

**Merete Lie**

## **m - f - neuter: fra mann-maskin til kjønnsparadokser på nett**

**i Slaataa, T (red): Digital makt. Oslo: Gyldendal 2002 (Makt- og demokratiutredningen)**

Teknologi regnes som et av de mest nøytrale felt i vår kultur. For det første er det knyttet til vitenskap, og til den naturvitenskapelige og mest fakta-pregete delen av vitenskapen. For det andre dreier det seg bokstavelig talt ikke bare om harde fakta, men også om hard materie. Å bringe inn temaet kjønn i relasjon til teknologi framstår som noe unaturlig, påhengt og som en tribut til likestillingshensyn i vårt samfunn. I min fortolkning er dette et uttrykk for kulturelle sammenhenger. Kjønn er i vår kulturforståelse bare en relevant kategori når kvinner er synlig tilstede. Innenfor et felt der bare menn er virksomme, vil temaet kjønn synes irrelevant fordi menn ikke framstår som representanter for kategorien kjønn. Men det teknologiske feltet er i sterk grad preget av kjønn gjennom koplingen mellom teknologi og maskulinitet. Denne sammenhengen er naturalisert i den grad at den er blitt usynlig. Det vil si at de maskuline elementene er så integrert i selve teknologien og i de tekniske miljøene at det framstår og oppfattes som ett og det samme. Det må et analytisk blikk til for å rive dem fra hverandre.

Grunnen til å fokusere på forholdet mellom kjønn og teknologi er nettopp makten som ligger i teknologien. Teknologisk kunnskap innebærer makt. Den gir tilgang til maktposisjoner i yrkeslivet, og teknologer former andre folks arbeidsplasser, transportsystemer, boliger og hverdagsliv. Teknologi har vært et bærende element i den vestlige ekspansjon, tidligere i kolonialismen, i dag i globaliseringsprosesser. Som Connell (1998) påpeker, er også bildet av den vestlige, hegemoniske maskulinitet konstruert gjennom disse erobringssprosjektene.

Koplingen mellom teknologi og maskulinitet er historisk forankret, knyttet til utviklingen av våpenteknologi og produksjonsteknologi (Cockburn 1985, Hacker og Hacker 1987, Wajcman 1991). Men hva slags forbindelser er det mellom teknologi, makt og maskulinitet? Er det teknologien som gir menn makt, eller er det koplingen til maskulinitet som gjør teknologi til et symbol på og en kilde til makt? Og eksisterer denne forbindelsen fortsatt etter overgangen fra mekanikk til informasjonsteknologi, i tilfelle i hvilke former og med hvilke implikasjoner?

Informasjonsteknologien skiller seg på vesentlige måter fra gårsdagens maskiner og åpner muligheter for å bryte forbindelsen 'mann og maskin'. Samtidig kan den sterke føringen som ligger i at den gikk inn i språket som 'ny teknologi', bety at informasjonsteknologien kulturelt bærer med seg de tradisjonene som ligger til annen teknologi. Selv har jeg blitt tiltrukket av teknologifeltet nettopp fordi ny teknologi alltid innebærer endring. På den annen side har den samfunnsvitenskapelige forskningen påpekt hvordan sosiale mønstre kan innebygges i og reproduseres ved hjelp av ny teknologi (Winner 1985, McKenzie and Wajcman 1985). Teknologisk endring innebærer altså potensiale for endring såvel som konservering av kjønnsrelasjoner.

De nye mediene kjennetegnes av en ny åpenhet: lett tilgjengelige, lette å bruke, med tilbud til folk med svært ulike interesser. Informasjons- og kommunikasjonsteknologi er som betegnelsen sier, teknologi, men en ny type teknologi hvor kommunikasjonsferdigheter spiller en like stor rolle som teknisk kompetanse. Vanligvis ligger brukerundersøkelser til grunn for uttalelser om informasjonsteknologien er for alle, eller om det skapes ny sosiale skiller. Betyr det at hvis kjønnsfordelingen når det gjelder brukere av PC, eller av internett, nærmer seg 50-50, da er ingen kjønnsrettet forbundet med den nye teknologien?

Med likestilling i fokus har mange rettet blikket mot kvinner som det problematiske kjønn. Hvordan gjøre noe med kvinners manglende forhold til teknologi? Hvordan skal kvinner erobre den tekniske kompetansen? Men dagens unge kvinner er ikke en 'svak gruppe' når det gjelder å ta informasjonsteknologien i bruk, og det kan derfor stilles spørsmål ved om kjønn er et interessant problemfelt i relasjon til vår tids teknologi. Denne artikkelen vil søke å dreie oppmerksomheten fra kvinnene til teknologien og undersøke om, og i tilfelle hvordan, kjønn gjøres relevant i relasjon til informasjonsteknologi og i livet på nettet. En grunn til å stille spørsmål om ved om det finnes noen kjønnsproblematikk knyttet til informasjonsteknologien, er at åpenheten ved nettkommunikasjon blant annet kjennetegnes ved at man kan legge fra seg sine sosiale kjennetegn, som kjønn og alder. På nettet velger du selv hvordan du vil presentere deg. Overskriften m - f - neuter er hentet fra den norsk-amerikanske nettsiden LinguaMoo, der dette er de tre kategoriene man har å velge mellom ved innlogging. Her kan man straks peke på et paradoks: hvis personers kjønn like gjerne kan være nøytralt som det kan være enten mannlig eller kvinnelig, hvorfor er da kjønn det eneste sosiale kjennetegn man ber folk tilkjenne når de logger seg inn? Mens det på den ene side indikeres at kjønn er uten betydning, sies det på den annen side at dette er en absolutt nødvendighet for å identifisere personer.

Begrepet kjønn er altså i høy grad til stede i denne nye teknologien, men spørsmålet er hvordan kjønn skal forstås i en sammenheng der kropp er fraværende. I prinsippet kan personer velge kjønn når de opptrer på nettet, eller velge ikke å oppgi kjønn. Men selv om personlig 'valg' av kjønn er mer åpent innenfor nettverdenen enn i det såkalte RL eller 'real life', er kjønn en kulturell kategori som alle må forholde seg til, og som også gjennomsyrrer hele det teknologiske feltet. Kjønn er en kulturell kategori som ligger i grunnen av vår symbolverden og gjenfinnes i språk, former og figurer. Ut fra en slik forståelse av kjønn blir det viktig å studere på hvilke måter kjønnskategorier konstrueres innenfor teknologifeltet og i hvilke former. Dette får igjen betydning for hvordan folk forholder seg til informasjonsteknologien, og i hvilken grad og på hvilke måter de bruker den. Siden teknologien 'har' kjønn i den forstand at den er maskulint konnotert i vår kultur, blir bruk av teknologi også en måte å gi uttrykk for kjønn. Det vil si å gjøre seg gjenkjennelig som mann eller kvinne med de kulturelle kjennetegn dette innebærer. Denne forståelsen av kjønn dreier det analytiske blikket mot hvordan kjønn tematiseres når personer kommuniserer på nettet, og når de snakker om sine erfaringer med teknologien.

Før å svare på de spørsmålene som er reist, skal jeg først gå inn på selve begrepet teknologi for å vise hvordan dette på ingen måte 'står utenfor' kulturen som en representant for den rene vitenskapen, men er innvevd i kulturen. Slik veves også kjønn inn i teknologien. Deretter presenteres noen studier som tematiserer kjønn i forhold til bruk av informasjonsteknologi, med materiale om både kvinners og menns teknologibruk. Disse studiene skal illustrere at gjennom måter å bruke informasjonsteknologi på, og måter man snakker om bruken, skapes bilder av hva denne teknologien er, og hva og hvem den er for. Deretter rettes fokus mot kjønnsformasjoner på nettet, og kommunikasjonsstilen mellom dem som deltar på nettet. Spørsmålet er hvilke former for kjønns- og maktrelasjoner som skapes ved bruk av teknologi og gjennom relasjoner på nettet.

### ***Teknologi som kultur***

I hvilken grad og på hvilken måte kjønn gjøres relevant i relasjon til teknologi, er avhengig av forståelsen av teknologibegrepet. Spørsmålet er om problemstillinger om kjønn og demokrati kan besvares med tall. Retter man fokus mot antall kvinner som tar informasjonsteknologien i bruk, betyr det at man tar teknologien som gitt. I det perspektivet ligger et implisitt premiss om at teknologien er utviklet etter tekniske premisser og foreligger som noe kvinner kan ta bruk eller ikke ta i bruk. Når den foreligger som sluttprodukt er den 'black-boxed', det vil si at

den for brukerne framstår som en pakkeløsning man kan godta eller ikke. Teknologien er tilsynelatende et ferdig produkt eller en integrert enhet som er gitt ut fra den tekniske logikkens nødvendighet.

Perspektivet i denne artikkelen er teknologi som kultur. Det innebærer for det første at kulturen er integrert, bokstavelig talt innebygget, i de ferdige tekniske produktene. Man kan bruke begrepene sosial eller kulturell konstruksjon av teknologi (McKenzie and Wajcman 1985). Ifølge denne teoritradisjonen er det et viktig prinsipp at teknologien alltid kunne vært annerledes (Bijker and Law 1992). Og selv etterat den har antatt visse former, blant annet fordi den er integrert i større tekniske systemer, har den en fortolkningsmessig fleksibilitet. Det vil si at bruksområder og bruksmønstre ikke er gitt av teknologiens utforming. Videre er den kulturelle konstruksjonen av teknologien ikke avsluttet når teknologien er utviklet. Det er bare et av trinnene i prosessen. Media forteller oss hva teknologi er, hvorfor den er viktig, og hva den er viktig for. Markedsføringen av produktene gir sine fortellinger om det samme. Den kulturelle konstruksjonen foregår også via undervisning og læremateriell. Brukerne deltar ved sine måter å domestisere teknologien (Aune, Lie og Sørensen 1996). Det vil si at de utvikler bruksmønstre, finner gjensidige tilpasninger mellom ny teknologi og innarbeidete hverdagsrutiner, de snakker om teknologien seg imellom, og ikke minst viser de fram for andre hvordan de tar teknologien i bruk. Det åpenbare eksempel er hvordan mobiltelefoner og bærbare PC-er er blitt et svært synlig element i hverdagslivet, og i hvilket omfang og med hvilket engasjement bruken av disse gjenstandene diskuteres og fortolkes i vanlige samtaler.

I disse prosessene er kjønn et viktig element. Makten ligger først og fremst i selve definisjonen og avgrensingen av begrepet teknologi - som et kulturprodukt. Mange studier har lagt vekt på å vise at kvinner faktisk bruker, og kan bruke, teknologi, først og fremst ved å vise til kvinner som har vært konstruktører og oppfinnere. Men de redskapene som forbindes med kvinner iden grad at vi kan si de er feminint konnotert, er redskaper for husarbeid, søm og andre typiske kvinneoppgaver. Selv i dag hvor disse redskapene har innebygget mikroprosessorer og styres fra kontrollpanel, er det et spørsmål om de kategoriseres som teknologi. Hvis vi holder en vitenskapelig definisjon utenfor og holder oss til kulturens integrering av gjenstander i hverdagslivet, omtales ikke husholdningsapparater som 'teknologi' i hverdagspråket. Man defineres som en kompetent bruker av teknologi hvis man kan bruke en datamaskin, men ikke som bruker av vaskemaskin og støvsuger.

Det vil si at redskaper som forbindes med feminine aktiviteter, faller utenfor teknologibegrepet og innlemmes i andre kulturelle kategorier. De redskapene som er integrert

i kategorien teknologi, er maskulint konnotert. Dette impliserer at kjønn ikke er noe man kan legge til eller trekke fra, i den forstand at man f.eks. ganske enkelt kan kvotere inn 50% jenter til alle tekniske fag og dermed fjerne den maskuline dominans over teknologien. Maskulinitet er sammenvevet med teknologi på mange nivå.

Kjønnskategoriene inngår i den kulturelle konstruksjonen av teknologien, og gjennom konstruksjon av teknologi, konstrueres også kjønn, altså en gjensidig konstruksjonsprosess (Berg 1996, Cockburn og Ormrod 1993). Cockburn og Ormrods studie av mikrobølgeovnen viser hvordan man gjennom utvikling og markedsføring av dette produktet også konstruerer brukere, arbeidsdeling og bruksmønstre i familien, og hvordan produktet gjennom disse prosessene 'får kjønn'. I starten retter man produksjonen mot forbrukere av hurtigmat, og retter produktet mot unge menn. De framstilles som interessert i ny teknologi, men ikke i finere matlaging. Produktet ble markedsført i brunevareavdelingene, sammen med stereo, video og andre produkter som i første rekke markedsføres mot menn. Etter at produktet har mistet nyhetens interesse, endres markedsføringen mot familier, med en antatt husmor som matprodusent. Dermed skifter produktet farge i bokstavelig forstand. Mikrobølgeovnen fjernes fra brunevareavdelingene og selges i hvitevareavdelingene sammen med vaskemaskiner og komfyrer. Den får betjeningspanel med lettfattelige ikoner. Den er ikke lenger en ny teknologi, men et kjøkkenredskap. I denne prosessen har den skiftet kjønn.

I slike prosesser produseres ikke bare en maskin, men også kjønn. Menn konstrueres som teknisk interesserte, lettvinde i matveien (det viktigste er at det går raskt), og ikke interessert i husholdningsartikler. Veien til å fange deres interesse går gjennom underholdningsindustrien. Kvinner konstrueres som motsatte av menn: ukjente med og lite interesserte i teknologi (det må framstilles enkelt og lettfattelig), interessert i matlaging og sunt kosthold (det må legges vekt på å ufarliggjøre mikrobølge-teknologien). Kort oppsummert: menn og maskulinitet knyttes til teknologi, kvinner og femininitet til mat i disse konstruksjons- og fortolkningsprosessene.

Poenget er at hverken teknologi eller kjønn kan tas for gitte størrelser. Teknologi er gjenstander og kunnskapsformer som får sin form gjennom kulturelle prosesser, ikke bare mens teknologien utvikles og produseres, men også gjennom omtale og bruk. Om teknologi oppfattes som interessant eller uinteressant, tilgjengelig eller ikke, er avhengig av hvordan teknologien blir utformet, men også hvordan den blir presentert for brukerne og fortolket dem imellom.

Kjønn er heller ikke gitt i den forstand at kjønn består henholdsvis kvinnelige og mannlige egenskaper og interessefelt som 'passer' eller ikke med tekniske gjenstander og teknisk kunnskap. For å forstå kjønn i relasjon til teknologi settes her fokus på kjønn som et kulturelt fenomen. Kjønn er ikke noe personer 'har', men det er en grunnleggende kategori i kulturen som personer må forholde seg til i alle sine aktiviteter. Teknologi er maskulint konnotert i vår kultur. Når man bruker eller ikke bruker teknologi, gir man uttrykk for sitt kjønn gjennom måten man forholder seg til teknologien på (Lie 1998).

Jeg skal i det følgende gi noen eksempler på hvordan både kvinner og menn uttrykker kjønn gjennom bruk av teknologi. Videre vil jeg ut fra et kulturperspektiv på teknologien gå inn på noen aspekter ved den kulturelle fortolkningen av informasjonsteknologien. Hvordan integreres denne teknologien i kulturen, og hvordan inngår kjønn i disse prosessene?

### ***Teknologien i bruk***

Som sagt er antall brukere fordelt på kjønn er et altfor upresist mål på demokrati. Her vil jeg ta opp noen forskjeller i bruksmønstre og hvordan disse kan tolkes. I grove tall ligger alltid den mannlige andelen brukere høyere enn den kvinnelige. Noen tar dette som mål på manglende demokratisk fordeling. Andre hevder at forskjellene er små, eller at de vil jevne seg ut over tid. Stuedahl (1998) påpeker at kvinners bruk er underkjent fordi de har andre bruksmønstre enn mannlige brukere. I de statistiske oversiktene får man som oftest vite hvem som har tilgang til internett, og hvor mye tid folk bruker på internett. Da tenker man på internett som en informasjonskanal. Det spørres sjelden om bruk av e-post og *chatting*. Jenter/kvinner bruker i større grad IKT til kommunikasjon, og i mindre grad til å hente informasjon. Jenter spiller også sjeldnere dataspill enn gutter.

Stuedahls poeng er viktig, nemlig at kvinners bruk av IKT i mindre grad fanges opp av statistikken enn menns. I tillegg er det et spørsmål om hvordan bruksmønstrene fortolkes i kulturen. Hva regnes som mest avansert og mest lærerik bruk av mediet? Som vi også skal komme tilbake til, tolkes mye av kvinners bruk som privat, slik som e-post og *chatting*, mens deltakelse i diskusjonsgrupper gis status som deltakelse i det offentlige rom.

Den mest vanlige måten å tolke slik forskjellig atferd blant kvinner og menn, også i relasjon til IKT, er at kvinner og menn 'er' forskjellige og har ulike interesser. I en rekke studier utført ved NTNU vektlegges derimot hvordan jenter, og også gutter, uttrykker kjønn gjennom måten de bruker teknologi på, og særlig i måten de snakker om bruken. Det etablerte, maskuline uttrykket teknologien har, underkommuniseres ved å understreke at man ikke

bruker teknologien (for) mye, ikke er en nerd, og altså ikke er av den asosiale typen. Kvaløy (1999) viser hvordan skolejenter fremtrer som 'flinke' jenter også i sitt forhold til datateknologien. Datakompetanse er noe som også jenter bør ha, men det er klare grenser for hvor interessert en jente bør være i data, og i hvilken retning interessen bør gå. Disse forhandlingene om hvordan en 'riktig' jenter bør være i 14-15 års alderen foregår i relasjon til miljøet på skolen, men ikke minst i samhandlingen jentene imellom. De tar sterk avstand fra 'den asosiale og ensoporete datanerden', mens de framhever datakunnskap som et viktig element i sin veg mot det moderne individet som skal realisere seg selv gjennom utdanning og jobb (Kvaløy 1999:155).

En rekke studier av jenter innenfor tekniske fag påpekt at jenter framhever nytteverdien ved tekniske studier. Jentene sier at de ikke er interessert i teknologien i seg selv, men hva den kan brukes til. De er interessert i mennesker og brukergrensesnitt, mens de omtaler gutter som mer interessert i det tekniske. Corneliussen (2000) viser hvordan både gutter og jenter på informatikk forholder seg til en kjønnnet diskurs om hva teknologi er, i relasjon til diskursen om hva det innebærer å være henholdsvis kvinne og mann. Dette uttrykkes ved å legge vekt på ulike aspekter ved faget. F eks rekrutteres langt flere jenter til et datafag når det heter 'humanistisk informatikk'. Jentene påpeker at de mannlige studentene har bedre faglige og sosiale nettverk som bygges opp gjennom en faginteresse som går langt ut over studiene (Langsether 2001). De har en 'gutteromskompetanse' med seg til studiene som gjør at de starter på et annet sted enn jentene (Stuedahl 199). Problemet med å overbygge slike forskjeller er at særtiltak for jentene bygger på at de betraktes som like, og som forskjellige fra menn. Jenter kvoteres inn på datastudier med den målsetting at de skal bidra med noe annet enn de mannlige studentene. Berg (2000) viser hvordan dette gir de kvinnelige studentene et trangt rom. De lever innenfor en diskurs om at jenter ikke er interessert det tekniske, men vil ivareta de menneskelige og organisatoriske aspektene. Dette medfører at jentene velger de 'myke' fagene, og velger bort de 'harde' fagene. De 'rent' tekniske fagene er de som regnes som mest sentrale for å gå videre innenfor informatikk. Jentene kvalifiserer seg derfor mot et 'kvinnerom' innenfor, men i utkanten, av faget (Berg 2000, Håpnnes og Rasmussen 1998).

Både på skolen, i studier og fritid bør jenter altså ikke bruke datamaskinen for mye, og heller underkommunisere hvor mye de bruker den. Man bør også bruke den hovedsakelig til nyttige eller sosiale aktiviteter. Interesse for dataspill bør særlig underkommuniseres (Håpnnes og

Rasmussen 1999). Av fagene er det som defineres som tekniske fag, det som i minst grad bør inngå i repertoaret.

I motsetning til dette bildet av den kvinnelige datastudent, og en kulturelt akseptabel 'kvinnelig' datainteresse, kommer Mellstrøms (1996) studie av menns måter å omgås teknologi. Mellstrøm har studert ingeniører i to teknologibedrifter, en bilfabrikk og et datafirma. I begge bedriftene er menns samtaleform i stor grad knyttet til teknologien, som omtales i detalj. I en samtale om en kollega som var sluttet, sa en av ingeniørene på bilfabrikken at denne kollegaen ikke var 'en riktig chassikille'. De 'riktige' har et langvarig kjærlighetsforhold til biler og bildeler, og det er denne gruppen som danner den sosiale kjernen på avdelingen, og også de som vet hvem som er 'riktige chassikiller'. Gjennom samtaler konstrueres forståelsen av hva teknologisk kunnskap er, og samtidig tegnes et spesielt bilde av maskulinitet i dette arbeidsfellesskapet.

Etter samme mønster viser Håpnes og Rasmussen (1991) at 'hackerne' er en minoritet blant datastudentene, men at de får mye oppmerksomhet, ikke minst fra lærerne, og blir de som for resten av studentene framstår som 'de gode datastudentene'. Håpnes (1996) har i en empirisk studie av et hackermiljø tegnet et annet bilde av denne gruppen, som i langt større grad viser til samarbeid og fellesskap. Poenget er at den kulturelle konstruksjonen av hackerne stiller opp noen kjennetegn som har fått et mytisk preg, og som derfor alle i miljøet må forholde seg til.

Ifølge Mellstrøm (1996) er språket blant ingeniørene åpenbart kjønnskodet, samtidig som rammen for en metaforbruk som tematiserer lagspill og konkurranse. I omtale av ingen av de ansatte reflekterer over dette fenomenet. Fotball, ishockey og jakt danner teknologien brukes menneskelige analogier og en språkbruk som reflekterer et intimt og personlig forhold til teknologien. Her blir man altså del av arbeidsfellesskapet ved å inngå i relasjoner til teknologien og omtale den på måter som nettopp er de samme som kvinner tar avstand fra når de markerer sine interesser for teknologi.

Med i dette bildet hører også en pasjon som får en til å jobbe dag og natt, noe som nærmest er blitt et kulturelt kjennetegn ved IT-bransjen. Historiene som gjengis i media, er at den som lykkes i faget er den som aldri forlater maskinen. Det er den personen som heller forsaker ikke bare familie men alle sosiale relasjoner, og klarer seg uten mat og søvn. Dette er også en kjent maskulin konstruksjon knyttet til begreper som 'den ensomme kriger' og 'the lonely cowboy'. Som sagt viser andre studier, som Håpnes (1996), et annet bilde. På den annen side bidrar media til å opprettholde myten. De nærmest dyrker den.



Både kvinner og menn har altså et selvbilde og et bilde utad å opprettholde når de forholder seg til teknologi (Lie 1995). Alle menn har ikke et nært forhold til teknologi, men det er de som lever opp til kulturens kategorisering av teknologi som et maskulint felt, som blir normdannende innen feltet. Denne enheten mellom teknologi og maskulinitet konstruerer et bilde av hva teknologi 'er', samt en måte å forholde seg til teknologi på, som kvinner må forholde seg til.

### ***Hva man møter i cyberspace***

“Dette er verdens første nettmusikal”, kunne vi lese i Aftenposten (6.9.2000). “Tittelen er i hvert fall lovende nok, The man who conquered the future... Handlingen er selvsagt lagt til Cyberspace”. Scenene er lagt ut på internett, hvorfra vi kan klippe følgende handling:

#### Scene 3

#### Scene 5

Ingen kan vel påstå at noe er 'representativt' for hva som finnes på nettet. Likevel vil jeg hevde at det her ligger en 'storyline' som er gjenkjennelig i mye av stoffet. En storyline er, ifølge Søndergaard (2000:77), “et kondensat av en naturalisert og selvfølgelig kulturell fortelling...Det er tale om et fortellingsforløp, hvor spesielle subjektposisjoner eksponeres og stilles til rådighet som identifikasjonsmuligheter...”

Omtalen av musicalen presenterer to relativt motstridende budskap. Det ene er at vi på vei inn i en fremtid som er totalt annerledes enn nåtiden, og denne fremtiden bør man erobre fremfor passivt å avvente. Det andre budskapet er at fremtiden er nøyaktig som nåtiden, med de samme personkonstellasjonene, de samme følelsene og følelsesmessige konfliktene. Den storyline som presenteres, er som klippet ut av andre forestillinger (film, opera, romaner) opp gjennom tidene, bare plassert innenfor en tilsynelatende ny verden. Personene kan se annerledes ut enn dagens og fortidens mennesker, og de behøver ikke se ut som kvinner versus menn, men det er to subjektposisjoner som stilles til rådighet. Den ene er aktiv, erobrende, talentfull, og har gått over i den nye verden. Den andre er passiv, jordnær og vakker, et objekt for andres blikk og handlinger. Dette er en storyline som også gjenfinnes i svært mange dataspill. Poenget er ikke at vi ikke “gjennomskuer” disse klisjeene og kan forholde oss fritt til dem. Som spillere på nettet vil både kvinnelige og mannlige spillere innta en aktiv posisjon. I den forstand kan vi sette en parentes rundt Babe, som framstår som en klisje, mer enn som en mulig subjektposisjon. Det er Hacker, den aktivt handlende, som

framstår som eneste mulige subjektposisjon i dette handlingsforløpet, for personer av begge kjønn. På den annen side er plottet bygget opp slik at Babe er et nødvendig element fordi hun står i et relasjonelt forhold til hovedpersonen. Det historien stiller til disposisjon, er en subjektposisjon der man er erobreren i relasjon til 'de andre'.

Dataspill handler i stor grad om erobringer. Det er erobringer av landskap som ligger og venter. Det handler om å trenge inn i hus og borger, hvor man beveger seg innover, leter etter hemmelige innganger, og trenger stadig lenger inn for å finne skatten. Metaforene i språk og bilder er parallelle til dem feministisk vitenskapskritikk har hentet fram fra det vitenskapelige språket, i form av et aktivt subjekt som avslører, avkler, trenger inn i, penetrerer og tar kontroll, i motsetning til det passive objekt som avsløres osv (Fox Keller, Harding, Shiva). Videre synliggjør den en symbolikk der huset er et uttrykk for det kvinnelige (Solheim 1998). Solheim viser hvordan litteraturen, fra Ibsen til Dylan, er full av historier om men som flakker omkring i ulike former for villmark, der egne grenser trues og utslettelsen ligger nær. Redningen er det kvinnelige element, ofte i form av huset, som gir 'shelter from the storm'.

I dataspillene stilles denne kjønnssymbolikken så åpent fram for oss at den dermed blir "uvirkelig". Spill er fiksjon, og cybervordenen er fiksjon, men også at fortellingene i stor grad blir bygd over stereotypier, sendes ut som en slags melding om at det "ikke gjelds".

### ***Kroppsløse kjønn***

Mange av kommunikasjonsformene på internett er virkelig nye kommunikasjonsformer. Aldri har vel så mange mennesker tatt kontakt med andre personer som de ikke kjenner og sjelden vil komme til å møte. Overskriften m f neuter viser til det ene kjennetegnet ved disse møtene på nettet, nemlig at du er usynlig og kroppsløs og kan presentere deg etter eget ønske. Kropp og kjønn er ikke i denne sammenheng vitale kjennetegn som straks presenterer seg for kommunikasjonspartneren.

Som sagt innledningsvis, er det et paradoks at samtidig som kjønn er helt valgfritt og gjerne kan klikkes på som nøytralt, er altså kjønn det ene sosiale kjennetegnet man ber folk om å oppgi. På chat-linjer er SA? Vanligvis det første man blir spurt om, det vil si kjønn, alder og stedet man kommer fra? Her er det altså full valgfrihet i forhold til hvordan man presenterer seg. Alder oppgis ofte 'feil', men da nettopp i den hensikt å komme i kontakt med det annet kjønn: godt voksne menn som utgir seg som yngre enn de er for å komme i kontakt med unge jenter, og unge jenter som legger til noen år for å komme over fjortis-grensen og være interessante for litt eldre gutter (Håpnes og Rasmussen)

I forskningen har man vært interessert i hvordan personer sjonglerer med identiteter på nettet (Stone 1995, Turkle 1995). Kjønn er en av disse identitetsmarkørene man kan skifte ut. Det kan være vanskelig, ifølge Turkle, å fungere som gjenkjennbar person av ‘det annet kjønn’ over lengre tid, uten bli avslørt fordi man gjør ‘feil’. Det betyr altså at man går inn i relativt fastlagte rammer når man prøver seg som ‘det annet kjønn’. Hun refererer til en etter hvert velkjent vandrehistorie om psykiateren Alex som utgir seg for å være den handikappede kvinnen Joan. Alex førte etter hvert historien for langt og ble avslørt. Grunnen til at han hadde så vanskelig for å avvikle Joan, var at identiteten som kvinne med stor åpenhet om seksualitet og forhold til menn, ga ham en kontakt med kvinner som han aldri hadde opplevd som mann. Historien kan belyse mange interessante poeng om kjønn på nettet. Et spørsmål er om kjønnskifte på nettet faktisk bidrar til å forsterke stereotypier. For å spille ut sitt nye jeg, trenger man et repertoar å forsyne seg av. Dette er lettest tilgjengelig via stereotypier og dikotome trekk. Men historien om Alex og Joan gir ikke svaret på dette spørsmålet. Hvorfor greide Alex å overleve så lenge uten å bli avslørt som mann? Levde han opp til stereotypiene om kvinner? Eller var det ved å gå utenom dem og blant annet gjennom sitt handicap presentere seg som en meget spesiell kvinne, at han kunne opprettholde troverdigheten over så lang tid?

Et relativt overraskende poeng i historien er raseriet som utløses når det avsløres at det er en mann som står bak nettpersonen Joan. Overraskende i den forstand at Turkle’s poeng er at vi i nettalderen beveger oss på overflaten. Det er bare det synlige som teller. Vi skifter lett mellom ulike identiteter, for å leke med dem, prøve dem ut, eller fordi de ulike identitetene er viktige deler av personligheten. På nettet er vi alle deltakere i dette spillet. På nettet spør man ikke hva som ligger ‘under’, men forholder seg til det som spilles ut. Raseriet som kom opp blant de mange som hadde hatt intim kontakt med Julia på nettet, stemmer ikke overens med denne tolkningen av kulturen på nettet. Personene brukte nettopp uttrykk som å bli lurt. De sterke følelsene var knyttet til Joan’s åpenhet om seksualitet med gjensidige intime betroelser, og flere hadde hatt sex med henne over nettet. Andre, som ønsket sex med menn, var blitt henvist til Alex, som ble anklaget for å ha drevet hallikvirksomhet – som om hele spillet var ‘virkelig’.

Fiksjon og virkelighet blander seg altså, og hvor i dette landskapet ligger kjønn som en presentasjonsform på nettet? Alex ser ut til å ha eksperimentert med kjønn ut fra relativt fastlagte og dermed tradisjonelle kriterier. Joan var gjenkjennelig og troverdig som kvinne. På denne måten kan man gå inn på nettet og få noen opplevelser av hvordan det er å være ‘det

annet kjønn'. Unge gutter har fortalt om hvor sjokkert de blir over måten menn henvender seg til dem på, når de presenterer seg som unge kvinner. Men virker noen av disse eksperimentene overskridende i forhold til kjønnskategoriene, slik uttrykket 'neuter' indikerer?

På nettet er kjønn i en forstand usynlig, samtidig som det på andre måter er overtydelig. Personene er 'det de sier at de er', og i den forstand 'har' de altså ikke kjønn. På den annen side er kjønn som kategori noe man i høy grad må forholde seg til i kommunikasjonen på nettet.

### ***Kommunikasjon i fri form***

Et annet kjennetegn ved kommunikasjonen er muligheten for fri kommunikasjon uten sensurinstanser, og at alle meningsytringer kan komme til uttrykk uavhengig av avsenderens sosiale status. Det er en utbredt tro på nettet som demokratisk debattforum, og i hvilken grad dette er en realitet er et viktig spørsmål i denne boken. Poenget er også i denne sammenheng at ytre kjennetegn forsvinner. I tillegg er det en uttalt ideologi at alle skal få ytre seg. På nettet kan 'menigmann' ta opp like mye plass som politikere og eksperter og få uttrykke seg på sin egen måte.

Åpenhet og fri kommunikasjon er nøkkelbegrep for idealene om kommunikasjon på nettet. Alle former for sensurinstanser, enten de kommer fra myndigheter eller en lokal nettgruppekoordinator, går imot sentrale verdier blant aktørene som utviklet mange av de tidligste møtestedene på nettet. Det som derved usynliggjøres, er at også dette er en form, eller en stil med sine koder og sine regler for samhandling. Det blir også usynlig at dette er en spesiell kommunikasjonsform som er utviklet av en gruppe aktører, og altså ikke noe som ligger til den nye informasjonsteknologien. Videre er det en stil som fungerer ensrettende, fordi den lanseres som normativ for alle nettbrukere, med den begrunnelse at kommunikasjonsformen nettopp karakteriseres ved å være åpen. Det vil si at alle kan ytre seg, og i sin egen stil.

Janne Bromseth (2000) som har studert språket i diskusjonslister på nettet, påviser hvordan idealet om åpenhet kan fremme en spesiell kommunikasjonsstil som får noen grupper til å ytre seg, men bringer andre til taushet. Debattstilen i den ene diskusjonsgruppen hun har studert, er basert på at det ikke skal være retningslinjer for hvordan man ytrer seg. Formen betegnes som åpen, og regler benevnes som sensur. Gruppens kommunikasjonsstil er preget av en krigersk form, der alle midler er tillatt for å vinne over motstanderen, inkludert personangrep. Dette er en diskusjonsgruppe for politikk, med tilhørighet på venstresiden. Kontrasten er en

diskusjonsgruppe innenfor en profesjon, der man diskuterer faglige spørsmål. I denne gruppen er det regler for hvordan man kan ytre seg, og spesielt personangrep tolereres ikke. I den første gruppen viser det seg å være mange tilhørere som sjelden eller aldri ytrer seg, mens et fåtall er svært aktive debattanter. Mens den første er preget av et krigersk språk, er formen i den andre gruppen meget høflig.

I begge gruppene foregår en debatt om såkalt nettikette, det vil si om reglene for kommunikasjon i gruppen. Det gir rom for ulike tolkninger av begrepene åpenhet og demokrati. Den første gruppen har en praksis det rommet er åpent for alle, og for alle typer ytringer. Det viser seg at dette fremmer en stil som bringer mange til taushet. I den andre gruppen er kommunikasjonen styrt av et regelverk, det vil si en nettikette som deltakerne forplikter seg til å rette seg etter. Brudd på nettiketten blir sanksjonert. Dette gir deltakerne en beskyttelse som gjør det mindre risikofylt å delta i debatten.

Flertallet av deltakerne i begge grupper er menn. Med personenes kjønn som utgangspunkt, ville man måtte betegne begge stilene som 'mannlige'. Vel så interessant er hvordan kjønnskategoriene brukes i diskusjonene om debattstil og nettikette. I den politiske gruppen brukes feminine betegnelser på dem som kritiserer stilen til andre debattdeltakere for å være fiendtlig og krigersk. De som ytrer slik kritikk, får rettet betegnelser mot seg som 'svake', 'må ha alt pakket inn i bomull, og tåler ikke sannheten', eller alternativt som tanter med pekefinger, 'tante Sofie'.

Med begrep som åpenhet, anarki og fri flyt av informasjon lukkes effektivt en debatt om hva som er en demokratisk debattform på nettet. Bruk av gjenkjennbare kommunikasjonsformer som er henholdsvis maskulint og feminint konnotert, fungerer i et maktspill der feminine betegnelser benyttes i den hensikt å bringe motstanderen til taushet.

### ***Teknologi, kjønn og makt***

Kan vi på bakgrunn av denne forskningen om kjønn og informasjonsteknologi komme nærmere spørsmålet om hvor makten 'sitter'. Er det innebygget makt i teknologien, eller er det menn som har makt *over* teknologien? Vil da kvinner få makt over teknologien ved å bruke den mer og på andre måter? Mitt poeng er at disse aspektene ikke kan skilles fra hverandre. Brukere og bruksmønstre bygges bokstavelig talt inn som forutsetninger i teknologien, og det samme forhandles hele tiden i relasjon til nye bruksområder og nye teknologier.

Nettet er potensielt åpent for kjønnsoverskridelser, men hva med praksis? Det er åpent for å framstille seg som neuter, det vil si som tvetydig, tvekjønnet eller ikke som gjenkjennelig kjønnskategori. Men det kulturelle repertoaret man henter sine framstillingsformer fra, er ikke tvekjønnet. Det er i stor grad to-kjønnet og dikotomt. Fra dette repertoaret kan man sette sammen ulike varianter, men med gjenkjennbar kjønnsymbolikk fra to kjønn.

Det ligger makt i kategoriene. For eksempel rapporterer menn om at de føler det ubehagelig å bli gjort til objekt for seksuelle tilnærminger fra menn når de prøver å opptre som kvinne. Kvinner rapporterer om at de velger å opptre som menn, eller med et nøytralt kallenavn når de vil unngå den typen tilnærmelser. Å unngå feminine navn gir større frihet til selv å definere premissene for kommunikasjonen.

I kommunikasjonen brukes feminine betegnelser på kommunikasjonsformer som bryter med den dominerende diskursen om fri flyt av informasjon og meningsytringer. Demokratisk kommunikasjonsform defineres som frihet fra regelverk om hvordan man kan ytre seg. En uttrykksform som betegnes som krigersk, 'vinner' over en uttrykksform vektlegger personhensyn fremfor total ytringsfrihet, og 'taperen' karakteriseres nettopp i feminine termer (Bromseth 2000).

Det er makt i kategoriene, og kategoriene er kjønnen. Å si at teknologien har et maktpotensiale, i den forstand at den *gir* makt til den som kan bruke den, framstiller teknologien som umerket av kulturens kjennetegn. Ifølge nyere teknologiteori er teknologien sammenvevet med kulturen, og det er sammenvevingen av disse elementene vi må forstå. Kjønn er ikke noe som kan trekkes fra og legges til teknologien etter en likestillingsvennlig fordelingsnøkkel. Det er å nøste opp tråder av den veven som binder sammen teknologi og maskulinitet som er den atskillig lengre veien å gå.

## **Referanser:**

Bijker, W, T Hughes and T Pinch (eds) (1987): *The social construction of technological systems*. Cambridge(MA): MIT Press

Bijker, W and J Law (eds) (1992): *Shaping technology/building society. Studies in sociotechnical change*. Cambridge(MA): MIT Press

Hacker, B C og S L Hacker, 1987. "Military institutions and the labour process". *Technology and Culture* 28:743-775

Lie M and K H Sørensen (eds)(1996): *Making technology our own? Domesticating technology into everyday life* (Introduction). Oslo: Scandinavian University Press

MacKenzie, D and J Wajcman (eds)(1985): *The social shaping of technology*. Milton Keynes: Open University Press