

Nye tall om ungdom

Kjønnsforskjeller i ungdoms bruk av PC, TV-spill og mobiltelefon

Leila Torgersen

Barn født på 1980- og 1990-tallet er blitt kalt nettgenerasjonen, eller den digitale generasjonens barn. For dem er informasjons- og kommunikasjonsteknologi (IKT) blitt en naturlig del av hverdagen. IKT omfatter blant annet bruk av PC, mobiltelefon, Internett, og dataspill. Larson mfl. (2002) har gitt en fremtidsanalyse om hvordan IKT kommer til å påvirke ungdommens hverdag. De mener Internett vil gi større tilgang til informasjon, institusjoner og mennesker, på tvers av landegrensene, alder, kjønn, etnisitet, sosial posisjon og utseende. Ungdom vil utvikle mer langt-reakkende relasjoner, og de kommer til å delta på flere arenaer. Internett vil bli et viktig medium for politisk engasjement, kunnskap og deltagelse i det politiske samfunnet, jobbutforskning, og det å etablere relasjoner med andre som er like i verdier, interesser, og leveste.

Ikke alle er like positive. I takt med økende tro på nødvendigheten av digital kompetanse, øker bekymringen for at det skal etableres digitale skiller mellom ulike deler av befolkningen. Digitale skiller forstås både som ulikhet i tilgang til digital teknologi og informasjonsstrømmer og som ulikhet i kunnskap om hvordan teknologien skal tas i bruk. I den forbindelse trekkes ofte kjønn fram som en av de viktigste sosiale skillelinjene i befolkningen. Antakelsen er at det i hovedsak er guttene som tilbringer fritid foran dataskjermen og at de har mest kunnskap. Dette vil kunne føre til at jenter ikke får samme mulighetene som guttene til å lykkes i dagens og fremtidens teknologiske samfunn.

Forskningen på feltet har i stor grad undersøkt kjønnsforskjeller. Om gutter og jenter ikke er så forskjellige i hvor ofte de bruker data, tyder en rekke studier på nokså tydelige kjønnspreferanser for hva de bruker datamaskinen til (Drotner 2001, Jackson mfl. 2001, Subrahmanyam mfl. 2001). Et gjennomgående trekk er at gutter i mye større grad enn jenter spiller dataspill, programmerer og surfer på Internett, mens jenter er mer interessert i kommunikasjon med jevnaldrende.

I 2002 gjennomførte NOVA en landsdekkende studie av omlag 12 000 ungdommer på ungdomsskolen og videregående skole. Her ble blant annet ungdommenes bruk av PC, TV-spill og mobiltelefon kartlagt. Undersøkelsen viste at gutter bruker mer tid på data enn jenter, og da særlig på kompetansekrevende bruk (Torgersen, 2004). Forskjellene var imidlertid ikke like store som i de internasjonale studiene. Hensikten med denne artikkelen er å gjøre en tilsvarende analyse av kjønnsforskjeller i år 2006 i Oslo. Fire år er kort tid, men utviklingen skjer så fort at det er grunn til å tro at tiden vil ha betydning. I tillegg er dette et storbyutvalg hvor vi på bakgrunn av tidligere studier ville forvente oss en større utbredelse og bruk av PC sammenlignet med resten av landet.

Analysene baserer seg på datasettet *Ung i Oslo 2006*. Bruttoutvalget var alle elever i Oslo-skolene i de to siste årene på ungdomsskolen, samt første år på videregående skole. Undersøkelsen omfatter 49 ungdomsskoler og 26 videregående skoler. Totalt deltok 11 519 elever i undersøkelsen, og svarprosenten er 92,7. Elevene fylte ut et spørreskjema på omlag 30 sider i løpet av to skoletimer. Spørsmålene dekker de fleste områder knyttet til ungdoms oppvekstsituasjon. Hovedtemaet i artikkelen er kjønnsforskjeller i bruk av IKT. Jeg vil samtidig undersøke om ungdommenes bruksmønstre endres fra 9. klasse, hvor elevene er 14 og 15 år, til første år på videregående skole, hvor de fleste elevene er 16 og 17 år gamle. Jeg har ikke rapportert om resultatene er statistisk signifikante, selv om alle rapporterte fordelinger er høyst signifikante. Dette fordi at med et så stort utvalg, blir det meste signifikant, uten at forskjellene dermed er betydningsfulle.

Tilgang til PC og Internett hjemme

Bruken av PC på fritida er avhengig av tilgang. Selv om elevene kan bruke PC og Internett hos venner, på skolen, på fritidsklubber, og på biblioteker, vil tilgangen i hjemmet legge forholdene til rette for mer omfattende bruk. Undersøkelsen viser at 98 prosent har PC hjemme og at 97 prosent har tilgang til Internett. Her er det ingen kjønnsforskjeller. 90 prosent av guttene har TV-spill hjemme, mot 77 prosent av jentene. Resultatene viser samtidig at 73 prosent av ungdommenes familier har fast abonnement på aviser, og 83 prosent har leksikon hjemme. Dette betyr at de fleste ungdommene fremdeles har god tilgang på mer «gammeldagse» informasjonskilder, mens så godt som samtlige har tilgang til Internett.

Det har blitt påpekt at ungdom i dag har en mer utpreget soveromskultur enn tidligere. Mye av fritiden befinner de seg på sitt eget rom, til forskjell fra

tidligere generasjoner som tilbrakte mer av sin fritid utendørs (Livingstone, 2002). Grunnen til at barna er flyttet fra gaten og inn på rommene sine, har sammenheng med økende frykt hos foreldre for hva som kan skje med barna når de ikke er under deres oppsyn. Denne utviklingen får ifølge Livingstone (2002) konsekvenser for medietilfanget i dagens barnerom. Når mer tid tilbringes på barnerommet, øker også kravene til hva rommet skal inneholde.

Tabell 1. Prosentandel som har TV, TV-spill, PC eller egen internettoppkobling på rommet sitt, fordelt på kjønn.

Har på rommet ...	Gutter	Jenter	Totalt
TV	71	56	63
TV-spill	63	27	44
PC	69	56	62
Internett	68	52	60
N=	5 045	5 411	10 456

Resultatene her styrker et slikt bilde. Tabell 1 viser at TV eller PC finnes på godt over halvparten av ungdomsrommene. Det er likevel forskjell på gutte- og jenterom. Flere gutter har TV, PC og Internett på rommet. Den tydeligste forskjellen er imidlertid at langt flere gutter har TV-spill på rommet. Andelen med PC hjemme går fra 58 prosent til 65 prosent fra 9. klasse til videregående skole, og andelen med Internett hjemme går fra 55 prosent til 62 prosent. Resultatene viser at ungdomsrommet har utviklet seg til et teknologisk underholdnings- og arbeidsrom.

Ungdoms bruk av TV-spill og PC

Selv om ungdom har egen PC hjemme, er det ikke gitt at PC-en blir brukt. Vi spurte derfor hvor ofte de brukte PC-en utenom skolen. Som vi kan se av tabell 2, var det kun en liten andel som aldri eller nesten aldri brukte PC utenom skolen. 91 prosent bruker PC-en etter skoletid flere dager i uken. Gutter er overrepresentert blant dagligbrukerne, selv om forskjellene heller ikke her er spesielt store. Resultatene viser at PC-bruk er blitt en naturlig del av ungdommenes fritidsaktiviteter. Det er minimale aldersforskjeller i omfang av bruk.

Mange foreldre er bekymret for at ungene deres skal bruke for mye tid foran PC-en. En måte å regulere dette på er å hindre barna i å få egen PC på

rommet. Resultatene her viser at mens 78 prosent av de som har PC på rommet, brukte den daglig, var det tilsvarende tallet for de uten PC på rommet 59 prosent. Dette viser at det er en sammenheng.

Tabell 2. Prosentandelen som bruker PC utenom skolen, fordelt på kjønn.

	Gutter	Jenter	Totalt
Aldri eller nesten aldri	3	3	3
1–3 ganger per måned	2	3	2
En gang i uken	3	5	4
Flere dager i uken	18	27	23
Daglig eller nesten daglig	74	62	68
Totalt	100	100	100
N=	4 992	5 332	10 324

Hvor mye av ungdommenes fritid går med til å sitte foran PC-en? Tabell 3 viser at en femtedel av ungdommene sitter mer enn tre timer foran PC-en på hverdager utenom skoletiden. Her ser vi tydeligere kjønnsforskjeller enn på hyppighet av bruk. Når det gjelder forskjeller mellom aldersgrupper, var det små forskjeller.

Tabell 3. Tid brukt på PC i løpet av en vanlig dag, fordelt på kjønn. Prosent.

	Gutter	Jenter	Totalt
Bruker vanligvis ikke PC	4	5	4
Bruker mindre enn 1 time	21	32	27
Bruker 1–3 timer	51	50	51
Bruker mer enn 3 timer	24	13	18
Totalt	100	100	100
N=	5 069	5 519	10 588

De fleste ungdommer har tilgang på PC hjemme, og PC-ene blir mye brukt. Men hva brukes de til? Velger gutter og jenter ulike aktiviteter? Og endres bruken med alderen? Dette ble undersøkt ved å inkludere en rekke ulike PC-relaterte aktiviteter i spørreskjemaet. I tillegg har vi tatt med bruk av TV-spill. Spørreskjemaet er ikke egnet til å kartlegge det totale omfanget av hva ung-

dom bruker datamaskinen til. Dette ville kreve langt flere spørsmål, og en ville antagelig ikke fanget opp alle typer bruk uansett. Vi har derfor konsentrert oss om å se på utbredelsen av spill, kommunikasjon via Internett, jobbing med leksene, samt det å bruke Internett til innhenting av informasjon. I tillegg har vi inkludert kreative aktiviteter som tegning og arbeid med bilder. Vi ville skille ut de mest kompetente brukerne, og inkluderte også et spørsmål om det å lage egne demoer, programmer og spill. Dette er aktiviteter som krever at du kan dataprogrammering. Resultatene presenteres i tabell 4.

Tabell 4. Bruk av data, fordelt på kjønn. Prosent.

	Sjelden/ aldri	Månedlig	Ukentlig	Daglig	Totalt
Gutter					
Spiller TV-spill	19	21	48	12	100
Spiller PC-spill	21	14	38	26	100
Gjør lekser på PC	14	22	52	12	100
Leser eller sender e-post	16	17	47	20	100
Chatter med andre på nettet	8	5	33	54	100
Leter etter info på Internett	7	12	57	25	100
Laster ned musikk	13	8	42	37	100
Tegner, jobber med bilder	36	21	31	13	100
Lager egne programmer, demo eller spill	71	10	12	7	100
Jenter					
Spiller TV-spill	62	21	14	3	100
Spiller PC-spill	64	18	14	4	100
Gjør lekser på PC	11	27	53	9	100
Leser eller sender e-post	12	17	53	19	100
Chatter med andre på nettet	7	5	35	54	100
Leter etter info på Internett	7	15	62	16	100
Laster ned musikk	17	11	44	27	100
Tegner, jobber med bilder	38	24	30	9	100
Lager egne programmer, demo eller spill	86	6	6	3	100

Dataspill

Vi ser av tabell 4 at mens dataspill er en av de mest populære aktivitetene blant guttene, er dette langt mindre utbredt blant jentene. Selv om 77 prosent av jentene har TV-spill hjemme, er det kun 38 prosent som spiller. En fjerdedel av guttene spiller PC-spill daglig. Jeg undersøkte videre hvor mange som verken spilte TV- eller PC-spill. Tallene her var 7 prosent av guttene mot 50 prosent blant jentene. 30 prosent av guttene spiller enten PC- eller TV-spill daglig, mot 5 prosent blant jentene. På dette området er det en liten nedgang i andelen som spiller dataspill fra 9. klasse til videregående skole: Andelen som aldri spilte TV-spill, gikk fra 37 prosent til 46 prosent, mens de tilsvarende tallene for PC-spill gikk fra 28 prosent til 23 prosent. Tendensen var den samme for begge kjønn.

Skolearbeid

De aller fleste bruker PC-en til skolearbeid utenom skoletiden. For godt over halvparten av guttene og jentene er dette en ukentlig aktivitet. Det er imidlertid viktig å merke seg at det er et stykke igjen før PC-en blir en naturlig del av leksene for majoriteten av elevene. 38 prosent av ungdommene brukte PC til lekser kun et par ganger i måneden eller sjeldnere/aldri. Andelen som brukte PC-en daglig til leksejobbing, gikk fra 8 prosent til 11 prosent fra 9. klasse til videregående skole.

Internett

Vi har tidligere sett at nesten alle ungdommene har Internett hjemme (97 prosent). 60 prosent har tilgang til Internett på rommet sitt. Resultatene viser at nesten alle bruker Internett til kommunikasjon, innhenting av informasjon og nedlasting av musikk.

Når det gjelder innhenting av informasjon via Internett, finner vi kun kjønnsforskjeller blant dagligbrukerne, hvor dette er noe mer utbredt blant guttene. Vi ser en liten økning fra 17 prosent dagligbrukere i 9. klasse til 22 prosent dagligbrukere på videregående skole.

Resultatene tyder på at PC-en er blitt et svært viktig verktøy for å holde kontakt med venner og bekjente. Over halvparten av ungdommene chatter daglig via Internett, mens en fjerdedel bruker e-post daglig. Bruk av e-post øker noe med alderen, fra 17 prosent dagligbrukere i 9. klasse til 23 prosent på videregående skole. Tendensen er den samme for begge kjønn.

Nedlasting av musikk fra Internett har vært gjenstand for mye debatt i mediene. Platebransjen har blant annet forklart nedgang i platesalget med at ungdommer heller laster ned musikk fra nettet enn å kjøpe CD-er i butikene. Det har vært flere forsøk på å stanse denne aktiviteten. Resultatene her tyder på at nedlasting av musikk er en meget utbredt aktivitet blant ungdom. Nest etter chatting er dette den mest hyppige målte nettaktiviteten, både blant gutter og jenter. Litt flere gutter enn jenter laster ned musikk, og gutter gjør dette mye oftere enn jenter. Over halvparten av guttene og en fjerdedel av jentene laster ned musikk fra nettet ukentlig eller oftere. Hyppigheten endrer seg ikke fra ungdomskolen til videregående skole.

Bildebehandling/programmering

Omlag 40 prosent av ungdommene bruker PC-en ukentlig til å lage eller redigere bilder. Her er det små kjønnsforskjeller. Dette vitner om en generasjon hvor behandling av bildemedier har blitt en viktig del av deres hverdag. Vi ser også at en femtedel av guttene bruker PC-en ukentlig til programmering eller laging av demoer, noe som vitner om et høyt kompetansenivå. Her henger jentene noe etter. Det var her små aldersforskjeller selv om vi ser en svak nedgang i aktiviteten med alderen.

Ungdoms bruk av mobiltelefon

I løpet av få år har mobiltelefonen befestet rollen som den viktigste teknologiske kommunikasjonskanalen mellom ungdom. Ungdom var de første til å ta i bruk tekstmeldinger (SMS). De skandinaviske landene har lenge ligget på topp når det gjelder utbredelsen av mobiltelefoner. Tidligere var mobiltelefonen mer utbredt blant menn. Det har imidlertid vært et skifte de senere år hvor det blant de yngste er flere jenter enn gutter med egen mobiltelefon.

Resultatene våre vitner om høy utbredelse og små kjønnsforskjeller. 97 prosent av guttene og 98 prosent av jentene har egen mobiltelefon. Blant 9. klassingene har 96 prosent av begge kjønn mobiltelefon. Andelen øker til 98 prosent og 99 prosent blant henholdsvis gutter og jenter i første klasse på videregående skole. Selv om de fleste ungdommene har egen mobiltelefon, er det stor variasjon i hvor mye de bruker telefonen. Vi spurte ungdommene om deres bruk av mobiltelefonen den foregående dagen. Selv om det kan være stor variasjon i den enkeltes bruk fra dag til dag, vil dette likevel representere en gjennomsnittsdag for alle ungdommene samlet. Vi spurte om

hvor mange ganger de hadde snakket i mobilen, hvor mange tekstmeldinger de hadde sendt, og hvor mange personer de hadde hatt kontakt med dagen før via mobiltelefonen.

Tabell 5. Bruk av mobiltelefon dagen før undersøkelsen, fordelt på kjønn. Prosent og gjennomsnitt.

	Antall ganger siste dag						Totalt	Gjennomsnitt
	0	1-2	3-5	6-10	11-20	20+		
Antall samtaler								
Gutter	22	30	29	12	3	3	100	2,6
Jenter	20	37	30	10	2	1	100	2,4
Antall sendte SMS								
Gutter	28	22	22	13	6	8	100	2,7
Jenter	18	20	28	18	8	8	100	3,0
Kontakt med antall personer								
Gutter	15	39	33	8	2	3	100	2,5
Jenter	10	37	43	8	1	2	100	2,6

Ungdommene hadde i gjennomsnitt hatt to telefonsamtaler og sendt tre meldinger dagen før. Vi ser samtidig at variasjonen er stor. 14 prosent av guttene og 16 prosent av jentene sendte flere enn 11 meldinger dagen før.

Gjennomgående var det flere jenter enn gutter som hadde brukt mobiltelefonen dagen før for å sende meldinger, men kjønnsforskjellene er mindre ved mer hyppig bruk. Når det gjaldt bruk av mobiltelefonen til samtaler, er dette vanligere blant guttene.

Andelen med mobiltelefon øker fra 9. klasse til videregående skole. Tilsvarende fant vi at andelen som ikke brukte mobiltelefonen, sank med økt alder: fra 24 prosent til 18 prosent på samtaler og fra 26 prosent til 19 prosent på meldinger. Andelen som ikke hadde hatt kontakt med noen på mobiltelefonen dagen før, gikk tilsvarende ned fra 16 prosent til 8 prosent.

Konklusjon

Resultatene viser at nesten alle ungdommene har PC og internettoppkobling hjemme. PC-en blir hyppig brukt. Mest populært er spill, kommunikasjon

med venner, søking etter informasjon via Internett og nedlasting av musikk. Kun fem prosent sier at de bruker PC-en sjeldnere enn en gang i uken. Dette viser at PC-en har blitt et viktig verktøy for de fleste ungdommene. Det er imidlertid langt igjen før PC-en blir et daglig verktøy i forbindelse med lek-sejobbing. Foreløpig er det underholdning og kommunikasjon som er mest utbredt.

En liten andel av ungdommene (9 prosent) bruker PC-en mye mindre enn sine jevnaldrende. Her var det små kjønnsforskjeller. Resultatene viser at årsakene ikke kan forklares ved tilgang. Dette må heller forklares ved ungdommens preferanser, eller andre kulturelle og/eller strukturelle forhold som begrenser deres bruk.

Hovedfokus i denne fremstillingen har vært på kjønnsforskjeller. En rekke tidligere studier har konkludert med at det er her vi ser de største digitale skillene, hvor gutter er langt mer kompetente enn jentene. I rapporten fra 2002, basert på et landsdekkende utvalg av omtrent 12 000 ungdommer, konkluderte jeg med at det fremdeles var store kjønnsforskjeller, spesielt blant storbrukerne (Torgersen 2004). Resultatene fra denne studien viser at dette ikke er like slående i Oslo anno 2006. Om dette skyldes forskjeller mellom by og land, eller endringer over tid, er uvisst.

Det er fremdeles noen viktige forskjeller mellom gutter og jenter. Men forskjellene er ikke lenger så store. Tydeligst er forskjellene i bruken av data-spill, hvor guttene fremdeles dominerer kraftig. Mange gutter bruker store deler av sin fritid på spill, mens dette er nokså uvanlig blant jenter. Denne forskjellen bidrar trolig til at guttene oftere bruker PC-en på daglig basis. Det er samtidig flere gutter enn jenter som bruker tid på å laste ned musikk fra Internett. Dette kan tyde på at PC-en, sammen med TV-spill, i større grad er en underholdningskanal for guttene. Flere av guttene har PC og TV-spill på rommet sitt, noe som trolig har sammenheng med at spilling er en viktig fritidsaktivitet.

Utover dette er det som er mest slående, mangelen på kjønnsforskjeller. Man har i tidligere studier konkludert med at jenter kommuniserer mer over Internett og via mobiltelefon sammenlignet med guttene. Vi fant ingen forskjeller mellom kjønnene når det gjelder bruk av PC-en til e-post og chat-ting. Selv om det er litt flere gutter som ikke har kontakt med noen via mobiltelefonen dagen før, er det ingen forskjeller blant storbrukerne. Det er også interessant å merke seg at guttene i litt større grad enn jentene bruker mobilen til samtaler.

Tidligere studier har konkludert med at gutter surfer mer og at de har et mer instrumentelt forhold til PC-en. Det er litt flere gutter som innhenter informasjon fra Internett daglig, men på ukentlig basis er det minimale

kjønnsforskjeller. Vi fant ingen forskjeller i bruk av PC til leksejobbing. Det er små forskjeller i bruk av PC-en til bildebehandling. Vi fant likevel at dobbelt så mange gutter som jenter programmerer (29 mot 14), en aktivitet som krever en særskilt datakompetanse.

Konklusjonen blir derfor at med unntak av spill, viser undersøkelsen små kjønnsforskjeller, selv om guttene fremdeles bruker litt mer tid på PC-en. Dette henger trolig sammen med at gutter oftere bruker datamaskinen for å spille.

Litteratur

- Drotner, K. (2001). *Medier for fremtiden: barn, unge og det nye medielandskap*. København: Høst & Søn.
- Jackson, mfl. (2001). Gender and the internet: women communicating, men searching. *Sex Roles*, 44 (5–6), 363–379.
- Larson, R. mfl. (2002). Conclusion: Adolescents preparation for the future. *Journal of research on Adolescence*, 12 (1), 159–166.
- Livingstone, S. (2002). *Young people and new media. Childhood and the changing media environment*. London: SAGE.
- Subrahmanyam, K. mfl. (2001). The impact of computer use on children's and adolescent's development. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 22(1), 7–30.
- Torgersen, L. (2004). *Ungdoms digitale hverdag*. NOVA-rapport 8/04. Oslo: Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring.