

## Sammanfattning Duckface/Stoneface

### Bakgrund

Statens medieråds studie *Duckface/Stoneface* undersöker *centrala onlineaktiviteter bland 10- respektive 13-åringar ur ett genusperspektiv*. Studien genomfördes eftersom det har visat sig att skillnaderna mellan killars och tjejers medievanor är begränsade upp till tio-årsåldern, för att sedan öka kraftigt under de tidiga tonåren. Störst är skillnaderna avseende användningen av sociala medier och datorspel/tv-spel. Medan flickor lägger betydligt mer tid än pojkar på sociala medier, är förhållandet det omvända när det gäller spelande. Mönstren är tydliga och väcker frågor både om vad som ligger bakom dessa skillnader, vilka konsekvenser de har, och hur föräldrar, lärare och andra vuxna i barns närhet kan förhålla sig till detta.

### Sammanfattande iakttagelser

Det visar sig i studien att det genomgående finns mycket starka drag av *isärhållande av könen* både online och offline. Killar och tjejer i trettonårsåldern är åtskilda online och gör vad de kan för att inte vara på samma arenor. Det är också tydligt hur det manliga regelbundet överordnas det kvinnliga. Både killar och tjejer tar avstånd från sådant som tjejer gör online. Det verkar även som att de enkönade gemenskaperna förstärks online – det är lättare att välja bort umgänge med det andra könet på nätet än t.ex. i skolan. Det är också tydligt att de intervjuade visar och ”gör” ålder genom sitt beteende online. De är inte passiva offer för gamla könsroller utan bidrar själva till konstruktionen av genuspositioner genom sitt beteende. Slutligen finns det en *social* hierarkisering bland deltagarna, där man använder spel och bilder som markörer, på ett sätt som kan liknas vid hur musikmak eller kläder kan vara socialt eller kulturellt särskiljande.

### Resultat

I studien blev det tydligt att deltagarna **deltar** och **syns** genom att följa, länka, sprida, titta och söka. Många gånger har denna deltagande kommunikation koppling till idoler och populärkultur. Att själv skapa och publicera längre texter, musik eller mer ”konstnärliga” bilder eller filmer framstod dock inte som någon stor aktivitet.

Bland tjejer är det inte ovanligt att följa bloggar och vloggar som handlar om shopping, kläder, smink, medan killar mer talar om vloggar som har att göra med populära digitala spel.

En stor del av onlinekommunikationen mellan barnen i denna studie består av bildkommunikation. De bilder man har lägger man upp på mer eller mindre öppna sociala nätverk som Facebook, Instagram eller Tumblr, eller skickar dem till varandra genom t.ex. mms eller Kik.

Det finns en stark medvetenhet om vilka bildkonventioner som är genuskodade som "killiga" respektive "tjejiga" både hos tioåringarna och hos trettonåringarna. I centrum för detta står s.k. *egobilder* eller *selfies*, självporträttsbilder tagna med den egna mobilkameran som sedan sprids i de sociala nätverken. Vissa bildkonventioner ses av killarna som fullständigt omöjliga att använda sig av utan att uppfattas som "tjejiga" eller – än värre – "böjiga". Killarnas bildkonventioner domineras av att framstå som handlingskraftig och oberörd – att inte bry sig så mycket vare sig om hur bilden ser ut eller hur andra uppfattar den. Idealet är ett *stoneface*. Det faktum att de är mycket medvetna om hur en egobild ska se ut och inte se ut visar att de i själva verket bryr sig mycket om detta – men det ska se ut som om man inte gör det. Bland de "tjejiga" bildkonventionerna återfinns t.ex. att manipulera och redigera bilderna i estetiserande syfte, att göra bilden sned för att åstadkomma en dynamisk komposition, att le mot kameran, att uppdatera sin profilbild (alltför ofta och inte minst det för killar helt otänkbara: att göra *duckface* (pluta med munnen mot kameran) och framstå som en fjortis<sup>1</sup>. Tjejerna gör allt detta på sina bilder men beskriver det ofta i urskuldande termer, väl medvetna om att det av andra kan uppfattas som lite fåfängt löjeväckande. Viktigt för såväl killar som tjejer är att absolut inte verka yngre än vad man är eller "barnslig". Det är en åldersmässig avgrund mellan tioåringar och trettonåringar – att distansera sig mot de yngre är centralt och idealet är istället att framstå som äldre än sin faktiska ålder. Det är dock viktigt att man inte tar i för mycket i sina strävanden att verka äldre – då framstår man också som en fjortis.

Killarna och tjejerna bidrar genom sitt eget agerande, sina föreställningar och fördomar om varandra i hög grad till det som inom genusteori brukar kallas *isärhållande av könen*. Detta innebär att barnen genom sina egna handlingar och föreställningar om genus skapar sin identitet och grupp tillhörighet genom att återkommande understryka skillnaden mellan killar och tjejer. Detta sker samtidigt som samhället i stort och skolan i synnerhet lever efter en uttalad ideologi och retorik som genomsyras av jämlikhetstänkande och strävan mot ett ökat genusmedvetande. Intervjuerna visade i stället hur *det manliga görs till norm* genom att det tjejer gör och det som förknippas med "kvinnliga" eller "böjiga" online-handlingar (söka "likes" på Facebook, lägga upp många bilder, vissa typer av miner etc.) beskrivs i negativa termer.

Barnen genomgår alltså i denna ålder genom sina kamratrelationer och sina mediehandlingar online en form av *genusträning* som inte automatiskt öppnar för kritisk medvetenhet och förändring utan snarare verkar förutsätta anpassning till den traditionella överordningen av det manliga.

---

<sup>1</sup> Det finns olika beteenden som förknippas med att vara fjortis och som vissa bilder kan bekräfta: att försöka att se äldre ut än vad man är, använda mycket smink, budskap om att man har ett roligt liv med mycket fester, alkohol och äldre killar. Det är oftast tjejer som förknippas med begreppet fjortis, även om också killar kan vara fjortisar; mycket hårgelé och uppåtkammat hår, markerade ögonbryn, vissa typer av kläder är några stilmarkörer.

## Tjejer

Ta gärna många bilder tills du får fram en bra  
Lägg inte upp bilder där du ser ful ut

Se söt ut

Se glad ut

Använd gärna bildfilter

Titta gärna under lugg (håll därför kameran  
högt)

Se naturlig ut

Ta gärna på några nyinköpta kläder

Håll ögonbrynen högt

Våga visa hud men var försiktig så det inte blir  
för mycket

Lägg inte upp bilder där du är osminkad

Det går bra att göra duckface men gör det på  
rätt sätt

## Killar

Det är onödigt att byta bild

Verka inte som att du jagar bekräftelse

Se cool ut

Visa inte några inställsamma miner,  
ha gärna ett stenansikte (stoneface)

Fota dig själv i grodperspektiv så att  
du ser större ut

Vill du locka tjejer: håll kameran  
högt, titta under lugg och håll ögon-  
brynen högt

Var naturlig

Visa gärna nya grejor du har köpt

Det är bra göra något i bild (som att  
åka skateboard eller göra ett trick  
med cykeln)

Det är bra att vara barbröstad, åt-  
minstone om man är vältränad.

Ha inte för mycket gelé och annat i  
luggen det kan verka tillgjort eller  
bögigt

Gör inte duckface

Keps är coolt

Att se naturlig ut ingår i både tjejers och killars ideal för självpresentation. Det handlar dock om helt olika sorters naturlighet. För tjejerna krävs omfattande planering och bearbetande av sig själva och bilden för att framstå som naturliga, medan en killbild ska framstå som den tagits rätt upp och ned utan någon eftertanke.

## Spelande

Spelandet på mobilen och på datorn ingår i en vardagskultur byggd kring vanor och ritualer. För killarnas del handlade det både i tio- och trettonårsåldern en hel del om äventyrs- och byggspelet *Minecraft*. Andra spel för hemdator som var viktiga var *League of Legends* (lagspel mot monster), *Battlefield 3* (krigsspel), *FIFA* (fotbollsspel) samt några andra titlar. Då det gäller spel för mobiltelefon tillhörde *Clash of Clans* och *Subway Surfers* de mest omnämnda.

Momenten av kamp, överlevnad och våld är framträdande i många av dessa spel, samtidigt som de har påtagliga sociala funktioner som text och/eller röstchatt. Inom ramen för en homosocial genusbunden gemenskap med jämnåriga förhandlas och omprövas positionerna i den maskulina hierarkin. Detta sker både genom den status som kan vinnas genom

att känna till mycket om spel och digital teknologi, genom att vara en skicklig spelare, och genom det sociala spel som försiggår mellan killarna i chatten. Även om onlinespelet kan ske mellan fullständiga främlingar, är det i dessa åldrar mycket vanligt att det sker med skolkamrater och i kompisgäng. Spelandet blir alltså i detta sammanhang en förlängning av den sociala positionering som äger rum i skolan eller "ute", efter skoltid. Spelen och spelet fungerar inte bara som en onlinesamlingsplats för killarna. Det är också vanligt att man samlas hemma hos någon och umgås med spelet som gemensam aktivitet.

Spel är viktiga också för tjejerna, åtminstone för tioåringarna. De tog främst upp spel(sajter) som *MovieStarPlanet* och *Star Doll*. Här ligger fokus en hel del på att odla en karaktärs utseenden och personliga egenskaper för att få social bekräftelse, pengar och berömmelse. Det finns både drag av konkurrens och gemenskap. *Pou* och *Star Stable* är spel som till stor del handlar om omhändertagande. *Pou* är en liten figur som behöver mat, sömn, omvårdnad etc., medan man i *Star Stable* tar hand om hästar och tävlar med dem.

Man kan alltså konstatera att spelens teman är synnerligen genusstereotypa. Tjejernas spelande domineras av titlar där å ena sidan utseende, mode, smink och glamour står i centrum, å andra sidan av titlar som handlar om omvårdnad och omhändertagande. Killarnas spelande handlar istället om "traditionellt manliga aktiviteter": strid, kamp och bemästrande, antingen i renodlade krigsspel eller i sportspel som *FIFA* eller *NHL*. En udda fågel i sammanhanget är det kombinerade äventyrs- och konstruktionsspelet *Minecraft*, som spelas av både tjejer och killar, om än i betydligt högre utsträckning av de senare.

Studien genomfördes för Statens medieråds räkning av Docent Michael Forsman våren 2013 genom intervjuer och workshoppar med totalt 142 elever i fyra skolor i Stockholmsområdet.