kvantitativ innholdsanalyse utforskes her måtene unge menn og kvinner representerer seg selv i nettsamfunnet *Lunarstorm*, med fokus på fremføring av feminitet og maskulinitet. Elm finner at de unges selvrepresentasjon i stor grad følger stereotypiske mønstre, både når det gjelder kjønn og seksualitet. Hun finner samtidig noen unntak, som for eksempel at noen unge menn har et sterkt søkelys på relasjoner og romantiske forhold. Flere gjør også tydelige forsøk på å overskride kjønnsstereotyper, men ender likevel ofte opp med å bekrefte dem. Elm finner få henvisninger til «queer» identitet i det analyserte materialet, noe hun tolker som et tegn på manglende verdsetting av kjønns mangfold i *Lunarstorm*.

I en annen artikkel basert på samme prosjekt viser Elm (2009) hvordan tenåringsjenter utforsker og forhandler feminitet gjennom å skape seg en bestemt stil i *Lunarstorm*. Fokuset ligger på hva slags aspekter av feminitet som iscenesettes, og om det er spenninger og/eller motsetninger i iscenesettelsene. Gjennom analyser av ti personlige profiler fra jenter på 15 til 18 år, kommer det frem at å iscenesette feminitet på «rett» måte består av en skjør balansegang mellom å fremstå som vakker, stilfull og (heteroseksuelt) attråverdig, samtidig som man ikke skal vise seg for mye frem. Man skal også vise moderasjon, og være ydmyk. Selv om et slikt netttforum mulig kan gi muligheter til å reforhandle aspekter ved feminitet, er det imidlertid de mer konvensjonelle aspektene ved feminitet som opprettholdes. Gjennom deltakernes totale kontroll over de visuelle representasjonene av feminitet som et slikt forum tilbyr, minimeres risikoen for å gjøre kjønn på «feil» måte, som kunne ha representert et brudd med kjønnsstereotypene.

Forsman (2017) beskriver hvordan svenske tenåringer bruker selfies når det kommer til selvrepresentasjon i kommunikasjon online. Artikkelen baserer seg på empiriske data fra fokusgruppeintervjuer med elever fra 7. klasse, og viser at selfiesjangeren i stor grad er preget av kjønnsstereotyper. Disse stereotypene brukes til å bekrefte et dualistisk kjønnsbilde, underordning av kvinner og en heteronormativ seksualitet, men samtidig forekommer også en *vitalisering av stereotypen* der gjeldende kjønnsnormer blir reforhandlet, problematisert og latterliggjort.

4.1.3 Fortolkninger og forhandlinger

Mens studiene gjennomgått over omhandler selvscenesettelse, handler de siste bidragene innenfor temaområdet mer om hvordan ulike mediefenomener fortolkes av barn og unge. Martínez og Olsson (2019) undersøker hvordan svenske barn forstår YouTube som fenomen, og rollen «mikrokjendis» spiller i barnas hverdag. Studien er basert på gruppeintervjuer med 9- og 12-årige gutter og jenter, og legger særlig vekt på hvordan de gir mening til en video produsert av YouTuber Misslisibell, og hvordan mange har en *kritisk refleksivitet* i møte med dette fenomenet. I analysen undersøker de hvordan barna fortolker og forhandler omkring Misslisibell som kjendis og ung jente. Spesielt fremtredende var barns forhandlinger om YouTuberes kjendisstatus, barns normative diskusjoner om Misslisibells YouTube-praksis knyttet til hennes unge alder, og barns ulike fortolkninger av videoen som reklame, «tips» og som plass for læring. Disse mangesidede og

noen ganger motstridende fortolkningene viser de mange og ulike betydninger YouTubere har for barn. Studien finner en forskjell mellom holdninger fra følgere og ikke-følgere, angående Misslisibell som en ung jente. Det ligger en kjønnsforskjell når det kommer til å se Misslisibell i et positivt lys, der kun jentene fremhevet de positive aspektene henne. Dette skillet på bakgrunn av kjønn kan indikere at Misslisibell representerer noe som er viktig for jentenes identitetskonstruksjon.

Elvebakk et al. (2018) presenterer hvordan elever på 10. trinn, gjennom retoriske analyser av bilder, reflekterer rundt framstillingen av kropp på Instagram. De finner at elevene langt på vei bekrefter stereotype kroppsidealer, mens måtene de forholder seg til disse idealene fremstår som komplekse. De finner blant annet at guttene i liten grad uttrykker misnøye med egen kropp, samtidig som de uttrykker ønske om å bygge muskler og ser en sammenheng mellom muskler og selvtillit. For jenter finner de to dominerende kroppsidealer, hvor et fellestrekk er et ideal om lite fett på kroppen, samtidig som det ene idealet tillater mer «kvinnelige former». Jenter gir uttrykk for at de både inspireres og undertrykkes gjennom bildene i sosiale medier. Forskerne fremhever at det enorme fokuset på «det ytre» i sosiale medier blir av betydning for hvordan elevene ser på seg selv. De fremhever at elevene (og lærere) gjennom analyse kan utvikle bevissthet rundt kroppsidealer som formidles via sosiale medier.

Artikkelen til Amrud et al. (2018) omhandler unge norske menn som er entusiastiske tilhengere av tv-animasjonsserien *My Little Pony*, såkalte «Bronies», og hvordan disse unge mennene utfordrer stereotype kjønnsroller. Gjennom kvalitative intervjuer med fem hengivne fans av *My Little Pony*, demonstreres det hvordan virtuelle realiteter også kan fungere som en kulturell ressurs, og det legges vekt på hvordan teknologiske verdener kan være mer enn kontraproduktive tilfluktssteder for menn i krise. Forfatterne påpeker at spill, internett og teknologi også skaper samhold og nye typer bånd, eller *kulturelle medborgerskap*, rundt delte kulturelle preferanser, noe som kanskje gir nye muligheter til alternative maskulinitetskonstruksjoner for unge gutter.

Artikkelen til Svendsen et al. (2018) omhandler hvordan skeive ungdommer snakker om identitet og presenterer analyser av fokusgruppesamtaler med skeive ungdommer og nøkkelscener i sesong tre av NRK-serien *Skam*. Her vises det at både *Skam* og fokusgruppene har et omfattende språk for å beskrive seksuell identitet, og i noen grad også kjønnsidentitet på. Gjennom fokusgruppene kommer det frem at uttrykket «homo» fortsatt har en nøkkelfunksjon, ved at det fortsatt hefter et stigma til denne betegnelsen. Ungdommene foretrekker i stedet begrepet «skeiv», som framstår som mindre belastende.

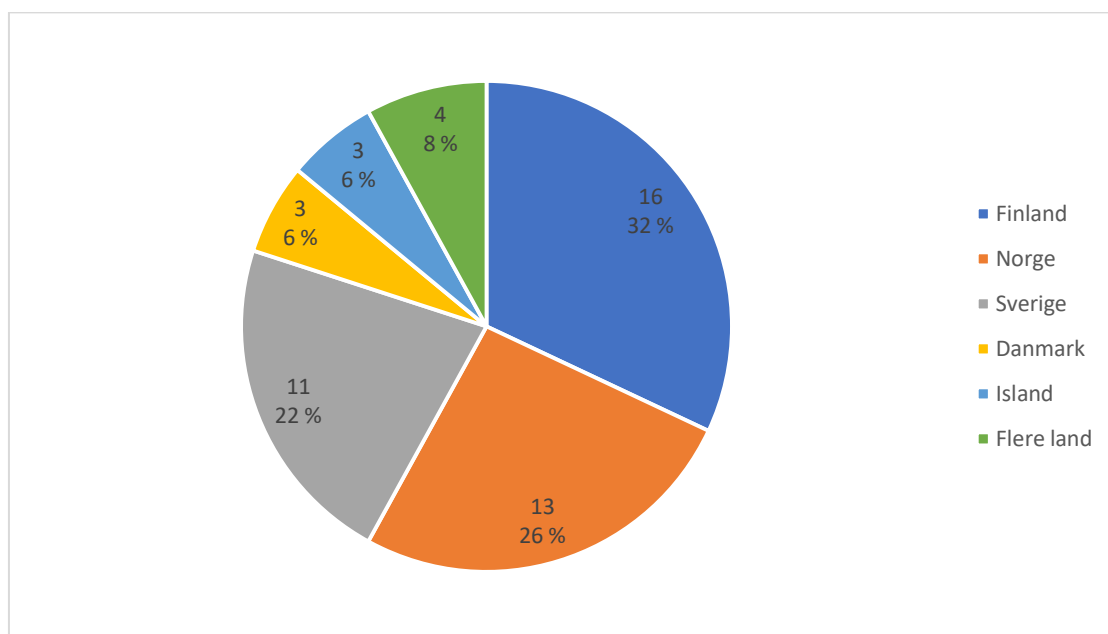
4.1.4 Oppsummering

For dette temaområdet så vi gjennom den første bolken studier at mediene kan bidra til en reproduksjon av tydelige kjønnsstereotyper. Selv ved forsøk på overskridelse kan tekstene ende opp med å bekrefte etablerte normer for kjønn og seksualitet (Lysne, 2014). Samtidig løftes det også frem hvordan medietekster kan bidra med grunnlag for refleksjon og bevisstgjøring rundt kjønnsforskjeller og likestillingsutfordringer (Sørensen, 2018). Bidragene innenfor temaområdet viser videre hvordan barn og unge gjennom selvscenesettelse navigerer i komplekse idealer for

femininitet og maskulinitet. Det påpekes at også barn og unge selv bidrar i en reproduksjon av kjønnsstereotyper, samtidig som det også trekkes frem eksempler på forhandling, tvetydighet og overskridelse. Videre gir forskning som belyser fortolkninger av populærkulturelle tekster et innblikk i hvordan disse kan være en viktig del av barn og unges identitetskonstruksjon, og kan utgjøre kulturelle ressurser for å skape rom for alternative kjønnskonstruksjoner (Amrud et al., 2018).

4.2 Mediebruk

I denne delen av kapitlet gjennomgår vi forskningsbidragene vi har innhentet innenfor temaområdet *mediebruk*. Denne kategorien omfatter forskning som omhandler bruksmønster, sammenhenger og erfaringer når det kommer til barn og unge, kjønn og skjermbruk. Her finner vi forskning om sosiale medier, dataspill, IKT-ferdigheter og bruk av ulike digitale verktøy, samt forskning med et helseperspektiv.¹³ Dette temaområdet utgjør den største andelen av bidragene vi har innhentet gjennom det systematiske søket, med 50 av 84 studier. Den største delen av forskningen (16 studier) kommer fra Finland, etterfulgt av norske (13) og svenske (11) studier. I tillegg finner vi tre studier hver fra Danmark og Island, samt fire studier hvor dataene er hentet fra flere land (se figur 7 for en oversikt).

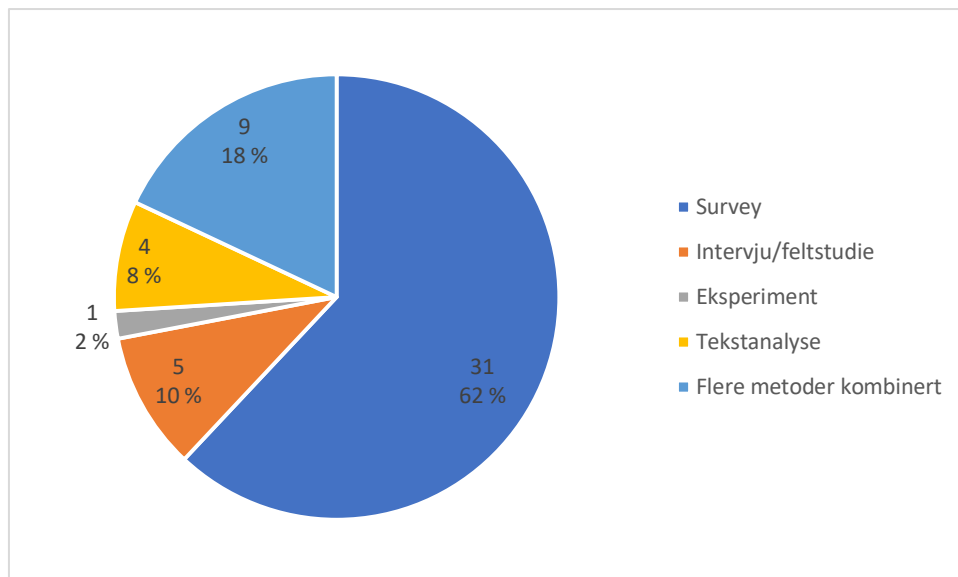


Figur 7 Mediebruk: Forskningen fordelt på land, N=50

Ser vi på forskningsmetodene som blir brukt innenfor temaområdet, blir dominansen av surveyundersøkelser enda tydeligere enn for materialet samlet sett. Som vist i figur 8 utgjør survey-

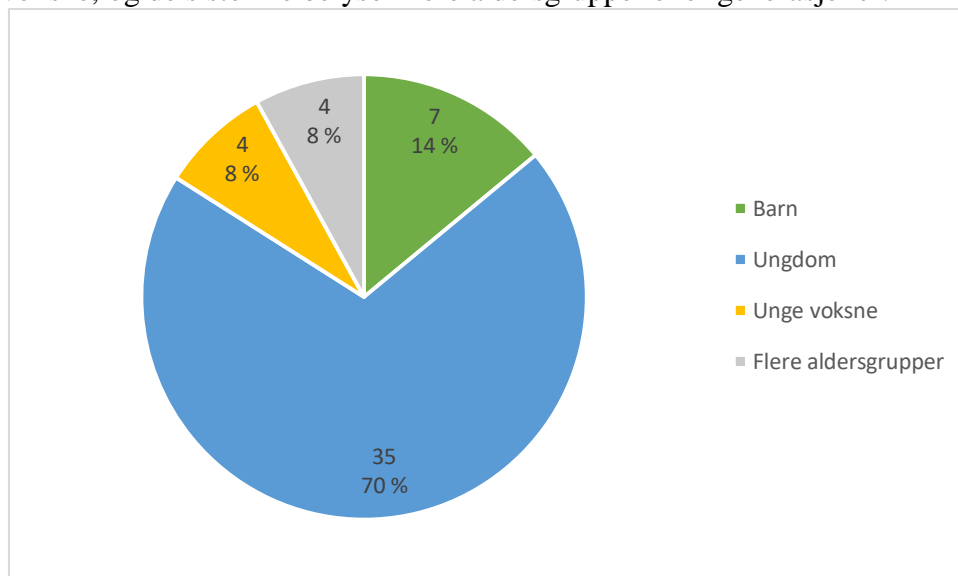
¹³ I enkelte tilfeller overlapper temaene til artiklene i denne delen enkelte av temaene som kommer til uttrykk både i del 1 og i del 3. Dette gjelder f.eks. de delene som omhandler forhandlinger av femininitet i sosiale medier og ulike nettforaer (Elm, 2009, Sivenbring og Siekkinen, 2019), som har mye til felles med de artiklene som omhandlet iscenesettelser av kjønn i blogger og andre nettfora (f.eks. Amrud et al., 2018, Dmitrow-Devold, 2017a).

undersøkelser hele 31 av bidragene (62%). Deretter finner vi ni studier som kombinerer flere metoder, fem intervju- eller feltstudier, fire tekstanalytiske bidrag, og til slutt en eksperimentbasert studie.



Figur 8 Mediebruk: Metoder, N=50

Figur 9 viser en oversikt over aldersgrupper som undersøkes gjennom de ulike forskningsbidragene. Her ser vi at en klar overvekt av studiene (35 studier, 70%) fokuserer på ungdommer, mens kun syv av 50 studier setter søkelys på barn. I tillegg omhandler fire bidrag unge voksne, og de siste fire belyser flere aldersgrupper eller generasjoner.



Figur 9 Mediebruk: Aldersgrupper som undersøkes, N=50

Nedenfor går vi gjennom studiene vi har innhentet for dette temaområdet, i tillegg til ytterligere fire bidrag innhentet gjennom håndøk. Det er flere måter å sortere bidragene på, og vi har her gjort

pragmatiske kategoriseringer for å gi et overblikk over materialet, selv om inndelingene er overlappende. I første del av kapitlet deler vi opp materialet etter medieplattformer og medieaktiviteter, og deretter gjennomgår vi forskning som har fokus på elevens interesse og ferdigheter på IKT-områder, samt forskning med fokus på helse og risiko.

Innledningsvis vil vi trekke frem en SIFO-rapport fra 2012 og en annen artikkel i utvalget som spenner over flere av temaene i denne delen av forskningsgjennomgangen. Darbandi (2012) har kartlagt hvordan nye medier er med på å forme den kjønnete identiteten til norske 12- og 13-åringer. Gjennom et feltarbeid utført på en skole i Oslo legger hun vekt på et poeng som også er relevant for denne rapporten, nemlig at ulike kommunikative kontekster gir rom for forskjellige typer praksis. Hun trekker frem at bloggen er et rom for utøvelse av feminine praksiser, og et medium for samhandling og sosialisering med jevnaldrende, og hvordan dataspill (her *Call of Duty*) først og fremst er en arena der guttene kan fremheve sine maskuline sider og distansere seg fra aktiviteter som de betrakter som åpenbart feminine. For Darbandi (2012) er Facebook en plattform der guttenes og jentenes praksiser overlapper, noe som dermed kan gi et større handlingsrom. Selv om sosiale medier og spilling er videreføring av eksisterende praksiser, er disse også nye arenaer for utfoldelse av kjønn, ifølge Darbandi.

Abiala og Hernwall (2013) studerer hvordan svenske ungdommer (10-14 år) skaper og erfarer sine online-identiteter, og hvordan sammenflettede identitetsmarkører som kjønn og alder blir uttrykt og forhandlet. For å finne svar på disse spørsmålene ble deltakerne i denne studien bedt om å skrive en historie om bruk av nettsamfunn. Innholdsanalyse av disse tekstene viste at hovedfaktorene for hvordan nettsamfunn blir forstått og brukt er brukerens alder og kjønn. Både jenter og gutter chatter online, men jenter lager oftere blogger mens gutter oftere spiller spill. Kjønn ble stadig mer vektlagt med alderen. Mens gutter i 14-årsalderen beskrev seg som seksuelt aktive og brukere av pornografi, forklarte jentene i samme alder seg som sjokkert og frastøtt av pornografi og fryktet for seksuelle trusler. I denne undersøkelsen brukes interseksjonalitet for å studere sammenvevingene av kjønn, seksualitet og alder. Artikkelen viser også hvordan kjønnsstereotypier i mediene reproduseres i ungdommens liv.

Temaene som berøres i disse studiene går også igjen i flere av studiene vi gjennomgår nedenfor. Vi presenterer her først studier som omhandler sosiale medier som Facebook, Instagram og Snapchat.

4.2.1 Sosiale medier

Skoog, Sorbring, og Bohlin (2015) legger vekt på forbindelser mellom tidlig pubertet hos jenter og bruk av Facebook, og undersøker størrelsen på vennenettverk blant svenske ungdommer på ungdomsskolen. Data er hentet fra en større kvantitativ undersøkelse i Sverige om ungdoms seksuelle utvikling. Artikkelen viser at selv om tidlig pubertet ikke har direkte sammenheng med internett- eller Facebook-bruk, kan tidlig pubertet knyttes til det å være mer åpen om seg selv og å ha flere Facebook-venner i syvende klasse. Disse sammenhengene er imidlertid borte ett år senere. Funnene i denne studien viser at Facebook er en viktig del av det å få nye kontakter for jenter i tidlig pubertet. En mulig tolkning av dette, påpeker forfatterne, er at de jentene som er aktive på Facebook i denne perioden allerede har problemer med ensomhet.

Li et al. (2018) undersøker sammenhenger mellom kjønn og kulturell bakgrunn blant ungdom på en flerkulturell finsk skole, og ser på bruk av Facebook for å bygge sosiale nettverk. Dette er en surveyundersøkelse med 109 deltakerne fra syvende til niende klasse, som igjen klassifiseres innenfor tre kulturelle grupper: majoritetskultur, flerkultur og minoritetskultur. Studien anvender et spørreskjema for å kartlegge sosiale nettverk på nett, og for å spore kontakt ansikt til ansikt. Resultatene fra en sosial nettverksanalyse viste at flerkulturelle elever var mest åpne for å ha nettverk med sine klassekamerater ansikt til ansikt, gjennom Facebook, og for å bruke nettverk til skolefaglig støtte. Jenter var mer tilbøyelige til å bruke Facebook for å kontakte andre jenter, mens gutter kunne kontakte begge kjønn via Facebook. Jenter var mer tilbøyelige til å engasjere seg for å gi faglig støtte.

Sivenbring og Siekkinen (2019) trekker frem hvordan femininitet som sosial kapital brukes i en av Sveriges største Facebook-grupper for unge kvinner. Empirisk materiale er valgt fra et større datasett med søkelys på oppføringer der unge kvinner søker etter råd online. Metoden er en etnografisk tilnærming for å kartlegge aktivitet i sosiale medier («netnografi»). Nettforumet omtales som et eget *affinitetsrom* – et rom som er bygget opp gjennom felles interesser o.l. Studien illustrerer at femininitet i dette rommet er knyttet til normative forestillinger om respektabilitet og seksualitet som uttrykk for kvinnelige egenskaper, og at disse forsterkes gjennom samspillet mellom kvinnene i gruppen. Forfatterne antyder også at aspekter av formen for femininitet som kommer til uttrykk i denne gruppen også kan brukes offline som sosial kapital for kvinnene.

Artikkelen til Kofoed og Charlo (2016) omhandler fotodelingspraksis blant danske ungdommer med vekt på intimitetspraksiser. Dette er en kombinert kvalitativ og kvantitativ studie, og det empiriske materialet består av bl.a. av en nettundersøkelse som setter søkelys på de to plattformene Snapchat og Instagram. Snapchat skiller seg fra Instagram ettersom bildene er mer uredigert, ikke får «likes», og forsvinner raskt. Instagram har også en tendens til å være mer polert. Det pekes på tre ulike bruksmåter for bildene: dele bilder for å snakke om dem, dele bilder for visuell kommunikasjon og bildedeling for å holde kontakt (faktisk bildedeling). Resultatene tyder på at Snapchat benyttes for bilder som fremstår som intime og personlige gjennom at brukerne utveksler bilder som er «stygge», f.eks. av dobbelthaker. Studien viser at fotokommunikasjon binder unge mennesker i nærhet og vennskap.

4.2.2 Blogg

Her skal vi ta for oss fem artikler om som handler om blogging. Artiklene handler hovedsakelig om kvinner og jenter, enten som produsenter, eller som konsumenter av blogger. Gyberg og Lunde (2015) studerer svenske kvinnelige bloggere med et fokus på tema de velger å dele med offentligheten. Gjennom en innholdsanalyse av 204 blogginnlegg skrevet av 34 kvinnelige ungdomsbloggere (13-19 år), ser man at mange deler informasjon om seg selv. Daglige rutiner er et tema som går igjen i bloggene, og det skrives mye om venner og familie. Portrettering av sterke følelser er et annet synlig og populært tema i blogginnleggene. Mange bedriver også mye selvsensur, og det påpekes at bloggerne utviser stor grad av kontroll når det kommer til selvpresentasjonen. Bloggen gir også en mulighet til å prosessere og reflektere over fortiden. Studien illustrerer dessuten hvordan virtuelle verdener for de yngste ungdommene også ser ut til å reflektere livet offline.

Lövheim (2011) utforsker hvordan personlige blogger skrevet av noen av de mest kjente unge svenske kvinnelige bloggerne kan ses på som etiske rom. Slike rom dannes i samspill mellom medieprodusenter, tekster og brukere, og kan bidra til å utvide og forhandle sosiale normer og kulturelle verdier i samfunnet. Gjennom en analyse av innlegg og kommentarer på bloggene, diskuterer artikkelen de etiske problemene som blir reist. Artikkelen ser på sammenhenger mellom personlige erfaringer og selviscenesetelser, og hvordan sosiale relasjoner og posisjon i samfunnet kommer til uttrykk. Analysen viser også hvordan bloggere på ulike måter etablerer etiske rom gjennom å ta rollen som moderator, provokatør eller venn. Til slutt argumenterer artikkelen for at tross fokus på personlige problemer, utgjør disse bloggene et viktig rom som bidrar til både personlige og offentlige forhandlinger om etikk, verdier og normer i dagens samfunn.

Dmitrow-Devold (2017b) identifiserer en type digital kompetanse som oppleves som meningsfull for tenåringsjenter som blogger i det vanligste bloggsamfunnet i Norge. Med utgangspunkt i kvalitative intervjuer og etnografiske undersøkelser av bloggene, fokuserer studien på jenters egne perspektiver. Studien dokumenterer hvordan jenters digitale praksis endret seg over tid. Utviklingen av digital kompetanse innebar også at de fikk en bedre mulighet til å iscenesette seg i bloggene, på en måte som stemmer overens med femininitetsnormene. Artikkelen fremhever også at bloggere er opptatt av en «perfekt» femininitet, der kroppen skal formes gjennom et regime bestående av trening og plastisk kirurgi.

Artikkelen til Bjarnason et al. (2011) omhandler gutter og jenters blogging i det islandske samfunnet. Data er hentet fra en nasjonal undersøkelse blant alle tiendeklasser. Utgangspunktet er at nesten alle 15-16 år gamle ungdommer på Island jevnlig leser blogger. Ungdommer som skriver blogger er mer involvert i ulike aktiviteter som gir høyere status blant ungdom, men lavere status hos voksne. Undersøkelsen viser bl.a. at omlag tre av fire jenter og en av tre gutter har egne blogger og leser blogger av andre ungdommer med jevne mellomrom. Jentene er mest dominerende både som produsenter og lesere av blogger.

En studie utført av Lunde (2013) ser på svenske ungdommers holdning til kosmetisk kirurgi, anerkjennelse av kropp, kroppsidealer og lesing av moteblogg. Dette er en surveyundersøkelse, deltakere i studien var 110 elever fra en svenske videregående skole. Undersøkelsen viser at særlig de yngste ungdommene hadde en tendens til å akseptere bruk av kosmetisk kirurgi. Bruk av kosmetisk kirurgi for å styrke selvfølelsen var den meste aksepterte årsaken i undersøkelsen. Dette var spesielt tilfelle for gutters aksept for å bruke kirurgi. For jenter var idealet om å være slank særlig knyttet til det å anvende kosmetisk kirurgi. Jenter som rapporterte at de leste moteblogger på en ukentlig basis, var mer opptatt av tynnhhet enn andre jenter.

4.2.3 Dataspill

Thorhauge og Gregersen (2019) er opptatt av hvordan dataspill blant danske ungdommer er en integrert del av hverdagen. Artikkelen er basert på en studie av mønstre i spilling blant danske barn og unge i alderen 10-18 år. Studien inkluderte en kvantitativ undersøkelse etterfulgt av dybdeintervjuer og fokusgruppeintervjuer med gutter og jenter. To fremtredende spillpraksiser blir identifisert: én organisert rundt konkurranse og sosial lek, og en annen rundt solospilling som ikke

er sentrert rundt konkurranse. Dataspill synes å være en viktig ressurs i å etablere og opprettholde sosiale relasjoner blant guttene, mens spill primært tjener formålet som individuelt tidsfordriv blant jentene. Det argumenteres for at de uttalte forskjellene i gutter og jenters mønstre i spill og preferanser kan forklares av de ulike måtene spill er integrert i det sosiale livet i hverdagen, med familie og venner.

Arneberg og Hegna (2018) undersøker hvordan norske brukere av dataspillet *The League of Legends* beskriver og forholder seg til symbolske grenser og identitetskonstruksjoner. Dette er en kvalitativ studie som baserer seg på data fra intervjuer, observasjon, uformelle samtaler og deltakelse i spillet fra unge voksne i alderen 19-23 år. Artikkelen analytiske og teoretiske rammeverk er inspirert av teorier om symbolske grenser. Analysen er sentrert rundt kulturelle distinksjoner, *grensedefinerende stereotypier* og *grensevoktende mekanismer* og baserer seg på semistrukturerte intervjuer med tre unge kvinnelige og to unge mannlige spillere, samt observasjoner av gruppen i spillsituasjoner og studier av spillet. Den viser hierarkier av spilltyper, spillestiler og ferdigheter som definerer en ekte «gamer». Synlige kvinnelige gamere defineres utenfor eller nederst i hierarkiet som jentegamere, og flere kvinnelige gamere skjuler sitt kjønn i spillingen. De virtuelle symbolske grensene i spillet utgjør dermed i praksis også sosiale grenser for spillerne.

Dralega og Corneliussen (2017) viser hvordan ikke-vestlig minoritetsungdom bosatt i Norge forhandler identitet og tilhørighet ved bruk av dataspill. Gjennom kvalitative intervjuer studerer man identitetskategorier om kjønn, etnisitet, religion og kulturell tilhørighet i et interseksjonelt perspektiv. Hva kjønn angår indikerer funnene både endring og stabilitet. Endring illustreres av kvinnelige utøvere som utfordrer den dominerende diskursen om maskulinitet og dataspilling gjennom sine spillemønstre, mentalitet og ferdigheter. Stabilitet er også synlig, illustrert ved at jentene fortsatt opplever ekskludering, samtidig som de også tilbringer mindre tid på videospilling enn det gutter gjør. Forskerne fant at de regulerende mekanismene som familiesituasjon, venner, skole og selvdisiplin hadde betydning for hvor mye, med hvem, hvor og hva ungdommene spilte.

4.2.4 Diverse medier

Denne delen omfatter studier som strekker seg over ulike medier. Christensen (2013) belyser i sin bok *Familiens medialisering – et casestudie* måter mediebruk inngår i og har betydning for kjønnete praksiser og generasjonsmøter i familien. De setter erfaringene fra dette prosjektet opp mot funn fra det tidligere prosjektet *Familier i forandring – hverdag og medier* (utført 1998-2001), hvor man fant at gutter og unge menn virket raske til å tilegne seg ny medieteknologi, mens jenter og unge kvinner virket å ha «en forsinkelse» sammenlignet med jevnaldrende gutter og unge menn. For jenter og unge kvinner virket interessen og bruken av ny teknologi å komme når de kunne se relevansen for eget sosiale liv. Basert på den nye undersøkelsen fremstår imidlertid kjønnete praksiser som mer komplekse og tvetydige, og forskerne fremhever at kjønn må forstås som relasjonelt og kontekstbundet.

Totland et al. (2013) undersøker foreldres innflytelse på norsk ungdom når det kommer til bruk av fjernsyn og videovisning (TV/DVD), og PC- og dataspill (PC/spill). Datamaterialet er hentet fra

surveyundersøkelsen The HEalth In Adolescence study (HEIA), besvart av 908 norske 11- og 13-åringer. Den kobler skjermbruk mot foreldrenes bruk, utdanningsnivå og regulering fra foreldrene, og fokuserer på forholdet mellom far-sønn/mor-datter. Undersøkelsen viser at foreldreregulering har effekt på barn og unges bruk av TV/DVD ved 11 års alder. Det samme er ikke tilfelle når barna blir 13 år.

Li et al. (2017) vurderer finske ungdommers deltakelse i ulike sosiodigitale aktiviteter ved å bruke forskjellige metoder: et spørreskjema for selvrapportering av egne aktiviteter, et spørreskjema om sosiale nettverk, og semistrukturerte intervjuer. Deltakerne var 253 elever i 6.-9. klasse ved en flerkulturell finsk skole. Tre kvalitativt distinkte profiler av sosio-digital deltakelse blir identifisert: *grunnleggende brukere*, *spillorienterte brukere* og *kreative brukere*. Forskerne finner kjønnsforskjeller mellom disse brukerne med kreative brukere jevnest fordelt på kjønn. Det var flest jenter blant de med grunnleggende ferdigheter, og flest spillorienterte brukere blant guttene. Gutter rapporterte generelt høyere kompetanse hva kommer til sosiodigital kompetanse enn jenter.

Korkeamäki et al. (2012) undersøker finske barns bruk av trykte og elektroniske medier i hjemmet og ser på deres ferdighetsutvikling. En undersøkelse basert på et spørreskjema fra 857 foreldre til barn i barnehager og første klasse, viste at hjemmene var godt utstyrt med elektroniske medier. Det var internett-tilgang i nesten alle hjem, selv om bare en tredjedel av barna brukte internett. TV, trykte medier og videoer/ DVD var mer vanlig brukt enn datamaskiner. De fleste i første klasse, men få førskolebarn, hadde mobiltelefoner. De fleste foreldre leser på sengen, hjemmene hadde et stort antall barnebøker, og besøk på biblioteket var vanlig. Det var ikke noen kjønnsforskjeller mellom jenters og gutters ferdigheter i lesing i begynnelsen av førskoleåret. Jenter viste mer interesse for å skrive, mens gutter spilte mer konsoll og dataspill. De fleste elever i første klasse leser tidlig i det første skoleåret, noe forskerne hevder kan tyde på at elektroniske medier ikke er skadelige, men til og med kan støtte utviklingen.

Watten et al. (2008) handler om kjønnsprofiler når det kommer til IKT-bruk, særlig internett og mobil, og problemer knyttet til bruken av disse teknologiene. Data er hentet fra en norsk landsdekkende survey-undersøkelse blant 4294 15-16-åringer, gjennomført av Helsedirektoratet. Studien viser at norske jenter bruker nettet til sosiale aktiviteter, som chatting og e-poster, mens gutter bruker nettet til underholdning og spill, programmering etc. Jenter sendte sms mer enn gutter. Det var ingen kjønnsforskjell i hverdagen når det kom til telefonbruk. Begge kjønnene opplevde få problemer knyttet til IKT-bruk. Det hyppigste problemet angående mobilbruk, som begge kjønn opplevde, var økte økonomiske kostnader.

Artikkelen til Cabot (2016) omhandler bruk av digitale og ikke-digitale hjelpemidler for å lære engelsk blant norske barn. Gjennom kvalitative intervjuer med tre gutter og tre jenter i syvende klasse, kommer det bl.a. frem at det er en kjønnsforskjell når det gjelder bruk av digitale og ikke-digitale hjelpemidler for å lære engelske, gutter brukte f.eks. gaming, mens jenter bruker sosiale medier.

4.2.5 Kjønn og IKT-ferdigheter

Kaarakainen et al. (2017) ser på IKT-ferdigheter hos 5455 elever i niende klasse, målt ved hjelp av en digital, ytelsesbasert ferdighetsprøve. Testen ble basert på den reviderte finske nasjonale kjerneplanen for grunnsopplæring. Basert på resultatene var det en liten, men statistisk signifikant forskjell mellom kjønnene i totalpoengene på IKT-ferdighetsprøven. Guttene fikk flere poeng for mer teknisk orienterte oppgaver, mens jenter fikk flere poeng fra skoleorienterte og sosiale og interaksjonsrelaterte oppgaver. Resultatene understreker at kjønnsforskjellene i IKT-ferdigheter er relatert til spesifikke temaområder. Viktigst var variasjonen mellom enkeltpersoner, og dette hadde trolig mer betydning enn kjønnsforskjellen som sådan.

Ilomäki (2011) trekker det digitale skillet mellom lærere og videregående studenter i Finland, som ble undersøkt gjennom å sammenligne statistiske data fra undersøkelser gjennomført i 1999-2000 og i 2002-2004. Et spørreskjema ble utviklet der elever (N=945) og lærere (N=365) ble bedt om å vurdere sin IKT-kompetanse. Artikkelen viser at IKT-ferdigheter hang sammen med *både* generasjon og kjønn. Lærerne var kjent med mer tradisjonelle bruksmåter, studenter med nye bruksmåter. Mannlige lærere og studenter vurderte generelt sine ferdigheter til å være på et høyere nivå enn det kvinnene gjorde.

Thronsen og Hatlevik (2016) tematiserer variasjoner i norske elevers IKT-ferdigheter, interesse og bruk i et kjønnsperspektiv. Grunnet for analysene er den norske ICILS 2013-prøven, med besvarelser fra over 2000 elever i niende klasse. Undersøkelsen viser at det er kjønnsforskjeller når man vurderer digitale ferdigheter. Gutter i analysen har mer interesse og motivasjon for IKT enn jenter, mens jenter scorer høyere på kunnskapstester for å måle kompetanse. Forskjellen i interesse og motivasjon i favør gutter var særlig stor i Norge, men forskjellene i kompetanse i favør jenter var også betydelig.

Storm-Mathisen og Helle-Valles artikkel fra (2014) bygger på den norske delen av et større nordisk prosjekt om databruk, og analyserer databruk på ulike sosiale arenaer for en gruppe 12- og 13-åringer i en bydel i Oslo. Metoden er både kvalitativ og kvantitativ, og undersøkelsen er basert på spørreskjema, intervjuer og feltarbeid. Med utgangspunkt i interseksjonalitet anvender artikkelen et praksisteoretisk kjønnsperspektiv og argumenterer for det som kalles et *ikke-kjønnscentrert kjønnsperspektiv*. Dette innebærer at kjønn alltid ses på som et aspekt av konkrete handlingsfelt, og som en del av en større helhet. Resultatene fra undersøkelsene viser at kjønn er en viktig faktor i de unges IKT-bruk, men i hvilken grad og på hvilke måter kjønn spiller en rolle påvirkes av en rekke andre forhold.

Söderström (2009) bygger på en kvalitativ intervjuundersøkelse blant 23 norske ungdommer med nedsatt funksjonsevne i alderen 15-20 år, og fokuserer på krysningpunktet mellom alder, kjønn og funksjonsevne. Artikkelen belyser hvordan den brede spredningen av IKT innebærer komplekse mekanismer for utelukkelse og marginalisering, men også muligheter, for ungdommer med nedsatt funksjonsevne. Ved å ta i bruk teori om interseksjonalitet, viser studien for det første hvordan ungdom med nedsatt funksjonsevne også har komplekse, mobile og flytende identiteter som ungdom for øvrig. Samtidig viser den hvordan personer med nedsatt funksjonsevne har noen

spesifikke utfordringer hva gjelder tilgang til IKT. Personer med nedsatt funksjonsevne kan ha begrenset tilgang til viktige skjermbruksarenaer (som sosiale medier), og står derfor i fare for å få en redusert adgang til en viktig kjønnet verden for unge.

Corneliussen og Prøitz (2016) skriver om en såkalt «kodeklubb» i Norge, der ungdom lærer programmering i fritiden. Dette er en kvalitativ studie som gjennom observasjoner og intervjuer ved en kodeklubb undersøker hvorvidt gutter og jenter gis like eller ulike muligheter for å utvikle digital interesse og kompetanse. Studien viser at jenter både finner mening i og lærer av å delta i kodeklubben. Samtidig har den aktuelle kodeklubben ujevn kjønnsbalanse, og jentene risikerer dermed å falle inn i såkalt ‘ambient belonging’: «That’s simply being in a place where you see no role models, and since you cannot be what you cannot see, you often give up» (Robin Hauser Reynolds, sitert i Corneliussen og Prøitz, 2016:107). Forskerne mener at vanskene med å rekruttere jenter ligger i at kulturen ikke oppfordrer jenter til å utvikle interesse for data og teknologi. Den undersøkte kodeklubben mangler også en strategi for hvordan man kan rekruttere flere jenter til denne typen aktiviteter. Forskerne foreslår at en lekende tilnærming («a notion of *playfulness* with technology»), som preger kodeklubben, kan innlemmes i skolen som en inkluderingsstrategi (Corneliussen og Prøitz, 2016:107).

4.2.6 Forskning med et helseperspektiv

I tillegg til studiene som er gjennomgått inneholder temaområdet mediebruk studier som omhandler fysisk og psykisk helse og ulike typer risiko assosiert med skjermbruk. Metodologien for denne bolken forskning er primært survey-undersøkelser, longitudinelle kohortstudier, samt enkelte studier som bruker observasjonsmetoder. Disse artiklene har noe mindre relevans for rapportens hovedproblemstillinger sammenlignet med den øvrige litteraturen i kunnskapsoppsummeringen. Denne forskningslitteraturen har derfor fått noe mindre prioritet i denne rapporten.

Sammenhengen mellom skjermbruk og fysisk helse ser først og fremst ut til å sentrere seg rundt studier om overvekt (Melkevik et al., 2010, Roos et al., 2013), stillesitting (Melkevik et al., 2010, Syväoja et al., 2013), og søvnforstyrrelser (Nuutinen et al., 2013, Thomée et al., 2012). Her finner forskerne en del kjønnsforskjeller, men vi finner ikke tydelige funn som er gjennomgående for alle artiklene. Når det gjelder psykisk helse er det en del forskjeller i hvordan «mental well-being» er definert og typen skjermbruk som er i fokus. Utvalget inkluderer studier om gambling/pengespill (Brunborg et al., 2013, Frøyland et al., 2010, Molde et al., 2009, Olason et al.), gaming (Männikkö et al., 2017, Wallenius et al., 2009) og sammenhenger mellom skjermbruk og depressive symptomer (Salmela-Aro et al., 2017, Thomée et al., 2012). Flere av studiene finner markante kjønnsforskjeller for ulike typer risiko assosiert med bruk av skjermmedier. Mange av studiene har hovedfokus på de negative sidene ved skjermbruk, noe som blant annet markeres gjennom bruk av formuleringer som «excessive internet use» (Salmela-Aro et al., 2017) og «exposure to risk material» (Keipi et al., 2017).

Flere artikler finner sammenhenger mellom dårligere fysisk helse og skjermbruk hos gutter, særlig når det gjelder søvnvaner (Nuutinen et al., 2013, Thomée et al., 2012), men også for beinmassetthet (Winther et al., 2015). Det er også funn som indikerer at disse sammenhengene er svakere for jenter, mens det observeres sterkere sammenhenger mellom dårligere psykisk helse

og skjermbruk hos jenter (Keipi et al., 2017, Salmela-Aro et al., 2017, Thomée et al., 2012). Ut fra det vi kan se er det liten oppmerksomhet blant forskerne på kulturelle og strukturelle forholds betydning for eventuelle observerte kjønnsforskjeller.

Vi oppsummerer her funn fra et utvalg av studier med helse- og risikoperspektiv som omhandler dataspill. Disse studiene er valgt ut ettersom dataspill er et prioritert område i denne kunnskapsoppsummeringen.

Artikkelen til Wallenius og Punamäki (2008) undersøker kjønnsroller, alder og kommunikasjonen mellom barn og foreldre når det kommer til sammenhengen mellom vold i digitale spill og aggresjon hos finske ungdommer i alderen 12-15 år. Dette er en surveyundersøkelse (N=316), og hypotesen er at vold i digitale spill er direkte knyttet til aggresjon, men at kjønn, alder og kommunikasjon med foreldre kan ha en positiv innvirkning når det kommer til hvordan spill påvirker ungdom. Resultatene viser at digital spillvold synes å være en av risikofaktorene for økt aggressiv oppførsel. Samtidig viser det seg at god kommunikasjon mellom barn og foreldre kan ha en modererende effekt på aggresjonen. Dårlig kommunikasjon mellom barn og foreldre kan styrke de negative effektene av digital spillvold. mens god kommunikasjon mellom foreldre og barn ikke nødvendigvis beskytter ungdommen i det lange løp. I denne studien kommer det frem at gutter utviser mer aggressiv oppførsel enn jenter.

Männikkö et al. (2017) ser på sammenhengene mellom «problematic gaming behaviour» og hvilken type spill det er snakk om, sett opp mot motiv for spilling, samt hvorvidt man selv er klar over problembruk. 271 finske ungdommer i alderen 13 til 24 år deltok i studien, og man sammenlignet «problembrukere» med en kontrollgruppe som ikke viste problemadferd. Forskerne fant liten grad av bevissthet om egen problematisk spilloppførsel, og rapporterer ikke om kjønnsforskjeller ut over at gutter spiller signifikant mer enn jenter (median tid/uke henholdsvis 11 og 2 timer). Man fant at problematisk bruk særlig hang sammen med å spille rollespill med karakterer og oppdrag som utvikler seg over tid, hvor strategi og belønning er viktige elementer.

Wallenius et al. (2009) har sett på motiver for bruk av digitale spill sett i sammenheng med kommunikasjon med foreldre, hvordan man presterer på skolen, søvnvaner og opplevd helse. Undersøkelsen ble gjennomført i 2003, via et spørreskjema med nærmere 6800 besvarelser fra finsk ungdom i alderen 12 til 18 år. Forskerne skiller mellom instrumentelle motiver (som å ville lære nye ting, ha et felles samtaleemne, utvikle spillkompetanse og oppleve noe nytt) og rituelle motiver (tidsfordriv, underholdning, eskapisme, glemme bekymringer). Lengre spilltid forsterket alle motivene hos de som deltok i undersøkelsen. Instrumentelle motiv var viktigere for guttene og de yngre i undersøkelsen, rituelle motiv som avslapping ble viktigere i de eldre gruppene og spilltid avtok med alder for begge kjønn.

4.2.7 Oppsummering

Mediebruk er den kategorien som inneholder flest studier i denne litteraturgjennomgangen. Vi skal ikke oppsummere alle detaljer, men vil peke på noen hovedtrekk. Artiklene om sosiale medier og blogger illustrerer hvordan mediebruk kan gi rom for ulike typer forhandlinger om verdier knyttet

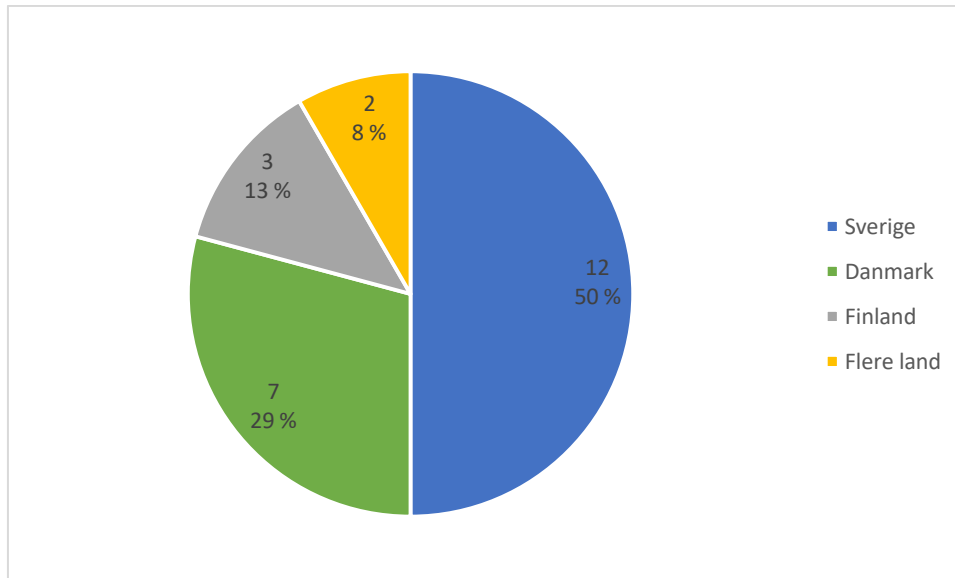
til kjønn og seksualitet (f.eks. Lövheim, 2011, Sivenbring og Siekkinen, 2019). Samtidig kommer det frem at det også er skjøre grenser mellom det trygge intime og det farlige intime, noe som kan gjøre ungdommene mulig sårbare (Kofoed og Charlo, 2016). Forskningen om dataspill viser at spillene preger ungdommers hverdagsliv (Thorhauge og Gregersen, 2019), at kjønnsstereotyper dominerer spillverdenen (Arneberg og Hegna, 2018, Darbandi, 2012), men at det også er snakk om både endring og stabilitet når man trekker inn flere faktorer enn kjønn inn i analysen (Dralega og Corneliussen, 2017). Et fellestrekk for artiklene som handler om dataspill er at de preger barn og ungdoms sosiale liv, men at spillingen i hovedsak foregår på gutters premisser.

Når det gjelder forskningsbidragene om IKT, handler forskningen her om IKT-ferdigheter hos finske og norske elever (Ilomäki, 2011, Kaarakainen et al., 2017, Throndsen og Hatlevik, 2016) og om databruken på ulike sosiale arenaer for norske 12-13 åringer (Storm-Mathisen og Helle-Valle, 2014). I disse artiklene kan man se hvordan kjønnsforskjellene mellom gutter og jenter særlig gjør seg gjeldende når det gjelder motivasjon i sammenheng med IKT, men vi kan også her se et eksempel på at jenter ikke inkluderes på en arena som domineres av gutter (Corneliussen og Prøitz, 2016). Her finner vi også det eneste forskningsbidraget som omhandler en person med nedsatt funksjonsevne (Söderström, 2009). Delen om mediebruk har dessuten gitt tre eksempler på forskning som *både* innebærer bruk av kvalitativ metode og et interseksjonelt perspektiv (Dralega og Corneliussen, 2017, Storm-Mathisen og Helle-Valle, 2014, Söderström, 2009). Med et slikt utgangspunkt ser vi at det i analysene forekommer en større grad av fortolkning med kompleksitet og nyanser hva gjelder fremstillingen av kjønn, enn det fremkommer i det øvrige materialet.

4.3 Seksuelle mediepraksiser

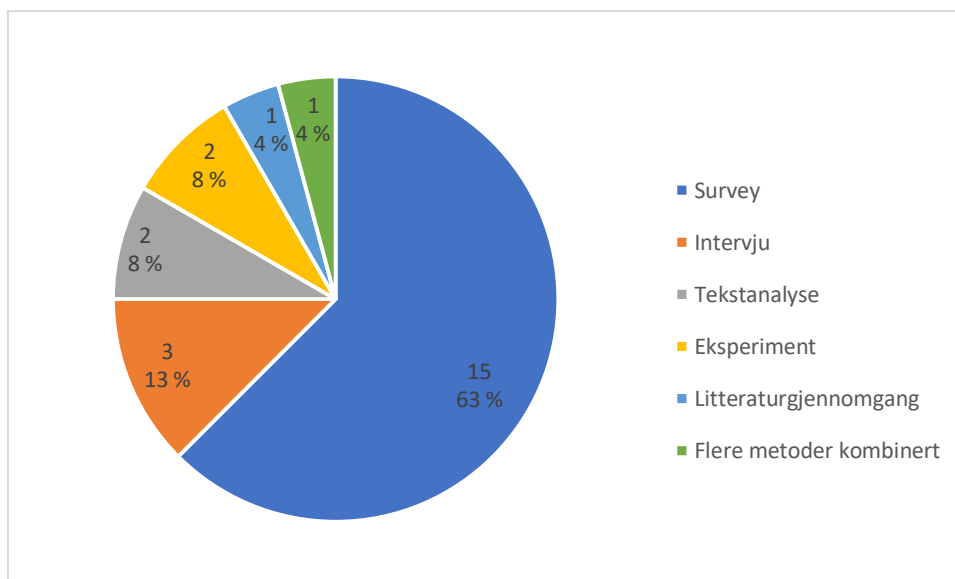
Vi har inkludert 24 artikler og rapporter innenfor dette temaområdet. Seksuelle mediepraksiser som kan karakteriseres som mobbing, vold og overgrep, som hevnporno og seksuell trakassering på nett, er som nevnt innledningsvis ikke definert som del av vårt oppdrag. Vi har imidlertid inkludert en nyere etnografisk studie som belyser danske ungdommers perspektiver på deling og spredning av nakenbilder uten samtykke (Bindesbøl Holm Johansen et al., 2018). Selv om studien omhandler mobbing, vold og overgrep, gir den i tillegg et verdifullt innblikk i ungdommers perspektiver på deling av nakenbilder, og den representerer et av svært få kvalitative bidrag i litteraturen vi har innhentet gjennom våre søk om dette temaområdet. Vi har derfor valgt å inkludere denne studien.

For å vurdere kunnskapsgrunnlaget som finnes om barn og unges seksuelle mediepraksiser er det verdifullt å ha innsikt i landene forskningen kommer fra, metodene som oftest benyttes og hvilke aldersgrupper som oftest er gjenstand for empiriske undersøkelser om temaet. Figur 10 viser at halvparten av det empiriske materialet er innhentet i Sverige. Syv av studiene er gjennomført i Danmark, og tre i Finland. Det er verdt å merke seg at vi ikke har noen rent norske studier på dette området, men at et av bidragene omhandler både norske og svenske studenter (Kvalem et al., 2014).



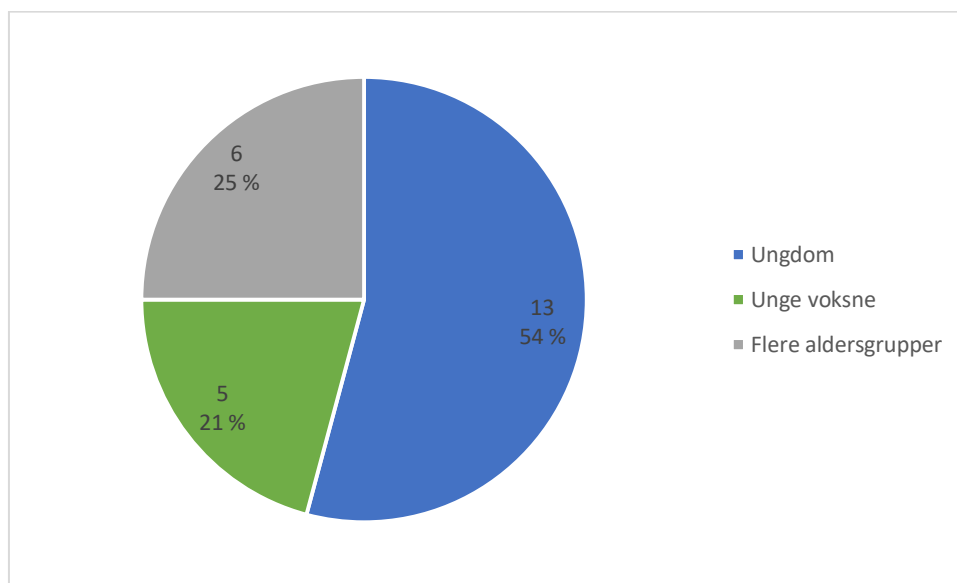
Figur 10 Oversikt over hvor forskningen er gjennomført, N=24

Når det gjelder forskningsmetode, ser vi at også studiene innenfor denne tematikken i stor grad domineres av survey-undersøkelser, som utgjør 15 av 24 bidrag (se figur 11). Kun tre av studiene er rent kvalitative undersøkelser. Av disse finner vi to intervjustudier (Cawood, 2008, Löfgren-Mårtenson og Månsson, 2010) og den tidligere nevnte etnografiske studien (Bindesbøl Holm Johansen et al., 2018). Et av bidragene benytter en kombinasjon av både survey og intervju (Dahl et al., 2018). Videre er to av studiene kategorisert som tekstanalyse/innholdsanalyse. Dette er to artikler basert på en finsk undersøkelse av ungdommers innsendte spørsmål til et forum for seksualopplysning (Spišák, 2016, 2017). To av bidragene kan karakteriseres som eksperimentstudier (Hald og Malamuth, 2015, Hald et al., 2013), og til slutt inkluderer utvalget en litteraturgjennomgang av forskning om sexting (Cooper et al., 2016).



Figur 11 Metoder, N=24

Når det gjelder aldersgruppene som blir undersøkt, omhandler disse studiene utelukkende ungdommer og unge voksne (se figur 12). Noen av studiene er kategorisert som å omhandle flere aldersgrupper eller generasjoner. I disse tilfellene er det snakk om studier som opererer med et videre aldersspenn og favner både ungdommer og unge voksne. Vi finner ikke eksempler på studier som belyser erfaringene til barn yngre enn 11 år. Ofte er det etiske hensyn som oppgis som grunn til at ikke yngre barn inkluderes i undersøkelsene, men en konsekvens av dette er at vi i svært liten grad har innsikt i yngre barns seksuelle mediepraksiser.



Figur 12 Aldersgrupper, N=24

Om vi grupperer studiene tematisk, finner vi ni studier som omhandler sexting og seksuelle eller romantiske aktiviteter på nett, og 15 som fokuserer på pornografi. Vi gjennomgår først litteraturen om barn og unges bruk av pornografi, og deretter den øvrige litteraturen, med søkelys på sexting.

4.3.1 Forskning om pornografi

Forskningsbidragene om dette temaet kommer fra ulike faglige disipliner og har ulike fokus og teoretiske perspektiver. En betydelig andel av forskningen omhandler mulige effekter av pornografi, eller sammenhenger mellom pornografikonsum, helse og velvære. Blant disse finner vi bidrag fra Danmark, som handler om unge voksne (18-30 år) (Hald og Malamuth, 2008, Hald og Malamuth, 2015, Hald et al., 2013). En hovedkonklusjon fra en av disse studiene er at unge voksne i Danmark først og fremst ser på pornografi som å ha en positiv effekt på ulike aspekter av livet. Menn oppga i denne studien både negative og positive effekter, i større grad enn kvinner (Hald og Malamuth, 2008). Senere artikler har imidlertid belyst sammenhenger mellom personlighetstrekk, pornografikonsum og holdninger som innebærer aksept av vold mot kvinner (Hald og Malamuth, 2015). En artikkel fra 2013 presenterer også sammenhenger mellom pornografikonsum og lite egalitære eller sexistiske holdninger hos menn med visse personlighetstrekk (se Hald et al., 2013).

Sammenhenger mellom demografiske faktorer og holdninger til pornografi har også blitt undersøkt av Häggstörn-Nordin et al. (2009). De fant at en høyere andel menn oppga å se pornografi, og at

studenter ved yrkesfaglige utdanninger i større grad oppga å være påvirket av pornografi. Menn oppga oftere positive holdninger, mens kvinner som regel oppga negative holdninger til pornografi. Flere av de kvinnelige deltakerne oppga også at pornografi kan bidra til et forvrengt bilde av seksualitet, sammenlignet med de mannlige deltakerne (Häggstörms-Nordin et al., 2009). En surveyundersøkelse blant norske og svenske universitetsstudenter ser på sammenhenger mellom bruk av internettpornografi, hvor fornøyd man er med utseendet til egne genitalier, og selvtillit. Her indikeres det at pornografi kan bidra til en utviding av seksuelle script for både menn og kvinner, samt at pornografibruk kan se ut til å ha en moderat, men positiv, innflytelse på seksuell selvtillit for unge menn (Kvalem et al., 2014).

Når vi går over til undersøkelser som mer direkte omhandler barn og unge, fremfor kun de fra 18 år og oppover, finner vi bidrag som undersøker grad av pornografibruk og belyser aspekter knyttet til risiko, helse og velvære. Et gjennomgående funn fra flere studier, så vel som fra mediebruksundersøkelser, er at en høyere andel gutter og unge menn oppgir å ha sett pornografi sammenlignet med jenter og unge kvinner (Mattebo et al., 2014, Medietilsynet, 2018a, Staksrud og Ólafsson, 2019, Häggstörms-Nordin et al., 2009, Hald og Malamuth, 2008). En svensk studie har også funnet at gutter som kommer tidlig i puberteten oppgir høyere grad av pornografibruk sammenlignet med andre gutter (Skoog et al., 2009). En surveystudie blant 877 svenske 16-åringer, utført av forskere ved Uppsala Universitet, rapporterer at gutter oppgir både mer erfaring og en mer positiv oppfatning av pornografi enn jenter. Samtidig avdekker studien få forskjeller blant de guttene og jentene som oppgir å konsumere pornografi, da jenter som bruker porno også ofte har et positivt syn på pornografi (Mattebo et al., 2014).

Forskerne bak studien nevnt over har imidlertid også funnet at 16-år gamle jenter som oppgir å konsumere pornografi ser ut til å ha mer seksuell erfaring og en mer risikofylt livsstil (med f.eks. bruk av alkohol og tobakk) enn andre jenter i utvalget (Mattebo et al., 2016). De finner også at gutter som oppgir å konsumere mye pornografi (hver dag) oppgir problemer med venner, skulking, overvekt og bruk av tobakk og alkohol (Mattebo et al., 2013). I en oppfølgingsstudie (Mattebo et al., 2018) ble det sett på sammenhenger mellom pornografivaner over tid og sosiodemografiske aspekter som etnisitet, familiesituasjon, foreldres yrke og utdanningsretning. I tillegg ble forholdet mellom pornografikonsum og psykosomatiske og depressive symptomer undersøkt. Forskerne fant her at pornografikonsum for noen kan være forbundet med psykiske helseproblemer, men at det er forskjeller mellom jenter og gutter og mellom ungdommer med ulik etnisk bakgrunn som man må ta hensyn til i helsetilbud og seksualopplysning. De fant for eksempel at jenter født utenfor Sverige oppga høyere pornografikonsum enn jenter født i Sverige, mens de fant motsatt mønster for gutter (Mattebo et al., 2018). Mulige årsaker til dette mønsteret er uklart, ifølge forskerne, noe som for dem forutsetter ytterligere forskning på området.

Ved siden av disse studiene inkluderer utvalget en studie som undersøker seksuell kunnskap blant danske niendeklassinger. Studien har ikke pornografi som hovedfokus, men det trekkes frem at en høyere andel jenter enn gutter, noe overraskende, oppgir å bruke blader og pornografi som en vesentlig kilde for seksualopplysning (Lauszus et al., 2011).

De siste fire studiene om pornografi i vårt materiale omhandler, på ulike måter, ungdommers erfaringer med pornografi og hvordan de navigerer i normer for kjønn og seksualitet. To av artiklene er skrevet av Sanna Spišák og omhandler barn og unges innsendte bidrag til nettsider for seksualopplysning i Finland (Spišák, 2016, 2017). I den ene artikkelen analyseres spørsmål og kommentarer fra medlemmer av ulike kjønn (Spišák, 2016), mens den andre artikkelen utelukkende setter søkelys på bidrag fra jenter (Spišák, 2017).

Spišák (2016) finner at bare 1,5% av de innsendte spørsmålene omhandler pornografi, noe som kan tyde på at det er mange andre spørsmål om sex og seksualitet som barn og unge ønsker informasjon og veiledning om. Videre argumenteres det for at barn og unges forhold til pornografi er mer kompleks og nyansert enn det som ofte antas i offentlige diskusjoner. De unge viser forståelse for potensielt skadelige konsekvenser, men kan også utfordre risikofokusert som ofte preger forståelser av pornografi. Måtene risiko assosiert med pornografi omtales kan oppleves som vage og forvirrende, og noen av kommentarene fra barn og unge vitner om opplevelser av skam og skyld rundt egen pornografibruk. Det fremstår dermed ifølge forskeren som at « [...] risk talk puzzles young people more than the actual pornographic content they encountered» (Spišák, 2016:138). Det refereres til eksempler på hvordan risikofokusert blir en del av de unges meningsskaping og kan bidra til følelser av skam, av å ikke være «normal», og ambivalens rundt ens egen seksualitet og pornokonsum.

Spišáks artikkel fra 2017 fokuserer nærmere på innsendte bidrag om pornografi fra finske jenter. Studien viser at pornografisk innhold kan ha flere ulike funksjoner for jenter. Det kan være en måte å tilfredsstille nysgjerrighet, et redskap for seksuell stimulering og en kilde til informasjon. Spišák finner at jentene aktivt forhandler med representasjonene i selve pornografien, men også med de normative forståelsene som preger kulturen de lever i. Det identifiseres fire «script» som jentene navigerer i når de gir mening til egen seksualitet: «a script of harm», «the script of gendered double standards in relation to pornography», «the script of the good girl» og til slutt «the script about pleasure technology». Enkelte skildrer positive erfaringer med pornografi, samtidig som de føler forpliktelser til å begrense pornografibruk fordi det strider mot normer for akseptabel oppførsel for jenter. Mens gutters seksualitet i større grad blir akseptert og ansett som normalt, viser jentene i utvalget ambivalente refleksjoner rundt pornografi som kilde til nytelse og ny seksuell informasjon (Spišák, 2017:366).

Artikkelen til Löfgren-Mårtenson og Månsson (2010) er basert på en kvalitativ studie om oppfatninger av og erfaringer med pornografi blant svenske 14-20-åringer. Den viser at både gutter og jenter står overfor krevende kjønnede idealer, som de blant annet møter gjennom pornografi. Forskerne finner at jentene i studien uttrykker mer negative holdninger til pornografi enn guttene, og oppgir mindre bruk av pornografi. Guttene fremstiller i større grad porno som en normal del av å være mann eller gutt, men det kommer også frem at dette kan oppleves som en forventning det kan være vanskelig å forholde seg til. Noen uttrykker oppfatninger av at jenter tror at alle gutter ser porno hele tiden, og noen gir uttrykk for at de er lei av pornografi. Gutter, i likhet med jenter, kan også uttrykke kritiske holdninger til pornografiens fremstilling av sex og kropp, samtidig som jenter i større grad snakker om sårbarhet for påvirkning fra pornografi, spesielt når det gjelder

kroppsidealer. Deltakerne viser ifølge forskerne relativt stor grad av refleksjonsevne rundt tematikken, og det uttrykkes ikke stor bekymring for pornografiens mulige negative effekter i denne studien. Det antydes likevel at enkelte grupper (unge menn) kan være mer utsatte for overforbruk, sosial isolasjon og ensomhet, og at det trengs forskning som i større grad ser på samspillet mellom ulike demografiske variabler. Studien demonstrerer at unge menneskers erfaringer med pornografi er komplekse og tvetydige, og at det er behov for mer forskning.

Artikkelen til Cawood fokuserer på gutters «subjektivering igennem et heteroseksuelt pornografisk begær, som de lokkes til af et seksualiseret medielandskab» (Cawood, 2008:21). Gjennom intervjuer med danske 7.-9.-klassinger, gjennomført som del av et seks måneder langt feltarbeid ved to skoler, utforskes forståelser av gutters seksualitet. En dominerende maskulin posisjon som begjærsinnehaver preger materialet, og det fremstår som avgjørende for guttene å demonstrere «positivt begærende lyst» når de snakker om seksualiserte bilder i intervjuene. Cawood viser eksempler på at det å avvike fra en slik posisjon kan være krevende og innebære negative reaksjoner fra både gutter og jenter. Dominerende maskulinitetsposisjoner innebærer ifølge Cawood visse tabubelagte potensialer for sårbarhet. Gutter som viser sensitivitet overfor jenter kan bli møtt på en måte som innebærer skam og selvforakt. Videre kan medienes konstruksjon av pornografisk begjær invitere gutter til å kategorisere jenter som enten dehumaniserte og pornografiske, eller som de emosjonelt relaterende jentene som de kjenner fra hverdagen (Cawood, 2008:36).

4.3.2 Sexting og seksuelle aktiviteter på nett

Vårt litteratursøk avdekket, ved siden av de allerede omtalte studiene om pornografi, ni studier som omhandler sexting og barn og unges seksuelle aktiviteter på nett. I forskningslitteraturen er begrepet sexting definert på noe ulike måter, og det fremheves av flere at det ikke finnes full overensstemmelse om hva begrepet refererer til. Basert på en kartlegging av forskningsfeltet beskriver Cooper et al. (2016) sexting som «the sending or posting of sexually suggestive text messages and images, including nude or seminude photographs, via mobiles or over the Internet». Denne definisjonen omfatter altså både tekst og bilde, og legger vekt på at meldingene deles gjennom digitale teknologier. Burén og Lunde bruker en lignende definisjon, med den forskjell at den kun omfatter bilder. Bindsbøl Holm Johansen et al. (2018) fremhever en forståelse av sexting som; «the consensual practice of creating, posting and sharing sexually suggestive nude or nearly nude images and videos through social media technologies» (Bindsbøl Holm Johansen et al., 2018:1). Her fremheves det at praksisen forstås som kun å omfatte tilfeller hvor meldingsutvekslingen er gjort med samtykke.

Enkelte av bidragene vi omtaler her bruker ikke begrepet sexting, selv om de omhandler lignende praksiser. Nielsen et al. (2015) bruker for eksempel begrepet «sexual messaging», og fokuserer i motsetning til studiene nevnt ovenfor på skriftlige meldinger fremfor bilder. Noen av studiene har også et videre fokus enn andre, som Sorbring et al. (2014), som fokuserer på seksuelle og romantiske aktiviteter både i hverdagen generelt og på internett. Bidragene kommer i tillegg fra ulike fagdisipliner og har ulike perspektiver. Blant artiklene finner vi en litteraturgjennomgang (Cooper et al., 2016) og studier som fokuserer på unges erfaringer eller perspektiver på praksiser

som sexting (Bindesbøl Holm Johansen et al., 2018, Dahl et al., 2018, Nielsen et al., 2015, Burén og Lunde, 2018). En vesentlig andel av litteraturen omhandler sammenhenger mellom seksuelle aktiviteter og demografiske faktorer eller individers egenskaper, ofte i et helse- og risikoperspektiv (Burén og Lunde, 2018, Jonsson et al., 2015, Jonsson et al., 2014, Sorbring et al., 2015, Sorbring et al., 2014). Under følger en kort gjennomgang av disse artiklene.

Jonsson et al. (2014) rapporterer funn fra en survey om frivillig seksuell eksponering på internett blant 3503 svenske 16-22-åringere. De skiller mellom en index-gruppe (de som oppgir å ha deltatt i en form for seksuell eksponering på nett) og en referansegruppe (de som ikke oppgir seksuell eksponering). I index-gruppen var det en høyere andel jenter, og disse oppga i større grad økonomiske vansker i familien enn de i referansegruppen. For jentene i index-gruppen fant man færre født utenfor Sverige enn i referansegruppen. For guttene fant man motsatt mønster. Blant hovedfunnene for studien fremheves en sammenheng mellom det å eksponere seg seksuelt og erfaringer med ulike typer trakassering på internett. Forskerne fant ikke signifikante sammenhenger når det gjelder psykososial helse eller problematiske forhold med foreldre, men konkluderer med at det å eksponere seg seksuelt på internett er assosiert med sårbarhet på internett for både gutter og jenter. Basert på samme survey undersøker Jonsson et al. (2015) sammenhenger mellom seksuell oppførsel på internett, trivsel og ulike bakgrunnsfaktorer. Her finner de at mesteparten av svenske ungdommer oppgir at de ikke deltar i de typene aktiviteter som undersøkes.¹⁴ Det fremheves videre at de som oppgir erfaring med seksuelle aktiviteter på internett i større grad har en «problematiske» bakgrunn, lavere rangering av egen helse, en mer seksualisert livsstil, og har opplevd mer seksuelt eller fysisk misbruk sammenlignet med andre.

Sorbring et al. (2014) rapporterer funn fra en survey blant 496 svenske 15- og 18-åringere om forholdet mellom trivsel og seksuelle og romantiske aktiviteter både on- og offline. De finner at deltakelse i seksuelle/romantiske aktiviteter på nett henger sammen med risikoatferd og kroppsbilde («low body-esteem»), samt relasjonsproblemer med foreldre og jevnaldrende for jenter, og relasjonsproblemer med fedre for gutter (Sorbring et al., 2014:7). I en annen artikkel fokuserer Sorbring et al. (2015) på foreldres holdninger til barnas seksuelle oppførsel både on- og offline.¹⁵ Blant funnene i studien er at foreldre er mer aksepterende når det gjelder offline-aktiviteter. Foreldres holdninger til seksuelle aktiviteter på internett er knyttet til deres seksuelle holdninger og deres syn på internett. Holdningene til foreldrene varierer avhengig av kjønnen til forelderen selv og kjønn og alder til barnet. Overordnet sett oppga fedre mindre negative holdninger til seksuell aktivitet på nett enn mødre, og foreldre av begge kjønn uttrykte mer aksept for sønnenes seksuelle aktiviteter på nett enn for døtrenes (Sorbring et al., 2015:139).

I en survey-undersøkelse med 1653 svenske 12-16-åringere, fant Burén og Lunde (2018) at sexting verken er uvanlig eller veldig utbredt blant svenske ungdommer. Omtrent en av fire oppga å ha mottatt meldinger fra andre, mens ca. en av ti rapporterte at de har sendt bilder av seksuell karakter til andre. Når det gjelder sexting i et kjønnsperspektiv fant de like store andeler jenter og gutter som oppga å sexte med kjærester, venner, jevnaldrende og mennesker de hadde møtt på nett. De

¹⁴ Seksuelle aktiviteter det ble stilt spørsmål om var: sex off- eller online med noen man har møtt på internett, deling av seksuelle bilder og salg av sex via internett (se Jonsson, 2015:1245).

¹⁵ De 496 deltakerne hadde enten 13 eller 16 år gamle barn (se Sorbring, et al. 2015:132).

fant samtidig tydelige kjønnsforskjeller: Det var en klar tendens til at flere 14-16 år gamle jenter mottar seksuelle meldinger fra fremmede sammenlignet med gutter på samme alder. Langt flere gutter oppga å ha bedt andre om å sende dem meldinger, og jenter oppga i større grad å bli bedt om å sende bilder av seg selv. Forskerne fant videre at jenter, generelt sett, i større grad oppga negative opplevelser med å sexte sammenlignet med gutter. Disse funnene samsvarer ifølge Burén og Lunde med internasjonal forskningslitteratur som omhandler forskjeller mellom gutter og jenters erfaringer med sexting. Sexting fremstår som et kjønn fenomen som ser ut til å medføre mer positive erfaringer for gutter og negative for jenter. Samtidig trekkes det frem at også en vesentlig andel av guttene oppga å ha hatt negative erfaringer. Forskerne fremhever et behov for mer forskning som kan gi økt innsikt i spesielt de negative erfaringene med sexting, blant både gutter og jenter. Til slutt oppfordrer de til arbeid som hjelper ungdommer å ha en kritisk bevissthet rundt de sosiale normene knyttet til kjønn og seksualitet som preger erfaringene deres (Burén og Lunde, 2018).

Nielsen et al. (2015) presenterer resultater fra en nettbasert survey blant 1269 11-18 år gamle finske jenter. Denne studien fokuserer ikke i stor grad på spørsmål om kjønn i streng forstand, men er like fullt interessant i denne sammenhengen fordi den setter fokus på at også jenters erfaringer med seksuelle meldinger kan være positive og lystbetonte. En stor del av analysen er basert på deltakernes fritekstsvare på åpne spørsmål om erfaringer med seksuelle mediepraksiser som sexting og seksuelt rollespill gjennom online dataspill. Forskerne konkluderer med at mange av deltakerne i undersøkelsen så på seksuelle meldinger blant jevnaldrende som positivt, mens seksuelle meldinger fra voksne i all hovedsak ble erfart som opprørende og uønsket. Nettet ble i mange tilfeller beskrevet som arena for seksuell eksperimentering, lek og læring.

Forskerne etablerer en kontrast mellom disse funnene og en dominerende tendens til å se nettet som arena for seksuell risiko. De inviterer til å også se seksuelle meldinger og rollespill på nett som utforskning og uttrykk for nysgjerrighet og lyst. Det argumenteres videre for at slike seksuelle mediepraksiser kan ses som en normal fortsettelse av den type seksuell utforskning som forekommer allerede hos små barn i barnehagen, og det fremheves at sosiale medier er arenaer hvor ungdommer kan ha rom for privatliv og kommunikasjon som de på grunn av foreldrekontroll ikke har tilgang til ellers. Et viktig poeng i artikkelen er behovet for å anerkjenne og forstå unge menneskers tanker, erfaringer og praksiser på området. Dette vil spesielt være avgjørende for å kunne utarbeide seksualitetsundervisning som er oppdatert, interessant og som respekterer interessene til de unge. Å studere barn og unges erfaringer med seksuelle mediepraksiser som sexting kan altså bidra til en rikere og mer nyansert forståelse av både positive og negative aspekter for medlemmer av ulike kjønn (Nielsen et al., 2015).

I en rapport om kjønn, kropp og seksualitet basert på surveyundersøkelser og intervjuer med 16-20-åringer i Danmark, undersøker Dahl et al. (2018) forskjeller mellom jenter og gutters kroppslige og seksuelle muligheter. De unge i undersøkelsen forteller at jenter og gutters bilder og praksiser ikke bedømmes etter samme verdisett. Bilder av jenters kropp tolkes ofte som seksuelle, mens bilder av gutters kropp kan tolkes mer humoristisk eller som sunnhetsrelatert. Undersøkelsen finner at gutter og jenter i omtrent samme grad deler nakenbilder av seg selv, men de forholder seg til ulike normer om hvordan de kan og bør bruke kropp og seksualitet. Ifølge forskerne kan kjønns mønstrene snevre inn både gutter og jenters uttrykksmuligheter. Det innebærer også at de unge må navigere i et svært komplekst landskap når de skal presenteres seg selv gjennom digitale

medier. Jenter ser ut til å forholde seg til spesielt restriktive normer for hvordan de kan vise seg frem og hvor seksuelt aktive de kan være. Forskerne finner videre at en større andel av de seksuelt aktive jentene oppgir psykiske helseproblemer, et mønster de ikke finner for gutter. Samtidig ser man at gutter som ikke har debutert seksuelt i større grad enn andre oppgir at de er ensomme, og denne tendensen ser man ikke hos jenter. Dette kan tyde på en «kjønnet» seksuell dobbeltmoral i samfunnet, som kan gi ulike utslag for medlemmer av ulike kjønn (Dahl et al., 2018).

Bindesbøl Holm Johansen et al. (2018) fokuserer på sending og mottaking av nakenbilder uten samtykke. De har gjennomført en etnografisk undersøkelse blant unge mennesker (15-27 år) i Danmark for å utforske sosiale prosesser, kjønnsdynamikk og konsekvenser av slike praksiser. De forstår spredning av nakenbilder som en form for visuelt sladder (visual gossip) brukt for å oppnå anerkjennelse og til å opprettholde sosiale relasjoner. Nakenbilder får status som hemmeligheter, og det å bli innlemmet i delingen kan være tegn på tillit og intimitet. Paradoksalt nok innebærer det samtidig et tillitsbrudd ovenfor den opprinnelige avsenderen av bildet. De forklarer videre at praksisen gjennomføres av og reproducerer kjønnede verdier og danner et grunnlag for ulike bedømmelser av jenters og gutters seksuelle aktiviteter. Å være i besittelse av nakenbilder av jenter kan fungere som sosial kapital for gutter, mens det å bli offer for bildedeling kan være en større trussel for ryktet til jenter enn gutter. Forskerne trekker videre frem et eksempel fra et gruppeintervju med gutter, hvor en muslimsk jente blir hardt dømt for å ha delt nakenbilder med kjæresten sin, noe som illustrerer at visuelt sladder kan drives av et samspill mellom kjønn og etnisitet.

Til slutt vil vi nevne utvalgte poeng fra artikkelen til Cooper et al. (2016), som gir en omfattende litteraturgjennomgang av internasjonal forskning om sexting. Litteraturen identifiserer fire hovedmotivasjoner for sexting: Det kan være en form for flørting og romantisk oppmerksomhet, det kan inngå som en del av et forhold, være en form for eksperimentering, og kan også gjøres etter press fra en partner eller venner. Her fremheves det både positive og negative sider ved praksisen. Sexting kan gi rom for utforskning av seksualitet, og kan brukes på humoristiske måter i ikke-seksuelle sammenhenger. Enkelte studier indikerer at spesielt jenter opplever press til å sexte fra partnere og venner, men studier viser også at gutter kan oppleve press til å sexte for å opprettholde relasjoner og status blant jevnaldrende. Cooper et al. (2016) fremhever i tillegg tendenser beskrevet i studiene gjennomgått ovenfor. Jenter oppgir i større grad negative erfaringer med sexting, noe som både kan henge sammen med kjønnsnormer og det at jenter i større grad opplever seksuell trakassering og press til å dele bilder av seg selv. Overordnet sett behandles og oppfattes jenter annerledes enn gutter når det gjelder sexting. Praksisen innebærer større risiko for jenter, som kan risikere å bli stemplet som unormale og påført skam, mens gutter har mer å tjene på å være i besittelse av nakenbilder av jenter.

4.3.3 Oppsummering

Overordnet sett viser forskningen på dette området noen tydelige kjønnede mønstre. Gutter oppgir i større grad å bruke pornografi enn jenter, og det virker som porno er en akseptert og «normal» del av hverdagen for gutter i større grad enn for jenter. Forskere finner tendenser til at jenter oftere uttaler seg negativt om pornografi, og at det kan være vanskelig og skambelagt for jenter å snakke om egen seksualitet og pornografibruk. Litteraturen belyser både potensial for positive og negative

følger av pornografikonsum. Som Spišák (2016) fremhever, er det heller ikke bare pornografien i seg selv, men også måten fenomenet forstås og behandles i samfunnet, som kan ha negative følger for barn og unge. Videre argumenterer flere av artiklene for at barn og unges møte med porno er mer komplekst enn det som ofte antas i offentlige diskusjoner.

Når det gjelder forskningslitteraturen om sexting, ser man tendenser til at jenter i større grad oppgir negative erfaringer sammenlignet med gutter (Burén og Lunde, 2018), samtidig som det fremheves at også jenter kan oppleve slike praksiser som positive og lystbetonte (Nielsen et al., 2015). Det påpekes en «kjønnet» seksuell dobbeltmoral, som innebærer at gutter og jenter behandles og bedømmes etter ulike normer for hvordan man bruker kropp og seksualitet (Dahl et al., 2018). Det å ha nakenbilder av jenter kan fungere som kapital for gutter, mens det å dele bilder av seg selv ser ut til å innebære større grad av risiko og skam for jenter.

5 Kjønnede betydninger og likestillingsutfordringer i forskningen

I dette kapitlet vil vi trekke frem noen av de sentrale funnene når det gjelder forståelser av kjønn og kjønnsstereotyper fra artiklene referert til i forskningsgjennomgangen i forrige kapittel. Vi ser på i hvilken grad forskningen kan sies å ha et interseksjonelt perspektiv, og vi skal se på hva forskningen sier om likestillingsutfordringer.

5.1 Kjønnede betydninger i forskningen

For å belyse kjønnsperspektivene vil vi vise til noen gjennomgående tendenser i materialet på tvers av de tre tematiske inndelingene, og på tvers av artikler med ulik type empiri og metodologi. Vi er da opptatt av å se på ulike *kjønnede betydninger* i materialet (jf. Haavind, 2000). Her er vi imidlertid ikke opptatt av å favne «alt» i alle artiklene, men heller å peke ut noen temaer som går igjen, og som da også synes å ha særlig relevans for problemstillingen i rapporten.

5.1.1 Reproduksjon av maskuline kjønnsstereotyper

I gjennomgangen av artiklene finner vi mange eksempler på en tydelig kjønnspolarisering (f.eks. Eek-Karlsson, 2019:14, Thorhauge og Gregersen, 2019, Watten et al., 2008:8), og reproduksjon av maskuline kjønnsstereotyper. Et eksempel er dataspill, som fremstår som en arena der gutter kan fremheve sine «maskuline idealer» (Darbandi, 2012), eller som et hierarki med «grensevoktende mekanismer», der «det som assosieres med det kvinnelige defineres lavt» (Arneberg og Hegna, 2018:273). Heteronormativitet er også dominerende, som hos Thorfinnsdottir og Jensen (2017), som gir følgende karakteristisk av barne-tv i danske riksmedier i en analyse: «Non-heteronormative male gender performances were also sometimes represented as comic, simply for the reason that the male characters in question were not “masculine” enough.» (Thorfinnsdottir og Jensen, 2017:406; se f.eks. også Spišák, 2017:368). Når det gjelder forskning på IKT ser vi flere eksempler på at gutter trekker på en selvforståelse som ser ut til å henge sammen med en normativ oppfatning om at gutter skal interessere seg for teknologi, der guttene gjennomgående rangerer sin egen digitale kompetanse høyere enn det jenter gjør, uten at gutter nødvendigvis gjør det bedre på ferdighetstester (Ilomäki, 2011, Li et al., 2017). Som Ilomäki (2011) påpeker: «Because ICT skills are still closely connected to male culture, male respondents may have a tendency to present themselves as ICT experts more often than females» (Ilomäki, 2011:336). Med Raewyn Connell (1995) kan vi karakterisere dette som *hegemonisk maskulinitet*.

5.1.2 Komplekse forhandlinger av kjønn

Når det gjelder forskning på gutter og unge menn og maskulinitet skiller artikkelen til Amrud et al. (2018) seg ut, da *Brony*-fellesskapet bryter med «innarbeidede kulturelle forestillinger om kjønn, alder og interesser på måter som tilbyr dem alle en romsligere mansrolle som er til å leve i og med» (Amrud et al., 2018:105). Gjennom forskningen finner vi også flere andre eksempler på at kjønn har komplekse og sammensatte betydninger, og forhandles gjennom skjermbruken til barn og unge i bestemte kontekster. Dette kommer f.eks. til uttrykk hos Forsman (2017), i analysen av selfies i en svensk kontekst. Forsman finner stereotype fremstillinger av kjønn gjennom selfien, men at det også kan forekomme en *vitalisering av stereotypen (stereotype vitalization)*, der unikhhet, individualitet, humor og refleksivitet kan utgjøre et ekstra betydningslag som gir

stereotypien noen tilleggselementer, og som fører med seg et utvidet handlingsrom (Forsman, 2017:200).

Sivenbring og Siekkinen (2019) viser i sin studie av Facebook-gruppen «Girlfriends» hvordan en bestemt type femininitet tuftet på respektabilitet gir sosial kapital online:

Bridging social capital was constructed in negotiations and in exchange and sharing of knowledge, information, ideas, trends, news, and opinions [...], generating notions of what was normal and acceptable for a young woman. This capital incorporated a heteronormative script where stereotypical assumptions and performances of femininity were structured by a respectability based upon notions of a woman as girlfriend, wife, and mother. The respectability discourse affecting sexuality was monogamous heterosexuality building on female passivity, even if this notion was contested (Sivenbring og Siekkinen, 2019:9).

Her kommer det frem at femininitet som sosial kapital forhandles gjennom utveksling av blant annet kunnskap og informasjon. I et slikt rom bygger man et fellesskap rundt noen bestemte preferanser som inngår i et system der kjønnede strukturer dominerer: heteroseksualitet og respektabel seksualitet, kombinert med et søkelys på mote, estetikk, utseende og fremtreden. På den andre siden finner vi også et noe annet bilde hos Lövheim (2011), i en analyse av svenske bloggere. Hun trekker frem hvordan en tradisjonell forståelse av femininitet går hånd i hånd med et krav om selv-utvikling i det senmoderne:

On the one hand, we see the ideals of self-development, freedom to express oneself in one's own way, and personal success or career communicated through late-modern socio-economic discourses and noticed in studies of changes in young women's values in Swedish society. On the other hand, the comments show clearly that values and norms of traditional, normative femininity remain strong in setting the boundaries for young women's possibilities to explore such ideals (Lövheim, 2011:345).

Her fremstår altså femininiteten som kompleks og motsigelsesfull, der senmoderne forståelser av individualitet, suksess og karriere brytes mot normer knyttet mot det mer tradisjonelle. En tilsvarende kompleksitet og dobbelthet finner vi også igjen i andre artikler om blogger og sosiale medier (Dahl et al., 2018, Dmitrow-Devold, 2017a, Elm, 2009, Gyberg og Lunde, 2015)

5.1.3 Sårbarhet gjennom intimitet og seksualitet

Ettersom «den generelle kommunikasjonen mellom jevnaldrende i stor grad skjer via internett» (Staksrud og Ólafsson, 2019:48), innebærer dette også en risiko for alle barn og unge som utveksler informasjon med personlig, intimt, og/eller seksuelt innhold. Man har ikke kontroll over hva som skjer med det delte innholdet, og man risikerer dermed den sårbarheten som karakteriserer interaksjon online (Eek-Karlsson, 2019:13). I sin analyse av bildedelingspraksiser på Snapchat er Kofoed og Charlo (2016) opptatt av at gjennom fotokommunikasjonens intimitet er det noe på spill. De skriver følgende: «Intimacy [...] embeds strong ambivalences which is explained by how intimacy carries a potential failure to stabilize closeness, it is latently vulnerable» (Kofoed og Charlo, 2016:7). Intimitet via skjermbruk er altså noe høyst ambivalent. For i den aktuelle praksisen

som etablerer og bekrefter nærheten mellom mennesker via f.eks. Snapchat, ligger det også et potensial for å destabilisere den samme nærheten hvis noen gir personlig informasjon til en tredjepart. I dette ligger det en risiko for sårbarhet gjennom intimitet og seksualitet, noe vi også ser i noen av artiklene om seksuelle mediepraksiser (f.eks. Jonsson et al., 2014). Dette henger også sammen med at det ikke er fullt ut mulig for noen å ha kontroll over hvem som har tilgang til bildene som sirkulerer. Bindedbøl Holm Johansen et al. (2018) demonstrerer som nevnt hvordan ufrivillig deling av nakenbilder fungerer som visuelt sladder, som på den ene siden bidrar til intime og fortrolige relasjoner mellom enkelte, mens det samtidig forutsetter tillitsbrudd med den som er avbildet.

5.1.4 Kjønnsmangfold er nærmest fraværende

Vi har funnet svært få artikler som eksplisitt tematiserer kjønnsmangfold. Unntak fra dette er artiklene til Svendsen et al. (2018) og Lysne (2014).

5.2 Forskning med et interseksjonelt perspektiv

Som gjennomgangen av forskning i kapittel 4 viser, har vi funnet lite forskning med et interseksjonelt perspektiv. I denne sammenhengen mener vi da forskning som teoretisk og metodologisk forholder seg til interseksjonalitetsbegrepet eller interseksjonalitetsteori på en eller annen måte, og som viser hvordan kategorier – som kjønn, alder, sosioøkonomisk bakgrunn – «samvirker» i en konkret analyse. Det er kun 4 av forskningsbidragene som da kan klassifiseres som forskning med et interseksjonelt perspektiv.

Söderström (2009) undersøker betydningen av IKT hos unge norske kvinner med nedsatt funksjonsevne, i krysningpunktet mellom alder, kjønn og funksjonsevne. I analysen legges det vekt på at identiteten er en prosess: jentene omfavner flere identiteter på en og samme tid. De forholder seg til et «oss og dem»-skille, der de selv omfavner stigmaet med å være «annerledes». De er stolte av denne gruppetilhørigheten, men samtidig også klare på at de er «vanlige» jenter som bruker skjermmedier aktivt i et sosialt liv. På den måten utfordrer de et bilde av hva en jente med nedsatt funksjonsevne er:

Thus, they challenge the stereotypical notions towards blind and partially sighted people. It is not either/or, it is more both/and. It is as if they are telling us, 'Yes we are different but also similar, and our difference is a resource we use in an ordinary way'. In this context, ICT functions as a facilitator in their identity negotiations, as a visually impaired youth being quite ordinary (Söderström, 2009:141).

Ved å anvende et interseksjonelt perspektiv, viser artikkelen altså hvordan jentene både posisjonerer seg som majoritet, og minoritet på en og samme tid. Dette er ellers den eneste teksten i materialet som omhandler personer med funksjonsnedsettelse.

Storm-Mathisen og Helle-Valles artikkel (2014) analyserer databruk på ulike sosiale arenaer for en gruppe 12- og 13-åringer i en bydel i Oslo. De anvender det de kaller et «interseksjonelt rammeverk», som de karakteriserer som et *ikke-kjønnssentrert kjønnsperspektiv*, der kjønn ses på

som en integrert del av sosial praksis. De nyanserer bildet av at gutter og jenter har forskjellig praksis når det kommer til skjermbruk, og er opptatt av å differensiere innad i kjønnskategorien, når de ser på hvorfor f.eks. gutters interesse for dataspill varierer:

Når vi ser alle våre data i en større sammenheng, er altså det dominerende mønsteret en relativ likhet mellom jenter og gutters IKT-bruk. På de to områdene der et mønster av forskjell mellom kjønnene kom til syne, var imidlertid også variasjonene innen kjønn ganske store (Storm-Mathisen og Helle-Valle, 2014:159).

De finner da en relativ likhet mellom kjønnene på enkelte områder, men også forskjeller innad i kjønnskategoriene på andre områder. De peker på at familiekonteksten er vel så viktig som kjønn når man skal forklare barn og unges skjermbruk. Dessuten tar denne artikkelen opp at det er viktig å trekke inn et bredere samfunnsperspektiv for å forstå skjermbrukspraksiser. Dette er et perspektiv vi også gjerne skulle ha sett mer av i den aktuelle forskningen.

Abiala og Hernwall (2013) er opptatt av hvordan svensk ungdom reflekterer over deres erfaringer online gjennom sosiale medier. De anvender et interseksjonelt perspektiv, og viser hvordan særlig sammenvevningene alder og kjønn, og seksualitet og alder, tydeliggjør den relasjonelle identiteten til unge mennesker online, der flere ulike komponenter må tas med for å forklare deres identiteter. Dralega og Corneliussen (2017) viser hvordan ikke-vestlig minoritetsungdom bosatt i Norge forhandler identitet og tilhørighet ved bruk av dataspill. Gjennom å anvende et interseksjonelt perspektiv peker de på hvordan identiteten til disse ungdommene er mangetydige og blir formet gjennom det de kaller «multiple frames of reference». Det innebærer at identitet består av mange komponenter, der kjønn utgjør en bestanddel, sammen med rase, etnisitet, språk og kultur.

Disse artiklene tilfører kompleksitet og nyanser til de kjønnede betydningene som vi i liten grad ser i den øvrige litteraturen. Det vi ser er at det her blir analysert på en måte som gjør at det blir mulig å differensiere internt i kjønnskategoriene, slik at det kommer frem mangfold i kategoriene gutter og jenter, menn og kvinner. Hadde det eksistert mer forskning med et interseksjonelt perspektiv hadde det trolig vært mulig å avtegne et mer sammensatt bilde av kjønnsdimensjonen når det gjelder barn og unges skjermbruk i en nordisk kontekst, enn det som fremkommer i denne rapporten.

5.3 Likestillingsutfordringer som fremheves i forskningslitteraturen

Når det gjelder likestillingsutfordringer som fremkommer i den aktuelle forskningen, er det viktig å peke på at vi i forskningsgjennomgangen i kapittel fire, og i gjennomgangen av kjønnede betydninger i dette kapitlet, allerede har vist til hovedtrekkene i hva forskningen sier om likestillingsutfordringer. Det som er særlig relevant i denne sammenheng, er hvorvidt det i forskningen kommer frem om det etableres noen begrensede tolkningsrammer knyttet til kjønn. Når vi ser materialet under ett synes det å være en stor utfordring at vi ikke ser et større mangfold. Utover dette vil vi også her trekke frem noen sentrale punkter som forskningslitteraturen også belyser. Det er verdt å merke seg at likestillingsutfordringene vi her trekker frem i de aller fleste

tilfeller ikke fremsettes som eksplisitte likestillingsutfordringer i litteraturen, men at de fremgår mer implisitt som en del av analysene:

- TV: Thorfinnsdottir og Jensen (2017) trekker frem at barne-tv på dansk riks-tv domineres av et svært rigid kjønnsmonster, og er utpreget heteronormativt.
- Sosiale medier og blogging: Elm (2008) trekker frem at jentegrupper på nettet i det lange løp kan vise seg å forsterke kjønnsstereotyper; Skoog et al. (2015) trekker frem at jenter i tidlig pubertet som er aktive på Facebook, er særlig åpne om seg selv, og derfor lever med en stor risiko for å få negative opplevelser online; Sivenbring og Siekkinen (2019) trekker frem hvordan kjønnede normer og hierarkier som finnes offline, også i stor grad preger sosiale medier; Dmitrow-Devold (2017b) fremhever at bloggere er opptatt av en «perfekt» femininitet, der kroppen skal formes gjennom et regime bestående av trening og plastisk kirurgi.
- Dataspill: Arneberg og Hegna (2018) legger vekt på de grensevoktende mekanismene i dataspill, der kvinnelige gamere ekskluderes fra mannlige fellesskap.
- IKT: Throndsen og Hatleviks (2016) analyse av bl.a. interesse og motivasjon for IKT, trekker frem at norske gutter uttrykker større interesse for og glede i dataspill enn jenter, og stiller spørsmål om dette kan skyldes kjønnsstereotype holdninger hos foreldre eller kjønnede forventninger i samfunnet.
- Pornografi: Löfgren-Mårtenson og Månsson (2010) trekker frem «mainstreamingen» av pornografi som en utfordring, ettersom pornografi kan fremstille kvinner på en diskriminerende måte; Hald et al. (2013) vektlegger at pornografi kan produsere negative rollemodeller for barn og unge. Som belyst av Spišák (2016, 2017) kan imidlertid også risikofokuset som preger offentlige oppfatninger om barn og unges møte med pornografi virke vel så belastende som selve innholdet i pornografien, og jenter kan oppleve skam og skyld rundt eget pornokonsum, da det strider mot normer for akseptabel oppførsel for jenter.
- Sexting og seksuelle aktiviteter på nett: Burén og Lunde (2018) trekker frem at jenter, i større grad enn gutter, opplever press til å sexte, og at jenter har større sannsynlighet for å motta meldinger med seksuelt innhold; Bindesbøl Holm Johansen et al. (2018) setter søkelys på sending og mottaking av nakenbilder uten samtykke, og at dette kan beskrives som en form for symbolsk vold, med en rekke krenkende handlinger både online og offline. De trekker også frem at det å bli offer for ufrivillig bildedeling kan ha spesielt belastende konsekvenser for jenter.
- Häggstöröm-Nordin et al. (2009) og Nielsen et al. (2015), trekker dessuten frem at man i for liten grad lykkes med å få frem de unges egne tanker om hva som er viktig når det kommer til å promotere god seksuell helse for barn og ungdom.

Vi ser altså at likestillingsutfordringene som her kommer frem i forskningen, særlig handler om når det blir etablert trange eller begrensede tolkningsrammer for kjønn, eller når jenter opplever utestengelse eller diskriminerende adferd fra det motsatte kjønn.

6 Konklusjon og behov for videre forskning

6.1 Konklusjon

Et gjennomgående funn i denne rapporten er at vi også ser mye av det samme som mediebruksundersøkelser viser til: nemlig at det *finnes* betydelige kjønnsforskjeller mellom jenter og gutter i en nordisk kontekst når det gjelder barn og unges skjermbruk, både når det gjelder representasjoner og bruksmåter. Stereotypier og kjønnsnormer som barn og unge møter ser ut til å formidle at gutter og jenter, menn og kvinner, er grunnleggende forskjellige. Det er med andre ord en gjennomgående heteronormativitet som møter dem. Likestillingsutfordringene som peker seg ut er ulikeartede, men det vi kan si er at det på den ene siden peker seg ut et bilde av at forståelsene av kjønn som ungdom møter i skjermmediene domineres av maskuline og feminine stereotypier, og på den andre siden at særlig jenter opplever ulike former for marginalisering og manglende inkludering (dataspill/IKT f.eks).

Samtidig ser vi også et relativt begrenset repertoar når det kommer til et kjønns- og seksualitetsmangfold. Vi ser at særlig når det gjelder gutter, menn og maskulinitet, synes handlingsrommet å være begrenset – med visse unntak (f.eks. Amrud et al., 2018). Når det gjelder jenter, kvinner og femininitet, synes handlingsrommet å være noe større på enkelte områder, med mer rom for kompleksitet og forhandlinger. Denne kunnskaps gjennomgangen viser f.eks. at når det gjelder blogger rettet mot jenter, kommer det frem enkelte nyanserende perspektiver, som ofte ikke kommer til uttrykk i det offentlige rommet. Samtidig er det handlingsrommet som åpner seg også begrenset av noen klare rammer for hva som oppfattes som en legitim feminin iscenesettelse.

Flere av tekstene som omhandler seksuelle mediepraksiser demonstrerer for eksempel at jenter må navigere i tvetydige og rigide rammer for akseptabel seksualitet. Jenter skildrer opplevelser av at pornokonsum er upassende eller unormalt for jenter, noe som kan bidra til ambivalente følelser og skam for kvinnelige pornokonsumenter. Forskningen viser også at besittelse av nakenbilder av jenter kan fungere som kapital for gutter, mens jenter har mer å tape på å dele bilder av seg selv. Samtidig opplever jenter press til å sexte, og deling av bilder brukes for å oppnå popularitet og etablere eller opprettholde relasjoner.

At denne rapporten ikke i større grad finner forskning som nyanserer det bildet som mediebruksundersøkelser avtegner, kan også henge sammen med den type forskning som vi finner mest av: nemlig kvantitativ forskning i form av survey-undersøkelser. 46 studier (55%) av studiene identifisert i det systematiske søket bruker survey, panelstudier eller liknende. Videre finner vi studier som kombinerer flere metoder (N: 12, 14%) intervju/observasjonsstudier (N: 12, 14%) og tekstanalyser/innholdsanalyser (N: 10, 12%). Vi har kun funnet tre studier som bruker eksperimenter, og én litteraturgjennomgang. Basert på dette ser vi et tydelig bilde: Det eksisterer relativt gode oversikter fra surveystudier, men det er mangel på for eksempel tekstanalytisk arbeid og ikke minst kvalitative studier av barn og unges egne perspektiver og erfaringer.

Det som gjør denne mangelen prekær er at mye av den nye mediehverdagen til barn og unge er en virkelighet som kan studeres godt ved hjelp av disse metodene. Vi ser at når forskningen er kvalitativ – eller en kombinasjon av kvalitativ og kvantitativ forskning – kommer det i flere tilfeller

frem et mer nyansert bilde enn når studiene er rent kvantitative. Som vi har vist i kapittel 4, domineres i tillegg forskningen av et fokus på ungdom, og vi har i liten grad forskning som fokuserer på yngre barn.

6.2 Behov for videre forskning

Denne kunnskapsoppsummeringen har vist at det er følgende kunnskapsbehov når det kommer til forskning om barn og unge, kjønn og skjermbruk:

- Behov for mer kvalitativ forskning
- Behov for forskning som bruker kombinasjonen av flere metoder: kvalitativ og kvantitativ forskning
- Behov for mer fokus på barn (0-12 år)
- Behov for mer forskning som får frem barn og unges perspektiver
- Behov for mer forskning med et interseksjonelt perspektiv
- Behov for forskning med et mer mangfoldig perspektiv, og som bl.a. legger vekt på kjønns mangfold og personer med nedsatt funksjonsevne
- Behov for mer forskning som også ser skjermbruk i et samfunns perspektiv

Litteratur

- Abiala, K. og Hernwall, P. 2013. Tweens negotiating identity online: Swedish girls' and boys' reflections on online experiences. *Journal of Youth Studies*, 16, 951-969.
- Amrud, I. J., Madsen, O. J. og Kjøs, P. 2018. My little brony: En kvalitativ undersøkelse av unge menn som ser på animasjonsserien My Little Pony. *Tidsskrift for Norsk psykologforening*, 55, 95-105.
- Arneberg, E. J. og Hegna, K. 2018. Virtuelle grenseutfordringer: Symbolske grenser i spill i The League of Legends. *Norsk sosiologisk tidsskrift*, 2, 259-274.
- Bakken, A. 2016. Ungdata. Nasjonale resultater 2016. *NOVA Rapport 8/16*. Oslo: NOVA.
- Bakken, A. 2017. Ungdata. Nasjonale resultater 2017. *NOVA Rapport 10/17*. Oslo: NOVA.
- Bakken, A. 2018. Ungdata. Nasjonale resultater 2018. *NOVA Rapport 8/18*. Oslo: NOVA.
- Bentjes, J., Koolstra, C., Marseille, N. og van der Voort, T. 2001. Children's use of Different Media: For How Long and Why? I: Livingstone, S. og Bovill, M. (red.) *Children and Their Changing Media Environment: A European Comparative Study*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Bindesbøl Holm Johansen, K., Pedersen, B. M. og Tjørnhøj-Thomsen, T. 2018. Visual gossiping: Non-consensual 'nude' sharing among young people in Denmark. *Culture, Health and Sexuality*.
- Bird, S. 1996. Welcome to the Men's Club. *Gender and Society*, 12, 120-132.
- Bjarnason, T., Gudmundsson, B. og Olafsson, K. 2011. Towards a digital adolescent society? The social structure of the Icelandic adolescent blogosphere. *New media & society*, 13, 645-662.
- Bovill, M. og Livingstone, S. 2001. Bedroom Culture and the Privatization of Media Use. I: Livingstone, S. og Bovill, M. (red.) *Children and Their Changing Media Environment: A European Comparative Study*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Brunborg, G. S., Hansen, M. B. og Frøyland, L. R. 2013. *Pengespill og dataspill: Endringer over to år blant ungdommer i Norge*. Oslo: NOVA.
- Burén, J. og Lunde, C. 2018. Sexting among adolescents: A nuanced and gendered online challenge for young people. *Computers in Human Behavior*, 85, 210-217.
- Butler, J. 1990. *Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity*, New York & London: Routledge.
- Cabot, M. 2016. In or out of school? Meaningful output with digital and non-digital artefacts within personal english learning ecologies. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 11, 165-184.
- Cawood, S. H. 2008. Hulhopperne: Overordning og sårbarheder i begærssubjektiverede maskuliniteter. *Kvinder, Køn & Forskning*, 17, 20-36.
- Christensen, O. 2013. *Familiens medialisering: Et casestudie*, Kbh., UCC.
- Connell, R. 1995. *Masculinities*, Berkeley, University of California Press.
- Cooper, K., Quayle, E., Jonsson, L. og Svedin, C. G. 2016. Adolescents and self-taken sexual images: A review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 55, 706-716.
- Corneliussen, H. G. og Prøitz, L. 2016. Kids Code in a rural village in Norway: Could code clubs be a new arena for increasing girls' digital interest and competence? *Information, Communication & Society*, 19, 95-110.
- Couldry, N., Livingstone, S. og Markham, T. 2007. *Media Consumption and Public Engagement: Beyond the Presumption of Attention*, Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Crenshaw, K. 1989. Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics. *University of Chicago Legal Forum*, 140, 139-167.

- Crenshaw, K. 1991. Mapping the Margins: Intersectionality, Identity Politics, and Violence against Women of Color. *Stanford Law Review*, 43, 1241-1299.
- d'Haenens, L. 2001. Old and New Media: Access and Ownership in the Home. I: Livingstone, S. og Bovill, M. (red.) *Children and Their Changing Media Environment: A European Comparative Study*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Dahl, K. M., Henze-Pedersen, S., Østergaard, S. V. og Østergaard, J. 2018. *Unge opfattelser af køn, krop og seksualitet*. VIVE - Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd.
- Darbandi, C. 2012. Digitale medier, identitet og kjønn: Unge tenåringers digitale hverdag i Oslo. *Fagrappport nr. 3*. Oslo: SIFO.
- Dmitrow-Devold, K. 2017a. Performing the Self in the Mainstream: Norwegian girls in blogging. *Nordicom Review*, 38, 1-14.
- Dmitrow-Devold, K. 2017b. What Matters to the Girls? Norwegian Girls' Experiences of Digital Competences in Mainstream Blogging. *Young*, 25, 190-207.
- Dralega, C. A. og Corneliussen, H. G. 2017. Intersectional perspectives on video gaming among immigrant youth in Norway. *Vestlandsforskning-rapport nr. 12/2017*.
- Eek-Karlsson, L. 2019. Between Responsibility and Positioning: A Study About Young People's Interactions in Social Media. *Young*, 27, 1-17.
- Elm, M. S. 2008. Young people's gender and identity work in a Swedish Internet Community. I: Fischer-Hübner, S., Duquenoy, P., Martucci, L. (red.) *The Future of Identity in the Information Society. Privacy and Identity 2007*. IFIP – The International Federation for Information Processing, vol 262. Springer: Boston, MA.
- Elm, M. S. 2009. Exploring and negotiating femininity: Young women's creation of style in a swedish Internet community. *Young*, 17, 241-264.
- Elvebakk, L., Engebretsen, B. og Walseth, K. 2018. Kroppen på Instagram: Undoms refleksjoner rundt kroppsideal og kroppspress. I: Øksnes, M., Sundsdal, E. og Haugen, C. R. (red.) *Ungdom, danning og fellesskap: Samfunns- og kulturpedagogiske perspektiv*. Oslo: Cappelen Damm.
- Engelsrud, G. 2019. Siste nytt fra bekymringsbransjen. *NRK Ytring* 20.03.19.
- Eriksen, I. og Seland, I. 2019. Ungdom, kjønn og fritid. *NOVA-rapport 6/2019*. Oslo: NOVA
- EU Kids Online 2014. EU Kids Online: Findings, methods, recommendations. London, EU Kids Online/ LSE.
- Forsman, M. 2017. Duckface/Stoneface: Selfie Stereotypes and Selfie Literacy in Gendered Media Practices in Sweden. I: Lemish, D. og Götz, D. (red.) *Beyond the Stereotypes? Images of Boys and Girls and their Consequences*. Göteborg: Nordicom.
- Frønes, I. 2013. *Å forstå sosialisering*, Oslo: Gyldendal akademisk.
- Frøyland, L. R., Hansen, M., Sletten, M. A., Torgersen, L. og von Soest, T. 2010. Uskyldig moro? Pengespill og dataspill blant norske ungdommer. *NOVA Rapport 18/2010*. Oslo: NOVA.
- Gripsrud, J. 2002. *Mediekultur, mediesamfunn*, Oslo: Universitetsforlaget.
- Gullikstad, B. 2013. Interseksjonalitet: Et fruktbart begrep. *Tidsskrift for kjønnsforskning*, 1, 68-75.
- Gyberg, F. og Lunde, C. 2015. A revealing generation? Exploring the blogging of adolescent girls in Sweden. *Nordic Psychology*, 67, 46-64.
- Götz, M. og Lemish, D. 2012. Gender representations in children's television worldwide: A comparative study of 24 countries. I: Götz, M. og Lemish, D. (red.) *Sexy girls, heroes and funny losers: Gender representations in children's TV around the world*. Frankfurt am Main: Peter Lang GmbH.

- Haavind, H. 2000. *Kjønn og fortolkende metode: Metodiske muligheter i kvalitativ forskning*, Oslo: Gyldendal akademisk.
- Halberstam, J. 1998. *Female masculinity*, Durham, N.C: Duke University Press.
- Hald, G. M. og Malamuth, N. M. 2008. Self-perceived effects of pornography consumption. *Archives of Sexual Behavior*, 37, 614-625.
- Hald, G. M. og Malamuth, N. N. 2015. Experimental Effects of Exposure to Pornography: The Moderating Effect of Personality and Mediating Effect of Sexual Arousal. *Archives of Sexual Behavior*, 44, 99-109.
- Hald, G. M., Malamuth, N. N. og Lange, T. 2013. Pornography and Sexist Attitudes Among Heterosexuals. *Journal of Communication*, 63, 638-660.
- Hall, S. 1997. *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, London: Sage.
- Halldén, G. (ed.) 2007. *Den moderna barndomen och barns vardagsliv*, Stockholm: Carlsson bokförlag.
- Himmelweit, H. T., Oppenheim, A. N. og Vince, P. 1958. *Television and the child: An empirical study of the effect of television on the young*, London: Oxford University Press.
- Hjemdahl, A.-S. 2006. "Å være feminin, og kanskje litt tøff samtidig...": Refleksjoner om tatovering, kropp og kjønn. *Tidsskrift for kulturforskning (trykt utg.)*. 5, 43-64.
- Häggstörms-Nordin, E., Tydén, T., Hanson, U. og Larsson, M. 2009. Experiences of and attitudes towards pornography among a group of Swedish high school students. *The European Journal of Contraception & Reproductive Health Care*, 14, 277-284.
- Illeris, K., Katznelson, N., Simonsen, B. og Ulriksen, L. 2002. *Ungdom, identitet og utdanning*, Fredriksberg: Roskilde Universitetsforlag.
- Ilomäki, L. 2011. Does Gender Have a Role in ICT Among Finnish Teachers and Students? *Scandinavian Journal of Educational Research*, 55, 325-340.
- James, A., Jenks, C. og Prout, A. 1998. *Theorizing childhood*, Cambridge: Polity Press.
- James, A. og Prout, A. 1997. *Constructing and Reconstructing Childhood: Contemporary Issues in the Sociological Study of Childhood*, London: Routledge.
- Johansen, S. L. 2015. *Barns liv og lek med medier*, Oslo: Cappelen Damm akademisk.
- Jonsson, L. S., Bladh, M., Priebe, G. og Svedin, C. G. 2015. Online sexual behaviours among Swedish youth: Associations to background factors, behaviours and abuse. *European Child and Adolescent Psychiatry*, 24, 1245-1260.
- Jonsson, L. S., Priebe, G., Bladh, M. og Svedin, C. G. 2014. Voluntary sexual exposure online among Swedish youth: Social background, Internet behavior and psychosocial health. *Computers in Human Behavior*, 30, 181-190.
- Jæger, H. og Torgersen, J. K. (eds.) 2012. *Medialisert barndom: Digital kultur i barnehagen*, Oslo: Universitetsforlaget.
- Kaarakainen, M.-T., Kivinen, A. og Kaarakainen, S.-S. 2017. Differences between the genders in ICT skills for Finnish upper comprehensive school students: Does gender matter? *Seminar.Net: Media, Technology & Life-Long Learning*, 13, 1-16.
- Karlsson, M. og Olin-Scheller, C. 2015. 'Let's party!' Harry Potter fan fiction sites as social settings for narrative gender constructions. *Gender and Language*, 9, 167-188.
- Keipi, T., Oksanen, A., Hawdon, J., Näsi, M. og Räsänen, P. 2017. Harm-advocating online content and subjective well-being: A cross-national study of new risks faced by youth. *Journal of Risk Research*, 20, 634-649.
- Kofoed, J. og Charlo, M. 2016. A snap of intimacy: Photo-sharing practices among young people on social media. *First Monday*, 21.

- Korkeamäki, R.-L., Dreher, M. J. og Pekkarinen, A. 2012. Finnish preschool and first-grade children's use of media at home. *Human Technology*, 8, 109-132.
- Kvalem, I. L., Træen, B., Lewin, B. og Štulhofer, A. 2014. Self-perceived effects of internet pornography use: Genital appearance satisfaction, And sexual self-esteem among young scandinavian adults. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 8.
- Lauszus, F. F., Kloster, A. O., Nielsen, J. L., Boelskifte, J., Falk, J. og Rasmussen, K. L. 2011. Gender-specific knowledge on sex. *Archives of Gynecology and Obstetrics*, 283, 281-287.
- Li, S., Hietajärvi, L., Palonen, T., Salmela-Aro, K. og Hakkarainen, K. 2017. Adolescents' Social Networks: Exploring Different Patterns of Socio-Digital Participation. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 61, 255-274.
- Li, S., Palonen, T., Lehtinen, E. og Hakkarainen, K. 2018. Face-to-face Contacts, Facebook Connections and Academic Support: Adolescents' Networks between and across Gender and Culture in Finland. *Young*, 27, 184-200.
- Livingstone, S., d'Haenens, L. og Hasebrink, U. 2001. Childhood in Europe: Contexts for Comparison. I: Livingstone, S. og Bovill, M. (red.) *Children and Their Changing Media Environment: A European Comparative Study*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Livingstone, S. og Haddon, L. 2009. EU Kids Online: Final report 2009. EU Kids Online. London: EU Kids Online Network, LSE.
- Livingstone, S., Mascheroni, G., Ólafsson, K. og Haddon, L. 2014. Children's online risks and opportunities: Comparative findings from EU Kids Online and Net Children Go Mobile. EU Kids Online, LSE, London, UK.
- Livingstone, S. og Sefton-Green, J. 2016. *The Class: Living and Learning in the Digital Age*, New York: NYU Press.
- Livingstone, S. og Third, A. 2017. Children and young people's rights in the digital age: An emerging agenda. *New Media & Society*, 19, 657-670.
- Livingstone, S. M. og Bovill, M. 2001. *Children and their changing media environment: A European comparative study*, Mahwah, N.J, Lawrence Erlbaum Associates.
- Lunde, C. 2013. Acceptance of cosmetic surgery: Body appreciation, body ideal internalization, and fashion blog reading among late adolescents in Sweden. *Body Image*, 10, 632-635.
- Lysne, A. 2014. Straight Eye for the Queer Guy: Gay Youth in Contemporary Scandinavian Film. In: Pullen, C. (ed.) *Queer Youth and Media Cultures*. London: Palgrave Macmillan.
- Löfgren-Mårtenson, L. og Månsson, S. A. 2010. Lust, love, and life: A qualitative study of Swedish adolescents' perceptions and experiences with pornography. *The Journal of Sex Research*, 47, 568-579.
- Lövheim, M. 2011. Young women's blogs as ethical spaces. *Information Communication and Society*, 14, 338-354.
- Mac an Ghaill, M. og Haywood, C. 2007. *Gender, culture and society*, London: Macmillan
- Madsen, O. J. 2018. *Generasjon prestasjon: Hva er det som feiler oss?*, Oslo: Universitetsforlaget.
- Malamuth, N. og Huppín, M. 2005. Pornography and teenagers: The importance of individual differences. *Adolescent medicine clinics*, 16, 315-326.
- Martínez, C. og Olsson, T. 2019. Making sense of YouTubers: How Swedish children construct and negotiate the YouTuber Misslisibell as a girl celebrity. *Journal of Children and Media*, 13, 36-52.

- Mattebo, M., Tydén, T., Häggström-Nordin, E., Nilsson, K. W. og Larsson, M. 2013. Pornography consumption, sexual experiences, lifestyles, and self-rated health among male adolescents in Sweden. *Journal of Developmental and Behavioral Pediatrics*, 34, 460-468.
- Mattebo, M., Tydén, T., Häggström-Nordin, E., Nilsson, K. W. og Larsson, M. 2014. Pornography and sexual experiences among high school students in Sweden. *Journal of Developmental and Behavioral Pediatrics*, 35, 179-188.
- Mattebo, M., Tydén, T., Häggström-Nordin, E., Nilsson, K. W. og Larsson, M. 2016. Pornography consumption among adolescent girls in Sweden. *The European Journal of Contraception and Reproductive Health Care*, 21, 295-302.
- Mattebo, M., Tydén, T., Häggström-Nordin, E., Nilsson, K. W. og Larsson, M. 2018. Pornography consumption and psychosomatic and depressive symptoms among Swedish adolescents: A longitudinal study. *Uppsala Journal of Medical Sciences*, 123, 237-246.
- McRobbie, A. og Garber, J. 1977. *Girls and Subcultures. I: Hall, S. og Jefferson, T. (red.) Resistance Through Rituals: Youth Subcultures in Post-war Britain.* Hutchinson and the CCCS Birmingham.
- Medietilsynet 2008. Trygg bruk-undersøkelsen 2008: En kartlegging av 8-18-åringers bruk av digitale medier. Medietilsynet.
- Medietilsynet 2010. Barn og digitale medier 2010: Fakta om barn og unges bruk og opplevelse av digitale medier. Medietilsynet.
- Medietilsynet 2012a. Barn og medier 2012: Fakta om barn og unges (9-16 år) bruk og opplevelser av medier. Medietilsynet.
- Medietilsynet 2012b. Småbarn og medier 2012: Fakta om yngre barns (1-12 år) bruk og opplevelser av medier. Medietilsynet.
- Medietilsynet 2014a. Barn og medier 2014: Barn og unges (9-16 år) bruk og opplevelser av medier. Medietilsynet.
- Medietilsynet 2014b. Foreldre om småbarns mediebruk 2014: Foreldres syn på barns (1-12 år) bruk og opplevelser av medier. Medietilsynet.
- Medietilsynet 2016a. Barn & medier 2016: 9-16-åringers bruk og opplevelser av medier. Medietilsynet.
- Medietilsynet 2016b. Foreldre om barn & medier 2016: Foreldres syn på barn og unges bruk og opplevelser av medier. Medietilsynet.
- Medietilsynet 2018a. Barn og medier-undersøkelsen 2018. 9-18-åringers om medievaner og opplevelser.
- Medietilsynet 2018b. Foreldre og medier- undersøkelsen 2018: Foreldre til 1-18-åringers om medievaner og bruk. Medietilsynet.
- Melkevik, O., Torsheim, T. og Rasmussen, M. 2010. Patterns of screen-based sedentary behavior and physical activity and associations with overweight among Norwegian adolescents: A latent profile approach. *Norsk Epidemiologi*, 20, 109-117.
- Molde, H., Pallesen, S., Bartone, P., Hystad, S. og Johnsen, B. H. 2009. Prevalence and correlates of gambling among 16 to 19-year-old adolescents in Norway. *Scandinavian Journal of Psychology*, 50, 55-64.
- Männikkö, N., Billieux, J., Nordström, T., Koivisto, K. og Kääriäinen, M. 2017. Problematic Gaming Behaviour in Finnish Adolescents and Young Adults: Relation to Game Genres, Gaming Motives and Self-Awareness of Problematic Use. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 15, 324-338.
- Nielsen, S., Paasonen, S. og Spisak, S. 2015. 'Pervy role-play and such': Girls' experiences of sexual messaging online. *Sex Education*, 15, 472-485.

- NOU 2012:15. Politikk for likestilling.
- NOVA 2013. Ungdata. Nasjonale resultater 2010-2012. *NOVA Rapport 10/13*. Oslo: NOVA.
- NOVA 2014. Ungdata. Nasjonale resultater 2013. *NOVA Rapport 10/14*. Oslo: NOVA.
- NOVA 2015. Ungdata: Nasjonale resultater 2014. *NOVA Rapport 7/15*. Oslo: NOVA.
- Nuutinen, T., Ray, C. og Roos, E. 2013. Do computer use, TV viewing, and the presence of the media in the bedroom predict school-aged children's sleep habits in a longitudinal study? *BMC Public Health*, 13.
- Näsman, E. 2004. Barn, barndom och barns rätt. I: Olson, L. (red.) *Barns makt*. Uppsala: Justus förlag.
- Olason, D. T., Kristjansdottir, E., Einarsdottir, H., Haraldsson, H., Bjarnason, G. og Derevensky, J. L. Internet Gambling and Problem Gambling among 13 to 18 Year Old Adolescents in Iceland. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9, 257-263.
- Roos, E., Pajunen, T., Ray, C., Lynch, C., Kristiansdottir, A. G., Halldorsson, T. I., Thorsdottir, I., Te Velde, S. J., Krawinkel, M., Behrendt, I., De Almeida, M. D. V., Franchini, B., Papadaki, A., Mosch, reas, J., Ribič, C. H., Petrova, S., Duleva, V., Simčič, I. og Yngve, A. 2013. Does eating family meals and having the television on during dinner correlate with overweight? A sub-study of the PRO GREENS project, looking at children from nine European countries. *Public Health Nutrition*, 17, 2528-2536.
- Salmela-Aro, K., Upadaya, K., Hakkarainen, K., Lonka, K. og Alho, K. 2017. The Dark Side of Internet Use: Two Longitudinal Studies of Excessive Internet Use, Depressive Symptoms, School Burnout and Engagement Among Finnish Early and Late Adolescents. *Journal of Youth and Adolescence*, 46, 343-357.
- Sivenbring, J. og Siekkinen, F. 2019. R-E-S-P-E-C-T! Feminine respectability and sexuality for young women online. *First Monday*, 24.
- Skoog, T., Sorbring, E. og Bohlin, M. 2015. Facebook as a means to make new peers among early maturing girls. 48, 500-505.
- Skoog, T., Stattin, H. og Kerr, M. 2009. The role of pubertal timing in what adolescent boys do online. *Journal of Research on Adolescence*, 19, 1-7.
- Sorbring, E., Hallberg, J., Bohlin, M. og Skoog, T. 2015. Parental attitudes and young people's online sexual activities. *Sex Education*, 15, 129-143.
- Sorbring, E., Skoog, T. og Bohlin, M. 2014. Adolescent girls' and boys' well-being in relation to online and offline sexual and romantic activity. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 8.
- Spišák, S. 2016. 'Everywhere they say that it's harmful but they don't say how, so I'm asking here': Young people, pornography and negotiations with notions of risk and harm. *Sex Education*, 16, 130-142.
- Spišák, S. 2017. Negotiating Norms: Girls, Pornography and Sexual Scripts in Finnish Question and Answer Forum. *Young*, 25, 359-374.
- SSB. 10.06.2013. Ungdoms levekår. *Statistisk sentralbyrå*.
- Staksrud, E. og Ólafsson, K. 2019. Tilgang, bruk, risiko og muligheter: Norske barn på Internett. Resultater fra EU Kids Online-undersøkelsen i Norge 2018. EU Kids Online og Institutt for medier og kommunikasjon, Universitetet i Oslo.
- Storm-Mathisen, A. og Helle-Valle, J. 2014. IKT-bruk i skolen og familien: En praksisteoretisk studie av kjønn. *Tidsskrift for kjønnsforskning*, 38, 149-167.
- Svendsen, S. H. B., Stubberud, E. og Djupedal, E. F. 2018. Skeive ungdommers identitetsarbeid: SKAM etter homotoleransen. *Tidsskrift for kjønnsforskning*, 42, 162-183.

- Syvöoja, H. J., Kantomaa, M. T., Ahonen, T., Hakonen, H., Kankaanpää, A. og Tammelin, T. H. 2013. Physical activity, sedentary behavior, and academic performance in Finnish children. *Medicine and Science in Sports and Exercise*, 45, 2098-2104.
- Söderström, S. 2009. The significance of ICT in disabled youth's identity negotiations. *Scandinavian Journal of Disability Research*, 11, 131-144.
- Sørensen, R. 2018. Jentefellesskapet i Skam. I: Lindtner, S. S. og Skarstein, D. (red.) *Dramaserien Skam: Analytiske perspektiver og didaktiske muligheter*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Thoméé, S., Härenstam, A. og Hagberg, M. 2012. Computer use and stress, sleep disturbances, and symptoms of depression among young adults: A prospective cohort study. *BMC Psychiatry*, 12.
- Thorfinnsdóttir, D. og Jensen, H. S. 2017. Laugh away, he is gay! Heteronormativity and children's television in Denmark. *Journal of Children and Media*, 11, 399-416.
- Thorhauge, A. M. og Gregersen, A. 2019. Individual pastime or focused social interaction: Gendered gaming practices among Danish youth. *New Media and Society*, 1-21.
- Thronsen, I. og Hatlevik, O. E. 2016. Examining gender differences in ICT literacy, interest, and use: Norwegian results from the ICILS 2013. I: Elstad, E. (red.) *Digital Expectations and Experiences in Education*. Sense Publishers.
- Totland, T., Bjelland, M., Lien, N., Bergh, I. H., Gebremariam, M. K., Grydeland, M., Ommundsen, Y. og Andersen, L. F. 2013. Adolescents' prospective screen time by gender and parental education: The mediation of parental influences. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 10.
- Tønnessen, E. S. 2007. *Generasjon.com: Mediekultur blant barn og unge*, Oslo: Universitetsforlaget.
- Wallenius, M. og Punamäki, R. L. 2008. Digital game violence and direct aggression in adolescence: A longitudinal study of the roles of sex, age, and parent-child communication. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29, 286-294.
- Wallenius, M., Rimpelä, A., Punamäki, R.-L. og Lintonen, T. 2009. Digital game playing motives among adolescents: Relations to parent-child communication, school performance, sleeping habits, and perceived health. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 30, 463-474.
- Watten, R. G., Kleiven, J., Fostervold, K. I., Fauske, H. og Volden, F. 2008. Gender Profiles of Internet and Mobile Phone Use among Norwegian Adolescents. *Seminar.net, International Journal of Media, Technology and Lifelong Learning*, 4, 1-9.
- Westeng, K. 10.09.2018. Har forsket på spillavhengighet blant 10-åringer: En ting går igjen hos de som blir avhengige. *Nettavisen*.
- Winther, A., Ahmed, L. A., Furberg, A. S., Grimnes, G., Jorde, R., Nilsen, O. A., Dennison, E. og Emaus, N. 2015. Leisure time computer use and adolescent bone health-findings from the Tromsø Study, Fit Futures: A cross-sectional study. *BMJ Open*, 5.

Appendiks

Søkestrategi

Norske søkeord

kjønn, seksu*, digital*, medie, skjerm*, internett og spill.

Avgrenset på barn, ungdom, unge

(kjønn eller seksu*) og (digital* eller medie eller skjerm* eller internett eller spill)

Svenske søkeord

Genus, seksu*, digital*, medi*, skärm*, internet*, spel

(genus OR seksu*) (digital* OR medi* OR skärm* OR Internet* OR Spel)

Danske søkeord

Køn, seksu*, digital*, medi*, skærm*, internet*, spil

(«køn» or «seksu*») and («digital*» or «medi*» or «skærm*» or «internet*» or «spil») and

(«barn» or «ung»)

Engelske søkeord

Gruppe 1, alder

(Kid* or Child* or Youth or “Young people*” or Adolescent* or Toddler* or Tween* or Teen* or School* or “Early Childhood Education and Care” or Kindergarten*)

Gruppe 2, kjønn

(Gender* or Boy* or Girl* or Female* or Male* or Transsexual* or Transgender* or Sex* or Queer)

Gruppe 3 Medier/skjermbruk

(Media or Digital or Television* or Tablet* or Computer* or ICT or Film* or Movie* or Screen* or Internet or “Social Media” or Instagram or Snapchat or Facebook or YouTube* or Game* or Gaming or Smartphone* or “Mobile phone*” or “cell phone*” or Online or Chat or Cyber* or Porn* or Nude* or Erotic or sexting or “text message”)

Søkehistorikk

Database	Dato for søk	Antall treff
Libris.kb.se	01.03.2019	53
Eric (Ebsco)	28.03.2019	905
Sociology Source Ultimate (Ebsco)	28.03.2019	1082
Education Source (Ebsco)	28.02.2019	2041
Web of Science	28.02.2019	5143
Scopus	28.02.2019	29 300
Oria	27.02.2019	148
Bibliotek DK	26.02.2019	146
Totalt		38818
Totalt etter dublettsjekk		27703
Etter første sortering av nordiske referanser		211
Etter andre sortering av nordiske referanser		84
Ytterligere referanser lagt til etter handsøk		8
Totalt		92