

Kroppsskading og deltakelse i den virtuelle verden

Carina Fjelldal-Soelberg

Artikkelen ser på om kroppsskaderes deltakelse i den virtuelle verden er med på skape en egen kroppsskadingkultur. Kroppsskading går over fra å være privat til offentlig når kroppsskadere deltar i den virtuelle verden. Med deltakelse i den virtuelle verden har kroppsskadere mulighet til en anonym selvpresentasjon i møte med andre med tilsvarende stigma. Empirigrunnlaget er tolv dybdeintervju med unge kvinner som har skadet eller skader kroppen sin, samt en blogg og et diskusjonsforum som omhandler kroppsskading.

Skading av egen kropp er som klinisk fenomen svært sammensatt og kan være uttrykk for både psykologiske, sosiale og kulturelle forhold (Sommerfeldt og Skårderud 2009). Mye av forskningen knyttet til handlingen har til nå vært psykologisk og medisinsk relatert (Ross og Heath 2002, Hodgson 2004, Adler og Adler 2011). Dette er relevante perspektiver, men bidrar i liten grad til en forståelse av hvordan personer som skader egen kropp, samhandler med sine sosiale omgivelser. Denne artikkelen vektlegger en sosiologisk forståelse av personer som skader egen kropp, og knytter handlingen til en sosial kontekst. Artikkelen vil i tråd med en kroppssosiologisk forståelse anvende begrepet «kroppsskading» og ikke «selvskading» (som nasjonalt er det mest brukte begrepet på handlingen). Kroppsskading har lenge vært ansett som et privat anliggende, der skadene oftest lokaliseres til steder på kroppen som ikke er synlige, og som bevisst skjules for omgivelsene (Øverland 2006, Sutton 2007). De senere år har en sett en betydelig økning av nettsted for personer som skader egen kropp, og som bruker Internett for å treffe andre kroppsskadere (Adler og Adler 2008, 2011). Hva skjer når kroppsskading går over fra å være privat til noe en deler med andre i en virtuell verden? Når en skader egen kropp i det private rom, er ikke dette noe som deles med andre, men når denne private handlingen offentliggjøres i interaksjoner på Internett, kan dette

skape en egen subkultur blant kroppsskadere. Subkultur er ifølge Schiefloe (2006) når en gruppe skiller seg ut fra resten av samfunnet med sin levemåte, atferd og verdier.

Smithson mfl. (2011) viser at kroppsskadere blir medlemmer i en virtuell verden relatert til tematikken, fordi de her finner tilhørighet og får støtte og råd fra andre som også skader egen kropp. Det å treffe andre kroppsskadere på Internett, kan være medvirkende til at isolasjon og ensomhet reduseres (Whitlock mfl. 2007). Likevel ser en også en fare for at deltakelse i den virtuelle verden kan oppmuntre til kroppsskading, fordi kroppsskadere på nettet kan dele teknikker og motiver for å skade kroppen (Whitlock mfl. 2006). Adler og Adler (2008) mener kroppsskadere via Internett blir «cyber colleagues», og at dette gir dem mulighet til å finne andre som også skader egen kropp, og dele felles erfaringer. Studier viser også at enkelte steder i den virtuelle verden diskuteres det blant deltakerne om kroppsskading er en normal eller en patologisk atferd (Franzén og Gottzén 2011). Denne forskningen har gitt viktige bidrag til forståelsen av forholdet mellom kroppsskading og den virtuelle verden, men har i liten grad undersøkt hvilken mening kroppsskading, som er en svært privat handling, får når den offentliggjøres på Internett, og hva denne offentliggjøringen medfører for kroppsskadere som deltar på nettet. Hovedformålet med denne artikkelen er å undersøke om deltakelse i virtuelle fora med andre kroppsskadere bidrar til en egen kroppsskadingkultur. Hvilken mening får kroppsskadingen når den går fra en privat til en offentlig handling? Ser en indikasjoner på at virtuell kommunikasjon med andre kroppsskadere kan bidra til normalisering og opprettholdelse av en ellers stigmatisert atferd blant deltakerne?

Hva er kroppsskading?

Kroppsskading er et komplekst fenomen, og årsakene kan være mange og sammensatte. Innenfor et psykologisk perspektiv relateres ofte kroppsskading til emosjonell dysregulering, der handlingen brukes for å regulere og lindre vanskelige følelser (Mehlum og Holseth 2009). Fenomenet relateres også til fysiske og psykiske overgrep, og tidligere forskning har funnet en høy korrelasjon mellom kroppsskading og seksuelle overgrep (Gratz 2003). Det er heller ikke uvanlig at handlingen sees i sammenheng med psykiske lidelser, men den har ingen egen status verken i DSM-IV eller i ICD-10 (Øverland 2006). Innenfor et sosiologisk perspektiv, som denne artikkelen representerer, knyttes kroppsskading til sosiale kontekster. Adler og Adler (2011:167) mener at:

Self-injury has become demedicalized in its practice, changing from being primarily a mental disorder, or disease, into a social trend [...] People not only discovered and were encouraged to self-injure from others, but they also learned the way to interpret the changing social meanings of this behavior.

Det er ikke bare selve handlingen som har betydning for kroppsskadere: sår, blod og arr har også en sentral plass i betydningen av å skade egen kropp (Moe og Ribe 2007, Franzén og Gottzén 2011). Kroppen er ikke bare et sted der sår og arr vises, «men også et sted hvor samfunnet kan sette sine avtrykk på individet» (Moe og Ribe 2007:155).

Forskere opererer med ulike definisjoner av kroppsskading. Denne artikkelen vektlegger definisjonen til Favazza og Rosenthal (1993): Kroppsskading er med overlegg å påføre egen kropp skade, uten en bevisst suicidal hensikt. Den store variasjonen i definisjoner medfører at det er vanskelig å operere med nøyaktige tall for forekomsten av kroppsskading i befolkningen, og dette bidrar derfor til å komplisere verdien av epidemiologiske studier (Fox og Hawton 2004). Likevel er det ingen tvil om at fenomenet er økende i den vestlige delen av verden (Whitlock 2010). I nasjonal sammenheng viste den norske delen av *Child and Adolescent Self-harm in Europe* (CASE)-studien, at 10,2 prosent av jenter og 3,1 prosent av gutter i alderen 15–16 år rapporterte om kroppsskading (Ystgaard mfl. 2003). Mange som skader egen kropp, skjuler sin atferd, noe som kan resultere i høye mørketall (Møhl 2006). Kroppsskading er en atferd som vanligvis starter tidlig i tenårene, og som avtar med alderen (Rubæk 2009), og det er overvekt av jenter i forhold til gutter som skader egen kropp (Sund og Larsson 2011). Den vanligste formen for skading av egen kropp er kutting (Ystgaard mfl. 2003, Fox og Hawton 2004). Kroppsskading er stigmatisert, og skam og redsel for sosial eksklusjon er ofte relatert til handlingen (Øverland 2006).

Teoretisk bakgrunn

Turkle (1996) mener at deltakelse på Internett gir en unik mulighet til å eksponere seg selv gjennom ulike roller, ved at en konstruerer sin identitet i samhandling med andre. Hun viser også til at samhandling på Internett kan redusere frykten for å bli sosialt ekskludert. Muligheter en i dag har til å offentliggjøre private opplevelser, hendelser, tanker og følelser gjennom digital nettverksteknologi, er en relativt ny situasjon der en har sjanse til å vise andre sider ved seg selv (Lüders 2007). Deltakerne på Internett er ifølge

Adler og Adler (2008) kroppsløse mennesker skapt gjennom teknologi. Law (2001) beskriver det virtuelle rommet som både virkelig og uvirkelig, virkelig fordi samhandling og kommunikasjon skjer der og da, men samtidig uvirkelig fordi deltakerne er kroppsløse. I den «virkelige» verden opptrer en med en fysisk kropp, mens i den virtuelle verden opptrer en med en virtuell kropp. Den fysiske kroppen er et redskap for blant annet produksjon av sosial identitet (Måseide 2001), og ifølge Tajfel (1982) er det sentrale ved sosial identitet at en føler tilhørighet og identifiserer seg med visse sosiale grupper. Ifølge Benwell og Stokoe (2006) er sosial identitet en individuell identifisering med en gruppe og er en motsetning til personlig identitet.

Denne artikkelen ser på hvordan kroppsskadere konstruerer sine kroppsskaderidentiteter i interaksjon med andre, og derfor anvendes Meads og Goffmans sosiale identitetsforståelse. Mead ([1934]2005) mener at identitet er noe som er sosialt skapt og utviklet gjennom interaksjon med andre mennesker. Han deler *selvet* inn i *jeget* og *meget*, der jeget er den handlende og spontane delen av selvet, mens meget er den sosiale delen av selvet som blir formet i møte med andre. Selvet blir til gjennom en sosial prosess, som beveger seg mellom jeget (indre verden) og meget (ytre verden). Jeget er den subjektive delen av selvet, og meget er den kollektive delen av selvet som representerer samfunnet i individet. Meget blir skapt i interaksjon med andre mennesker, gjennom refleksjon over seg selv og gjennom andres oppfattelse av en selv (Mead [1934]2005). Med andre ord: Hvordan andre mennesker oppfatter kroppsskadere, vil også få betydning for hvordan kroppsskadere oppfatter seg selv. Meads identitetsforståelse kan bidra til å fremheve den betydningen andre mennesker får for selvforståelsen til personer som skader egen kropp.

Goffmans begreper om selvpresentasjon og stigma kan være viktige begreper i forståelsen av hvordan kroppsskadere fremstiller sin egen kropp, både i den «virkelige» verden og den virtuelle verden. Et stigma er ifølge Goffman en egenskap som et individ har, og som avviker fra en forventet normalitet (Goffman [1963]2000). I denne artikkelen relateres kroppsskading særlig til Goffmans beskrivelse av betydningen av fysiske stigma, fordi kroppsskadernes sår og arr er det som tiltrekker seg oppmerksomhet og dermed kan virke stigmatiserende. Goffman beskriver ansikt-til-ansikt-situasjoner, men det er ikke uvanlig å se hans begreper bli brukt i analyser av interaksjoner også på Internett (se Sommer 2003). Ifølge Goffman ([1959]1992) spiller individer forskjellige roller i ulike sosiale samhandlingssituasjoner. Goffman gjør et skille i det sosiale livet (som er scenen), der han deler våre sosiale møtesteder inn i fasade (frontstage) og baksidområdet (backstage). Frontstage er de arenaer hvor opptredenen foregår,

mens backstage er arenaer der en forbereder og øver på opptreden. Som artikkelen vil vise, vil en skadet kropp få betydning for sosiale relasjoner en inngår i, enten en opptrer frontstage eller backstage.

Metode

Artikkelen bygger på datamateriell fra tolv dybdeintervjuer (ansikt til ansikt) med unge kvinner i alderen 18–30 år som skader eller har skadet sin egen kropp. Av disse tolv unge kvinnene var det fem som deltok, eller hadde deltatt, aktivt på flere virtuelle «møtesteder» for kroppsskadere, mens de resterende sju hadde deltatt i begrenset omfang. Deltakerne som er intervjuet, er rekruttert nasjonalt fra ulike Utekontakten-kontorer, studentrådgivningstjenester, helsestasjoner og en lukket internettside for personer som skader eller har skadet egen kropp. Intervjuene ble gjennomført våren og høsten 2009, og lengden på intervjuene var i gjennomsnitt en og en halv time. Av intervjuinformantene som deltok i prosjektet, hadde fem sluttet å skade seg. Tre fortalte at de har sluttet, men har hatt tilbakefall i den senere tid. De fire resterende informantene skadet seg fortsatt da intervjuet fant sted. Omfanget av kroppsskading varierer blant informantene, men for de aller fleste har det vært flere ganger i uken og i perioder flere ganger daglig.

Blant ulike virtuelle medier falt valget på en blogg og et diskusjonsforum. *Bloggen* er en personlig nettside med jevnlig oppdateringer. Blogg brukes gjerne som en dagbok, der en kan skrive om seg selv og legge ut bilder (Fagerjord 2008). Andre kan også skrive kommentarer til forfatterens tekster. *Diskusjonsforumet* er åpent og moderatorstyrt. Ifølge Schweps og Otnes (2006) er slike diskusjonsfora en form for mange-til-mange-kommunikasjon, der det kan foregå parallelle diskusjoner innenfor et og samme tema. Bloggen og diskusjonsforumet som her er analysert, ble valgt fordi de hadde en kontinuerlig deltakelse av personer som skadet seg. Imidlertid er alder og kjønn på deltakerne i denne virtuelle verden vanskelig å vurdere, da disse kan være fiktive. Bloggen og diskusjonsforumet ble fulgt over to år, og alle innlegg og responser fra andre deltakere er tatt med. Bilder som brukes på bloggen, er ikke analysert på lik linje med resten av datamaterialet, men brukes som et supplement til analysen av teksten i bloggen.

Bloggen og diskusjonsforumet er åpne dokumenter som ligger tilgjengelige på Internett, men er anonymisert. Det er innhentet tillatelse fra bloggeren om å bruke materialet, men det er ikke innhentet tillatelse fra de andre deltakerne som responderer på bloggens innlegg. Det er heller ikke innhentet tillatelse fra deltakerne på diskusjonsforumet, da dette ville ha vært

svært utfordrende på grunn av deltakernes anonymitet og virtuelle diskusjonsforas særlige egenskaper. I en studie av Tackett-Gibson (2008) beskriver forfatteren hvordan hun innhentet tillatelse fra ulike internettfora, og at dette ga blandede tilbakemeldinger. En moderator på et diskusjonsforum kan for eksempel stille seg positiv til en forskers deltakelse, men det er ikke sikkert at alle deltakerne vil være enige eller kjenne til godkjenningen.

Analysemetoden som er benyttet i analysene av den virtuelle verden og intervjuene, er inspirert av en Grounded Theory-tilnærming (GT), der dataene bestemmer utfallet av det teoretiske rammeverket (Strauss og Corbin 1998). Alle intervjuene ble tatt opp på lydfil, for så å bli transkribert. Data-materialet fra intervjuene, bloggen og diskusjonsforumet ble kodet, deretter kategorisert og til slutt fortolket og analysert. Analysen er tematisk gjennomført, og søkelyset har vært satt på forskjeller og likheter i materialet. Prosjektet er godkjent av NSD, og forskningsetiske retningslinjer er fulgt.

Benevnelsen «den virtuelle verden» vil i denne artikkelen brukes om det empiriske materialet som er hentet fra bloggen og diskusjonsforumet, og omfatter ikke hele den virtuelle verden. Begrepene virtuell verden og «virkelig» verden anvendes, fordi en finner en slik inndeling i tidligere forskning (se f.eks. Adams mfl. 2005, Adler og Adler 2008), samt at informantene selv bruker denne inndelingen. Men selv om begrepene virtuell og «virkelig» anvendes, er det ikke ensbetydende med at den ene verden er mer virkelig enn den andre.

«Jeg gjorde alt jeg klarte for å skjule det»

... svarer *Lisa* på spørsmål om hun viste frem skadene på kroppen. *Lisa* forteller at hun er redd for at den skadede kroppen skal komme til syne i møte med nye mennesker. Hun sier: «Jeg ville ikke at noen skulle vite det (...) det ville jeg ikke (...) jeg syns ikke det var kult å gå med armene fulle av arr, liksom». Å skade sin egen kropp er en intim handling (Øverland 2009). Personer som skader sin egen kropp, gjør dette når de er alene, og de forteller ikke om det til andre (Møhl 2006). Ifølge Sutton (2007) gjør mange kroppsskadere ekstraordinære ting for å skjule sår og arr for omgivelsene, og dette fremkommer også i prosjektets empiriske materiale. Informantene bruker klær, sminke, kremer og plastisk kirurgi for å skjule en kropp som er skadet. Det er heller ikke uvanlig å bruke dekkhistorier hvis den skadede kroppen skulle komme til syne (Hodgson 2004).

For alle informantene er det et kriterium å være alene (ofte om kvelden eller natten) når skading av egen kropp skal finne sted. De skader aldri

kroppen sin sammen med noen og vil også være trygge på at de ikke blir oppdaget under skadingen eller etterpå. For noen av informantene har det vært nødvendig å oppsøke medisinsk ekspertise når kuttene har vært for dype. Flere av informantene forteller likevel om hvordan de kan behandle seg selv fremfor å oppsøke hjelp. *Andrea* sier: «Jeg har hatt noen fine geipende sår for å si det sånn (...) blitt ganske betent og sånt (...) men jeg har nå heller doktorert litt selv [latter]». *Andrea* forklarer at hun heller velger å sy seg selv fremfor å oppsøke profesjonell hjelp, fordi hun ikke vil bli oppdaget som kroppsskader. Ystgaard mfl. (2003) viser også i sin studie at det er relativt få kroppsskadere som søker medisinsk hjelp.

Flere av informantene forteller om «sin egen lille verden», som de har for seg selv når de sitter alene og skader kroppen sin. *Nina* forteller at hun skadet seg om kveldene etter at foreldrene hadde lagt seg:

Jeg gjorde det i sengen (...) hadde en egen sekk med utstyr til plaster, en rød håndduk og papir (...) og ja (...) sånne kompresser og alt mulig for at det ikke skulle oppdages ... for ofte så stoppet det ikke å blø og da måtte jeg ha skifte (...) så det var veldig (...) da var det ganske nøye planlagt for jeg ville ikke at noen skulle finne meg i den situasjonen (...) det var liksom en lukket verden (...) og ingen visste (...) det var bare meg.

Oppbevaring av redskaper er sentralt for nesten samtlige av intervjuinformantene, enten en sekk som *Nina* beskriver ovenfor, et skrin, en eske eller en liten koffert. Her er «utstyret» tilgjengelig når de skal skade kroppen sin, og det er viktig for dem at «oppbevaringsboksen» i likhet med kroppen er skjult. Kroppsskading er stigmatiserende, og en vil ikke at sår og arr skal gis til kjenne i interaksjoner med andre. Ifølge Goffman ([1963]2000) er det belastende å være bærer av et stigma, fordi en vil dele andres syn på en selv og fremstille seg selv som om en ikke er bærer av et stigma. Ved å bli avslørt som kroppsskader for omgivelsene vil dette bryte med en forventet normalitet. I den «virkelige» verden har ikke kroppsskaderen et publikum når kroppen skades, fordi kroppsskading foregår når en er alene, og fordi en som oftest skjuler kroppen for omgivelsene.

Goffman mener ([1959]1992) at eksistensen av et publikum er viktig i vår selvpresentasjon. Det er for publikumet en har interesse av å spille ulike roller, og det er først når andre responderer på handlinger at handlingene gir mening (Mead [1934]2005, Goffman [1959]1992). I den «virkelige» verden vet en hvem en fremstiller seg for, siden publikumet er fysisk kjent. Når en i den virtuelle verden distribuerer tanker, følelser og bilder, er dette til et

gitt, men likevel ukjent publikum. Ifølge Mead ([1934]2005) har en mange ulike «selv», og dermed vil også relasjoner til andre mennesker kunne arte seg forskjellig. Skading av egen kropp i det private rom er kommunikasjon som er rettet mot en selv og egen kropp, men hvis skadene kommer til syne, vil de også kommunisere til andre. Hvordan en fremstiller sin kropp, vil få betydning i interaksjon med andre mennesker, enten dette er i den «virkelige» verden eller den virtuelle verden. Men det kan tenkes at en selvframstilling som kroppsskader er mindre utfordrende i den virtuelle verden enn i den «virkelige» verden.

«Med en slik historie ville man jo blitt sett på som en freak i real life»

... sier *Andrea* og ler. Hennes historie relaterer seg til grov kroppsskading over mange år, og det er få i «Real life» (RL) som vet at hun er kroppsskader, og som har sett sårene og arrene som dekker store deler av kroppen hennes. «Dette er noe som bare egner seg på nettet og ikke i den virkelige verden (...) ja, jeg mener for her er det jo lov (...) uten at man blir sett ned på». Den virtuelle verden gir deltakere som skader egen kropp, en annen mulighet for selvpresentasjon enn den «virkelige» verden, både til å dokumentere skadene sine og å få uttrykt seg som kroppsskader. Til forskjell fra de fleste kroppsskadere i det private rom vil en ved deltakelse i virtuelle nettfora offentliggjøre kroppsskadingen. Bloggeren *Mia* gir et eksempel på dette i en innsiktsfull beskrivelse av kampen mot kroppsskading, der et av innleggene har følgende tekst:

Hva gjør man når man ikke klarer å leve uten å påføre seg fysisk smerte? Smerte for å straffe seg selv, smerte for å overgå den indre smerten, smerte for å føle at man lever, smerte for å gjøre seg selv vondt, smerte for ... et er mange ulike grunner for å påføre seg selv fysisk smerte. Men så, hva gjør man når smerten alene ikke lenger er nok? Hva gjør man når man i tillegg har blitt avhengig av det visuelle ved selvskading? Når smerten ikke er nok for og befris for et lite øyeblikk? Jeg tror at blod betyr noe i sammenheng med selvskading. Smerten i seg selv er én ting, men synet av blod kan også bety noe. Å gråte med armene. Å se at man lever. Å la smerten renne ut. Symbolikken. Blod er smerte. Smerte er blod. Man gråter med hele seg. Blodet trøster og varmer. Men så – igjen –, hva gjør man når verken blodet eller smerten lenger gir nok? Hva gjør man når det blir så groteskt og sykt at man må se underhud, kjøtt og fett, når man må se centimeter og ikke lenger millimeter? Se at man

ødelegger seg selv totalt? Det er groteskt. Og det er sykt. Hva gjør man da? Når den naturlige vemmelsen over dette synet ikke lenger eksisterer og det er nettopp dette synet man lengter etter? Jeg ser hva jeg skriver, jeg ser det svart på hvitt, og det skremmer meg. Det er en syk, syk tankegang. Jeg ser den. Men hva gjør man? Avhengighet. Avhengighet. Avhengighet. Besettelse. Avhengighet. Besettelse. Avhengighet! Hva gjør man da?

I dette innlegget gir *Mia* en offentlig beskrivelse av sine tanker og opplevelser knyttet til skading av egen kropp, som også er komplettert av et bilde av en jente som gråter en rød tåre. Som Lüders (2007) påpeker, har en mulighet til å iscenesette seg selv gjennom blant annet blogging på Internett. En kan stille spørsmål ved hvorfor *Mia* velger å dele sin opplevelse om kroppsskading på en åpen blogg, for dette er noe hun kanskje ikke ville ha fortalt i den «virkelige» verden. Etter sitt innlegg får *Mia* respons fra de andre deltakerne. De uttrykker at de skjønner hva hun går igjennom, og det er ingen som stiller spørsmål ved hennes historie. *Helena*, en av intervjuinformantene, forteller om et «virtual life» (VL) som er veldig forskjellig fra et RL. Hun mener at i VL kan en fortelle åpent om kroppsskading, noe en *aldri* kan i RL. En kan detaljert dele erfaringer og opplevelser med andre fordi: «folk er anonym, så ingen ser trynet mitt (...) og det er viktig for meg at de ikke vet hvem jeg er, det er mye lettere å fortelle da (...) og være seg selv (...) på en måte». Anonymitet er viktig for flere av informantene som deltar i virtuelle nettfora. En av deltakerne på diskusjonsforumet skriver:

Skadinga blir som en del av personligheten din fordi så mye av dagen går ut på å skjule det for venner, tenke og angre over ting du har gjort. Da kan det fort skje at du nevner det for noen du ikke kjenner og aldri kommer til å møte.

I den virtuelle verden har personer som skader egen kropp, mulighet til å være anonyme (Whitlock mfl. 2006), og dette er en av hovedgrunnene til at en kan fremstille sitt «true self» på Internett ifølge Bargh mfl. (2002). En har mulighet til både å ha fiktive bilder og fiktive navn og gi en fiktiv beskrivelse av en skadet kropp. Flere av informantene forteller at de ikke kjenner til det egentlige navnet til deltakere i den virtuelle verden, men at de kjenner deres «nickname». *Kaisa* mener at selv om en ikke kjenner de andre deltakerne i den virtuelle verden personlig, «så kjenner man dem allikevel (...) man kjenner de kanskje til og med bedre enn man kjenner andre (...) for her er man seg selv liksom, her trenger man ikke å skjule hvem

man er». Med anonymitet i den virtuelle verden vil en føle seg mer fri til å sette på dagsordenen et komplekst tema som kroppsskading, og det gir også mulighet til å uttrykke seg selv på en annen måte enn det en gjør i den «virkelige» verden (Adams mfl. 2005). Som Goffman ([1959]1992) påpeker, kan interaksjonen med andre sammenlignes med noe som forgår på en teaterscene, der en kan fremstille seg på en annen måte enn i det virkelige livet. Han mener at verken *frontstage* eller *backstage* er noe som er absolutt, men noe som til enhver tid skifter. For kroppsskadere vil den rollen en spiller i den «virkelige» verden, og den rollen en spiller i den virtuelle verden, også skifte alt etter den sosiale konteksten. Noe av sin backstage-identitet vil en kanskje bare vise i VL og ikke i RL, fordi skading av egen kropp i RL ikke samsvarer med oppfattelsen andre har av en forventet normalitet. Det vil kanskje være lettere å vise en backstage-identitet frontstage i den virtuelle verden, fordi en er på en scene der stigmaet er anerkjent.

«Det blir liksom her man hører hjemme, samfunnet ellers vil ikke ha deg»

... forteller *Helena*. Da hun begynte å delta i virtuelle nettfora, hadde hun et behov for å treffe andre kroppsskadere, fordi hverdagen i den «virkelige» verden var preget av ensomhet. Den virtuelle verden for kroppsskadere kan på mange måter være gunstig, fordi den bidrar med følelsen av et felleskap med andre som deler samme erfaringer (Smithson mfl. 2011). Ifølge Adler og Adler (2008) er den virtuelle kommunikasjonen med på å forandre kroppsskaderes status, dersom en i den «virkelige» verden er isolert og ensom. De mener at den kollektive tilhørigheten i den virtuelle verden gir mulighet til en sosial identitet som kroppsskader. *Helena* forteller at det føltes trygt at det alltid var noen i den virtuelle verden, men at det etter hvert også eskalerte til noe negativt:

Først var det sånn at det var så mange som forstod meg, som skjønnte hva jeg gikk igjennom, og hvordan jeg hadde det (...) men etter hvert kan det jo (...) ja, for ikke sant, til slutt blir hele omgangskretsen din kun folk som skader seg.

Selv om mange kroppsskadere finner den virtuelle verden støttende og en får en felles identifisering med andre kroppsskadere, kan dette også medføre at handlingen underbygges (Whitlock mfl. 2006). *Lone* forteller at det blir lagt ut bilder av kutt, og det blir skrevet om hvor mange sting en har

sydd. For henne er det et destruktivt miljø hun møter på slike nettsted, der det er om å gjøre å være sykest og skade kroppen sin mest. Det var dette som ifølge henne «*gav mest støtte og medlidenhet*» fra de andre deltakerne i den virtuelle verden. Hun beretter:

Du gjør det bare mer og mer og dypere og dypere, og det her blir en vond sirkel, som bare blir vondere og vondere, eller hva jeg skal si, så det har bidratt til det, ja (...) når du ser på bildene og finner ut at du bare risper deg, liksom, det er jo ingenting (...) i forhold til det de andre gjør (...) når du ser kutt som spriker 1 cm (...) da er du ikke en bra nok selvskader [latter].

Som *Lone* påpeker, eksisterer det en slags «konkurranse» i den virtuelle verden om å kutte seg mest, og det medfører også en viss anerkjennelse å ha de dypeste kuttene. Ett av innleggene på bloggen til *Mia* omhandler også om en er godtatt som kroppsskader hvis en bare risper seg og ikke kutter seg. Goffman (1967:240) gir en beskrivelse av det han kaller «a character contest» hos individer – ikke bare i forbindelse med sport, men også i hverdagen er en ute etter å «score points», hevder han. Hvis en ser kroppsskading i lys av Goffmans «karakterkonkurranse», kommer det tydelig frem at kroppsskadere kan få høyere status i den virtuelle verden ved å vise en virtuell kropp som er mer skadet enn andres virtuelle kropper. Med dette vil en sammenligne sine egne prestasjoner, sin egen sosiale identitet og karaktertrekk med andre deltakere i den virtuelle verden. Deltakere i den virtuelle verden kan bli normskapere for hva som skal til for å bli en «god nok» kroppsskader, ved at en sammenligner sår og arr med andre som bærer tilsvarende stigma.

«Det er jo på en måte litt mote det at man skal skade seg selv»

... blir det skrevet på forumet, og deltakeren fortsetter: «Til en viss grad altså. Noen kutter seg fordi de faktisk ikke har det bra, mens andre kutter seg fordi 'forbildene' gjør det, eller fordi de synes det er kult.» Kulturelle forhold som at celebriteter i populærkulturen står offentlig frem med synlige merker på kroppen, eller at medierte uttrykk bruker kroppsskading som deler av underholdningen, må også tas med i betraktningen av fenomenets «popularitet» (Skårderud 2009, Sommerfeldt og Skårderud 2009). På dis-

kusjonsforumet blir det stilt spørsmål om hvorfor en i dag hører så mye mer om kroppsskading:

Man hører særdeles mye mer om selvsikading nå enn for f.eks. 15 år siden. Hvorfor det? Internett? Kanskje det. Det er lett å la seg lede til den konklusjon at selvsikading har blitt en «fad», en moteting, av mangel på bedre ord (...) Alt snakket om emo, det er jo grunnen til at selvsikading har blitt så «populært».

Kroppsskading blir flere ganger omtalt som et motefenomen på diskusjonsforumet og blir sammenlignet med ulike subkulturer, blant annet emokulturen. Dette er en subkultur som blant annet er forbundet med svarte klær, svart hår, mye sminke og kutting (Rubæk 2009). I den virtuelle verden kommer det tydelig frem at deltakerne ikke ønsker å bli fremstilt eller sammenlignet med emokulturen. De påpeker at emo-er, til forskjell fra kroppsskadere, er ute etter oppmerksomhet. Selv om ikke alle emo-er kutter seg, er det et velkjent fenomen at emoidentiteten er forbundet med synlige sår og arr (Rubæk 2009). Flere studier indikerer derimot at kroppsskading ikke handler om oppmerksomhet (Sutton 2007, Ystgaard mfl. 2009). Kroppsskadere er ingen homogen gruppe, og en kan nok finne dem som skader kroppen sin både i RL og VL, som gjør dette fordi de søker oppmerksomhet. Likevel er det nok ikke oppmerksomhetssøkerne som er representative for kroppsskadere generelt, verken i den virtuelle eller «virkelige» verden. Lüders (2007) viser at hvordan en fremstiller seg selv på nettet, ikke nødvendigvis er et uttrykk for en ekshibisjonistisk karakter, men heller en måte å ta del i det sosiale rommet på.

Når en tar del i ulike sosiale rom i den virtuelle verden, kan kanskje deltakelsen også intensivere skadingen mot egen kropp og gi inspirasjon fra andre kroppsskadere. Lone, for eksempel, ble spurt om deltakelse i den virtuelle verden har bidratt til at hun har skadet seg mer. Hun svarer:

Det har det og! Det har vært veldig positivt, helt til (...) det kommer litt an på hvilke briller du har på deg og ser igjennom, fordi i starten var jeg på en måte blind og så at dette var bare positivt for meg og sånne ting, helt til at jeg begynte (...) helt til det gikk opp for meg at dette her bare bidrar til noe negativt (...) så medaljen har også en bakside.

Lone forteller at etter at hun begynte å delta i den virtuelle verden, har ikke behovet for å slutte å skade kroppen sin vært like påtrengende, fordi en i den virtuelle verden ikke blir «sett ned på» selv om en er kroppsskader.

June deltok ikke i den virtuelle verden da hun skadet kroppen sin, men har gjort det i ettertid og er bekymret for hva dette på sikt kan medføre. Hun mener deltakelse i den virtuelle verden kan bidra til «*at lysten og savnet kommer tilbake*». *Kaisa* påpeker at hennes deltakelse i den virtuelle verden etter hvert trigget henne til både å skade seg enda mer og enda dypere. Hun forteller:

Jeg har vært på noen blogger, og jeg syns det var helt forferdelig, det var helt sykt (...) jeg skjønner ikke at folk vil legge ut sånn, jeg, driver og legger ut masse bilder av kutt og skader og blod og alt mulig og skriver: «i dag har jeg sydd så og så mye» og legger ut bilder av armene sine (...) hvem får ikke lyst å kutte seg da?

På bloggen er et av innleggene et bilde som viser dype arr, hvor det beskrives at dette er konsekvenser av 10 år med skading av kroppen. *Mia* skriver samtidig at hun håper at dette ikke trigger noen til å skade seg, men heller at en bør stoppe før det går for langt – slik at kroppen kan unnsnippe permanente merker. Til dette innlegget får bloggeren ulike tilbakemeldinger, og noen skriver at de ikke finner dette innlegget triggende. Mens andre igjen skriver: «Slike bilder er helt utrolig triggende. Som selvskader burde du vite dette» og «Skulle ønske jeg fikk til å kutte slik. Jeg ble trigget. Kall meg rar, dum. Men jeg ble det. Nå skal jeg kutte».

Whitlock mfl. (2006) fant i sin studie av kroppsskadere som deltok i virtuelle nettfora, at noen av disse stedene oppmuntret til kroppsskading ved for eksempel deling av nye skadingsteknikker. I tillegg kan deltakelse i slike fora også medføre en mulighet for å slutte å skade seg selv (Witlock mfl. 2007). Ifølge Adler og Adler (2011) har kroppsskading en smitteeffekt som kan skape en sosial trend, ikke bare ved at en blir oppmuntret til skading av kroppen, men også ved at en lærer seg måter å forstå den sosiale meningen med handlingen på. Goffman ([1963]2000) mener at personer med et stigma danner rekrutteringsgrunnlag for et fellesskap, der en tiltrekkes av andre som besitter det samme stigmaet som en selv. Den sosiale identiteten som dannes i den virtuelle verden, kan medføre at kroppsskading blir oppfattet som en «fad» (mote) blant dem som allerede er innenfor gruppen, og føre til rekruttering av nye kroppsskadere. Som *Eva*, en av intervjuinformantene, påpeker: «Dagens subkultur er jo morgendagens kultur.» Ved å delta i den virtuelle verden kan en dele opplevelsen av et felles stigma, og stigmaet vil kanskje normaliseres over tid blant deltakerne. Når kroppsskading etableres som en egen kultur i den virtuelle verden, kan

dette kanskje medføre tilbøyeligheter til at denne subkulturen også normaliseres i den «virkelige» verden.

Goffman (1967) bruker betegnelsen «face work» om det å gjøre noe for å fremstille seg selv som bedre enn sitt synlige stigma, i møte med andre. Hvis det da fremkommer informasjon som ikke passer inn i situasjonen, vil dette medføre skam og underlegenhet, og en kan *tape ansikt*. Både i den «virkelige» verden og i den virtuelle verden vil kroppsskadere ta i bruk face work: i RL fordi en vil skjule sitt stigma, og i VL ved å skape en virtuell anonym sosial identitet. Ifølge Goffman ([1963]2000) vil en i møte med et individ som bærer et stigma, lett kunne komme til å overse andre egenskaper som vedkommende innehar. I den virtuelle verden kan en i enkelte situasjoner interagere med andre uten at stigmaet har gyldighet, der en kan ha en sosial identitet som «normal», fordi en interagerer med andre med tilsvarende stigma.

Avslutning

Denne artikkelen viser gjennom datamaterialet fra intervjuer, en blogg og et diskusjonsforum om kroppsskading hvordan deltakelse på virtuelle fora kan bidra til utvikling av en egen kroppsskaderkultur. Med deltakelse i den virtuelle verden går meningen med kroppsskadingen over fra å være et individuelt til et kollektivt fenomen. En har en annen mulighet til selvpresentasjon i den virtuelle verden, fordi en kan operere som anonym. Over tid kan deltakelse i den virtuelle verden der kroppsskadere bærer et felles stigma, bidra til at kroppsskading normaliseres for deltakerne. Det kan skje en rekruttering av nye personer som skader egen kropp, samt en opprettholdelse av en kroppsskaderkultur. I den «virkelige» verden er kroppsskading et individuelt avvik, mens i enkelte rom i den virtuelle verden kan handlingen fremstå med en kulturell normalitet overfor deltakerne.

Ved deltakelse i den virtuelle verden for kroppsskadere kan det også tenkes at den intime private handlingen over tid normaliseres, og at kroppsskading kan bli lettere å vise i den «virkelige» verden slik en ser tendenser til i enkelte subkulturer i dag (Rubæk 2009). Dersom den sosiale identiteten som kroppsskader i den virtuelle verden blir overført til den «virkelige» verden, vil det på sikt kanskje være lettere å legitimere en kropp som er skadet. Det kan tenkes at kroppsskadere lettere ville kunne oppsøke hjelp i den «virkelige» verden ved deltakelse i den virtuelle verden over tid. Men virtuelle fora som omhandler kroppsskading, skapes og reproducerer seg selv gjennom interaksjon mellom deltakerne. Slik sett har de virtuelle fora

en negativ virkning på deltakerne fordi meningen blir skapt gjennom samhandling mellom dem, noe som igjen kan opprettholde en diskurs og reproduksjon av kroppsskading.

Nettopp fordi denne virtuelle verden er så lukket, kan den ha betydning for forskere, helsepersonell og pårørende (Whitlock mfl. 2007). I arbeid med personer som skader kroppen sin, kan det være viktig å gå inn i den virtuelle verden som omhandler kroppsskading, da den har noe å tilføye. I den «virkelige» verden kan den private kroppsskadingen være vanskelig å oppdage, og dermed blir det vanskelig å hjelpe personer som skader egen kropp. I den virtuelle verden har en mulighet til å ta del i den offentlige verden til kroppsskadere. På den måten kan en som utenforstående både nå, og få tilgang til, interaksjoner mellom kroppsskadere samt ta del i diskurser på arenaer der kroppsskadere selv befinner seg.

Litteratur

- Adams, J., K. Rodham og J. Gavin (2005). Investigating the «Self» in Deliberate Self-Harm. *Qualitative health research*, 15:1293–1309.
- Adler, P.A. og P. Adler (2008). The cyber worlds of self-injurers: Deviant communities, relationships, and selves. *Symbolic Interaction*, 31:33–56.
- Adler, P.A. og P. Adler (2011). *The tender cut. Inside the hidden world of self-injury*. New York: New York University Press.
- Bargh, J.A., K.Y.A. McKenna og G.M. Fitzsimons (2002). Can you see the real me? Activation and expression of the «true self» on the internet. *Journal of Social Issues*, 58:33–48.
- Benwell, B. og E. Stokoe (2006). *Discourse and identity*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Fagerjord, A. (2008). *Web-medier: introduksjon til sjangre og uttrykksformer på nettet*. 2. utg. Oslo: Universitetsforlaget.
- Favazza, A.R. og R.J. Rosenthal (1993). Diagnostic issues in self-mutilation. *Hospital and Community Psychiatry*, 44:134–140.
- Fox, C. og K. Hawton (2004). *Deliberate self-harm in adolescence*. London: Jessica Kingsley Pub.
- Franzén, A.G. og L. Gottzén (2011). The beauty of blood? Self-injury and ambivalence in an Internet community. *Journal of Youth Studies*, 14:279–294.
- Goffman, E. ([1959]1992). *Vårt rollespill til daglig: en studie i hverdagslivets dramatik*. Oslo: Pax Forlag.

- Goffman, E. (1967). *Interaction ritual: essays on face-to-face behavior*. New York: Pantheon Books.
- Goffman, E. ([1963]2000). *Stigma: om avvigerens sociale identitet*. København: Gyldendals Samfundsbibliotek.
- Gratz, K.L. (2003). Risk factors for and functions of deliberate self-harm: An empirical and conceptual review. *Clinical Psychology: Science and Practice*, 10:192–205.
- Hodgson, S. (2004). Cutting through the silence: A sociological construction of self-injury. *Sociological Inquiry*, 74:162–179.
- Law, J. (2001). Maskinelle lyster og interpellasjoner. I Brenna, B., I.R. Moser og K. Asdal (red.): *Teknovitenskapelige kulturer*. Oslo: Spartacus.
- Lüders, M. (2007). Private subjekter i digitale miljøer. I Lüders, M., L. Prøitz og T. Rasmussen (red.): *Personlige medier: livet mellom skjermene*. Oslo: Gyldendal akademisk.
- Mead, G.H. ([1934]2005). *Sindet, selvet og samfundet: fra et socialbehavioristisk standpunkt*. København: Akademisk Forlag.
- Mehlum, L. og K. Holseth (2009). Selvskading – hva gjør vi? *Tidsskrift for den norske legeforening*, 129:759–762.
- Mik-Meyer, N. (2005). Dokumenter i en interaksjonistisk begrepsramme. I Mik-Meyer, N. og M. Järvinen (red.): *Kvalitative metoder i et interaksjonistisk perspektiv: interview, observationer og dokumenter*. København: Reitzel.
- Moe, A. og K. Ribe (2007). *Selvskadningens dynamikk*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Møhl, B. (2006). *At skære smerten bort: en bog om cutting og anden selvskadende adfærd*. København: Psykiatrifondens forlag.
- Måseide, P. (2001). Natur og kultur. Spenningsforholdet mellom ei objektivistisk og ei relativistisk forståing av kropp, sjukdom og helse. I Alvsvåg, H. mfl. (red.): *Kunnskap, kropp og kultur*. Oslo: Gyldendal Akademiske.
- Ross, S. og N. Heath (2002). A study of the frequency of self-mutilation in a community sample of adolescents. *Journal of Youth and Adolescence*, 31:67–77.
- Rubæk, L. (2009). *Selvskadens psykologi*. Virum: Dansk psykologisk forlag.
- Schwebs, T. og H. Otnes (2006). *Tekst.no: strukturer og sjangrer i digitale medier*. 2. utg. Oslo: Cappelen akademisk forlag.
- Schiefloe, P.M. (2006). *Mennesker og samfunn. Innføring i sosiologisk forståelse*. Bergen: Vigmostad & Bjørke AS.

- Skårderud, F. (2009). Smertens bilder – selvskading i film. *Tidsskrift for Den norske legeforening*, 129:896–899.
- Smithson, J. mfl. (2011). Membership and boundary maintenance on an online self-harm forum. *Qualitative Health Research*, 21:1567–1575.
- Sommer, I. (2003). *Skjermede kroppar. En analyse av kroppen på IRC-chat*. Hovedfagsoppgave (sosiologi). Oslo, Institutt for sosiologi og samfunnsgeografi: Universitetet i Oslo.
- Sommerfeldt, B. og F. Skårderud (2009). Hva er selvskading? *Tidsskrift for Den norske Legeforening*, 129:754–758.
- Strauss, A.L. og J.M. Corbin (1998). *Basics of qualitative research: techniques and procedures for developing grounded theory*. 2. utg. Thousand Oaks, Calif.: Sage.
- Sund, A.M. og B. Larsson (2011). Forekomst, forløp og riskikofaktorer ved selvskade hos norske ungdommer – funn fra «Ungdom og Psykisk Helse». *Suicidologi*, 16(1): 3–12.
- Sutton, J. (2007). *Healing the hurt within: understand self-injury and self-harm, and heal the emotional wounds*. 3. utg. revidert og oppdatert. Oxford: Howtobooks.
- Tackett-Gibson, M. (2008). Constructions of risk and harm in online discussions of ketamine use. *Addiction Research and Theory*, 16:245–257.
- Tajfel, H. (1982). *Social identity and intergroup relations, European studies in social psychology*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Turkle, S. (1996). *Life on the screen: identity in the age of the Internet*. London: Weidenfeld & Nicolson.
- Whitlock, J. (2010). Self-Injurious Behaviors in Adolescent. *Plos medicine*, 7(5):e1000240.
- Whitlock, J.L., J.L. Powers, og J. Eckenrode (2006). The Virtual Cutting Edge: The Internet and Adolescent Self-Injury. *Developmental Psychology*, 42:407–417.
- Whitlock, J., W. Lader og K. Conterio (2007). The internet and self-injury: What psychotherapists should know. *Journal of Clinical Psychology*, 63:1135–1143.
- Ystgaard, M. mfl. (2009). Deliberate self-harm in adolescents: Comparison between those who receive help following self-harm and those who do not. *Journal of Adolescence*, 32:875–891.
- Ystgaard, M. mfl. (2003). Villet egenskade blant ungdom. *Tidsskrift for Den norske legeforening*, 123:2241–2245.

Øverland, S.K.G. (2006). *Selvskading: en praktisk tilnærming*. Bergen: Fagbokforlaget.

Øverland, S.K.G. (2009). En smittsom praksis. *Tidsskrift for Den norske Legeforening*, 129:836.

Summary

Bodily self-harm and participation in the virtual world

The article asks if participating in the virtual world creates a self-harm culture among young women who practice bodily self-harm. The act of bodily self-harm is transformed from private to a public act through participation in the virtual world. Through this participation people who self-harm acquire the possibility for anonymous self-presentation in their communication with others bearing a similar stigma. The analyses are based on 12 in-depth interviews with young women who are or have practiced bodily self-harm, as well as a blog and discussion forum devoted to bodily self-harm.