



Gutters tidsbruk på dataspill og skolearbeid

Boys' time spent on computer games and homework

Karolin Elisabeth Moberg

Vitenskapelig assistent, Velferdsforskningsinstituttet NOVA, OsloMet

kakaro@oslomet.no

Kristoffer Chelsom Vogt

Professor, Sosiologisk institutt, Universitetet i Bergen

kristoffer.vogt@uib.no

Sammenheng

Spørreundersøkelser viser at gutter bruker mindre tid på skolearbeid og mer tid på dataspill enn jenter. Tidsbruk på skolearbeid og dataspill blir likevel i liten grad undersøkt og drøftet i sammenheng i forskningslitteraturen. I denne artikkelen brukes intervjuer med åtte norske gutter på 16–18 år som alle har middels eller gode skolekarakterer, samt intervjuer med fire av deres mødre, til å utforske den samfunnmessige bakgrunnen for mønstre i gutters tidsbruk. Tidsbruksforskningen (Cornwell et al., 2019), og da særlig analyser av tidsbruksmønstre som kjønnete (Wærness, 2017), utgjør studiens teoretiske utgangspunkt. En grunnleggende innsikt i tidsbruksforskningen er at ulike aktiviteter må prioriteres mot hverandre. Vår analyse viser at dataspill (ofte kombinert med chatting og tidvis multitasket med skolearbeid) fremsto som den dominerende aktiviteten i guttenes fritid. Både organiserte fritidsaktiviteter og strukturerte familieaktiviteter så ut til å kunne ha balanserende funksjoner. Guttene ble motivert og tiltrukket av gamingverdenens kjønnete fellesskap (brorskap), samt av den klare frihet fra foreldres kontroll de fant der. Guttene motivasjon for skolearbeid på fritiden var på den annen side preget av en *ubekymret letthet* i deres overordnede innstilling til skole og utdanning.

Nøkkelord

gutter, tidsbruk, skolearbeid, dataspill

Abstract

National and international surveys show that boys spend less time on homework and more time on computer games than girls. However, the different motivations for and implications of time spent on these activities have mostly been investigated in separate research fields. In this article, interviews with eight Norwegian boys aged 16–18, who all have average or good school grades, as well as interviews with four of their mothers, are used to explore questions of gender and time use in a social context. Time use research (Cornwell, Gershuny & Sullivan, 2019), and in particular the analysis of time use patterns as gendered and relational (Wærness, 2017), constitutes the study's theoretical starting point. Our analysis shows that computer gaming (often combined with chatting, and occasionally multi-tasked with homework) was the dominant activity in the boys' leisure time. Gaming time was balanced by time spent on organized leisure activities and/or structured family activities. The boys were motivated and attracted by the gendered communities (brotherhoods) of the gaming world, as well as by its offer of freedom from parental control. The boys' motivation for homework, on the other hand, seemed related to a more general *carefree attitude* toward school and education.

Keywords

boys, time use, homework, gaming

Innledning

Det at gutter i gjennomsnitt får dårligere karakterer på skolen enn jenter er en global tendens som vies mye oppmerksomhet, både politisk og faglig. Diskusjoner om kjønnsforskjeller i skoleprestasjoner har imidlertid i påfallende liten grad blitt koblet til forskjeller i gutters og jenters tidsbruk. Både nasjonale og kryss-nasjonale spørreundersøkelser finner at gutter bruker mindre tid på skolearbeid enn jenter (Bakken, 2020; NOU, 2019: 19, 2019: 3; OECD, 2015). OECD (2015) finner en sammenheng mellom hvor mye tid elever bruker på skolearbeid og hvor gode resultater de oppnår og ser også tendenser til at kjønnsforskjeller i prestasjoner jevnes ut når man sammenligner gutter og jenter som bruker *like mye tid på lekser* (OECD, 2015, s. 49). Samtidig viser flere undersøkelser at gutter bruker mer tid på dataspill enn jenter og at det er en negativ sammenheng mellom hyppig dataspilling og skoleprestasjoner (Borgonovi, 2016; Throndsen & Hatlevik, 2019).

I den grad gutters balansering av tidsbruk *mellom* ulike fritidsaktiviteter har vært tema i forskningslitteraturen, har analysene i hovedsak bygget på store spørreundersøkelser som PISA, EU Kids Online, Ungdata eller Barn og medier-undersøkelsene. Gutter og foreldres egne forklaringer og fortolkninger har i liten grad blitt brukt til å belyse mønstre påvist i surveyundersøkelser. Flere norske kunnskapsoppsummeringer etterspør mer kvalitativ forskning hvor barn og unges erfaringer med digitale medier i hverdagen belyses (Langeland et al., 2019; NOU 2021: 3).

Med inspirasjon fra tidsbruksforskning (Cornwell et al., 2019; Wærness, 2017) presenterer vi i denne artikkelen en eksplorerende analyse basert på kvalitative intervjuer med åtte middels-/høytpresterende gutter i videregående og fire av deres mødre. En inngående analyse og drøfting av denne gruppen gutter er verdifull i en bredere kontekst hvor lavtpresterende gutter får mest oppmerksomhet (Vogt, 2018). Artikkelens formål er å bidra til forståelse av disse guttenes egne vurderinger av tidsbruk tilknyttet skolearbeid og dataspill. Vi bruker intervjudata til å utforske deres motivasjon for, og tanker om, ulike typer aktiviteter. Fordi gutters tidsbruk på dataspill angår familiene de er en del av, har vi også intervjuet foreldre der dette var mulig å få til, det vil si i halvparten av tilfellene. Spørreundersøkelser viser at et stort flertall (73 prosent) av norske foreldre bekymrer seg for barnas tidsbruk på enten dataspill, mobilen eller internett (Elvestad et al., 2021). Foreldrintervjuene gir nyttig kontekstuell informasjon, blant annet gjennom historiske kontrasteringer. Med dette som bakgrunn spør vi: *Hvilke forhold er avgjørende for middels-/høytpresterende gutter på videregående skole sin balansering av tidsbruk mellom skolearbeid og dataspill på fritiden?*

Ettersom det hittil er gjort lite forskning på gutters balansering av tidsbruk, og vi her baserer oss på et svært lite utvalg, har denne artikkelen primært eksplorative ambisjoner. Sikrere svar på de mange spørsmål som her blir reist og utforsket vil kreve mer forskning. Artikkelens siktemål er å peke vei mot viktige tema i fremtidig forskning på kjønnsforskjeller i tidsbruk blant unge i en samfunnsmessig kontekst.

Tidsbruk på skolearbeid og dataspill

Resultater fra PISA-undersøkelsen 2012 viser at 15-årige gutter har større sannsynlighet for å være «lavtpresterende» enn jevnaldrende jenter (OECD, 2015). De samme tendensene finner vi i Norge, hvor jenter går ut av grunnskolen med høyere karakterer og er i flertall innen høyere utdanning, mens gutter i gjennomsnitt får lavere karakterer i alle fag, bortsett fra kroppsøving (Utdanningsdirektoratet, 2021). Kjønnsforskjellene i skoleprestasjoner varierer noe mellom måletidspunkt og måleverktøy. Gutter kommer blant annet noe bedre ut i nasjonale prøver (Gustavsen & Strømsvik, 2018).

Ser man nærmere på tidsbruk på skolearbeid, peker både nasjonale og internasjonale undersøkelser på at gutter i gjennomsnitt bruker mindre tid på lekser enn jenter. PISA-undersøkelsen fra 2018 viser at 64 prosent av guttene og 73 prosent av jentene oppgir at de har brukt mer enn en time daglig på skolearbeid etter skoletid. Samtidig oppgir 23 prosent av guttene og 18 prosent av jentene å ikke bruke tid i det hele tatt på skolearbeid (Borgonovi et al., 2018, s. 161–162). Undersøkelsen fra 2012 er mer spesifikk, her ble elevene bedt om å oppgi hvor mye tid de brukte på skolearbeid. Resultatene viser at jenter i OECD-landene i gjennomsnitt bruker én time mer på skolearbeid i uken enn gutter, 5,5 timer i uken mot 4,5. I norsk kontekst viser Ungdata-undersøkelsen 2019 at på ungdomskolen og videregående skole bruker 38 prosent av jenter i gjennomsnitt minst 1 time på lekser og annet skolearbeid etter skoletid sammenlignet med 26 prosent av guttene (Bakken, 2019, s. 33).

Barn og unges aktivitetsarenaer har i løpet av de siste tiår blitt stadig mer institusjonalisert, organisert og digitalisert (Vogt, 2019). Innholdet i unges skjermaktiviteter er også svært kjønnsdelt: mens jenter bruker mer tid på sosiale medier, bruker gutter langt mer tid på dataspill (Bakken, 2019; Langeland et al., 2019). De siste ti årene har ulike undersøkelser kartlagt hvor mye tid barn og unge bruker på dataspill og andre skjermaktiviteter (bl.a. EU Kids Online; Ungdata; Medietilsynet). Tall fra Medietilsynet tyder på at barn i 2018 brukte mer tid på dataspill sammenlignet med tall fra 2016 (Medietilsynet, 2018). EU Kids Online (2020), som har intervjuet europeisk ungdom mellom 9 og 17 år, viser at dataspill er en utbredt aktivitet blant barn og unge i hele Europa (Smahel et al., 2020). Deres tall viser at dataspill er den mest kjønnsdelte digitale aktiviteten, med dobbelt så mange spillende gutter som jenter i de fleste europeiske landene (Smahel et al., 2020, s. 30). Norge er det landet i Europa som har de største kjønnsforskjellene innen dataspilling (Smahel et al., 2020, s. 31). I undersøkelsen oppgir 70 prosent av norske gutter at de spiller dataspill daglig, mot kun 16 prosent av norske jenter. Dette sammenfaller i stor grad med Ungdata-undersøkelsen som finner at 70 prosent av norske gutter på videregående skole bruker minst en time daglig på elektroniske spill mot 28 prosent av jentene (Bakken, 2019).

I forskningslitteraturen har dataspillingens tiltrekningskraft på gutter blitt forklart med spillenes utforming. En forklaring har vært at mange dataspill er laget for – og av – menn og derfor appellerer mer til gutter enn til jenter (Zimbardo & Coulombe, 2015, s. 90). Spillene er ofte preget av en vektlegging på kamp og konkurranse, kjønnssoialisering i form av aggressiv atferd og kjønnsforskjeller (Sletten et al., 2010). En studie av danske ungdommer fant kjønnsforskjeller i tilnærmingen til dataspill. Jentene spilte mest med seg selv på mobile enheter, som et tidsfordriv og som en kjærkommen tilbaketrekning fra et intenst sosialt liv. For guttene var spillingen mer preget av konkurranse og i seg selv viktig for å skape og opprettholde sosiale relasjoner. En norsk studie fant et sosialt hierarki av spilltyper, spillestiler og ferdigheter for hva som regnes som en ekte gamer i spillet *The League of Legends*. Disse distinksjonene sammen med spillernes språkbruk ble brukt til å utdefinere det feminine og nøre opp under det maskuline (Arneberg & Hegna, 2018). Også i en studie av spillpraksiser blant minoritetsungdom i Norge fant man tegn på ekskludering av jenter i spillverdenen, samtidig som noen jenter aktivt utfordret spillenes dominerende forestillinger om maskulinitet (Dralega & Corneliussen, 2017).

Flere studier peker på at guttenes tidsbruk på dataspill skaper bekymring blant deres foreldre (Elvestad et al., 2021; Staksrud & Ólafsson, 2019). I takt med fremveksten av høyteknologiske medierike soverom med tilgang til voldelige spill og pornografisk innhold økte også foreldres bekymringer tilknyttet avhengighetsskapende dataspill, unødvendige tidstyver og upassende pornografisk innhold på internett (Bovill & Livingstone, 2001). Slike bekymringer er bare blitt mer aktuelle etter hvert som stadig mer av unges fritid tilbringes foran

skjermer. Ifølge EU kids Online-undersøkelsen bekymrer rundt halvparten (51 prosent) av norske foreldre seg for at barnet spiller for mye dataspill, og dette gjelder særlig (72 prosent) foreldre til sønner (Elvestad et al., 2021).

I den grad spørsmål om sammenhengen mellom skolearbeid og dataspill har vært tema i forskningen, har analysene i hovedsak basert seg på store spørreundersøkelser. Borgonovi m.fl. (2018) sin analyse av PISA-undersøkelsen fra 2012 viser en negativ sammenheng mellom intensiv online dataspilling og akademiske prestasjoner. Throndsen og Hatlevik (2019) finner også en negativ sammenheng mellom hyppig spilling (og chatting) og gode skoleprestasjoner i norsk og matematikk, men bemerker at denne sammenhengen er relativt svak sammenlignet med elevenes sosiale bakgrunn og utdanningsambisjoner. Sletten m.fl. (2015) fant også en negativ sammenheng mellom dataspill og høye karakterer blant norske elever. De finner at å spille mye dataspill i mindre grad er relatert til svake skoleprestasjoner når ungdommene også er med i et idrettslag. Deres funn nyanserer den negative sammenhengen ved å vise at de storspillende ungdommene kun presterer dårligere i norsk og matematikk, ikke i engelsk. Dette forklares med at dataspilling kan gi mye øvelse i engelsk (Sletten et al., 2015). I den psykologifaglige delen av gaming-forskningen gjøres også viktige nyanseringer, blant annet om viktigheten av å skille mellom spillere med sterkt engasjement og spillere som lider av spill-avhengighet. Spillere med sterkt engasjement er mindre utsatt for negative utfall enn avhengige spillere (Brunborg et al., 2014).

Samlet sett er det altså en rekke indikasjoner i forskningen på at tidsbruk på skolearbeid og dataspill henger sammen, og at dette er relevant for å forstå hvorfor gutter i mange fag i gjennomsnitt presterer dårligere på skolen. Likevel har spørsmål om tidsbruk på, og motivasjon for, ulike fritidsaktiviteter i liten grad vært fremtredende i faglige og politiske diskusjoner om kjønn, skole og utdanning. Noe av forklaringen kan være at forskning på skolearbeid og dataspill for det meste har foregått på separate forskningsfelt. I den grad tidsbruk på skolearbeid og gaming har blitt analysert i sammenheng, har det vært på grunnlag av enkeltspørsmål fra større spørreundersøkelser. Sammenhengene mellom tidsbruk på dataspill og skolearbeid har i liten grad blitt utforsket basert på kvalitative data om gutter og foreldres egne erfaringer og perspektiver, med samfunnsvitenskapelig tidsbruksforskning som teoretisk utgangspunkt.

Teori – Tidsbruksforskning

Tidsbruksundersøkelser er en flervitenskapelig forskningstradisjon som lenge har synliggjort og vektlagt tid som en vesentlig rammebetingelse for menneskelig handling. Særlig har oppmerksomheten her blitt rettet mot utfordringer knyttet til det å forske på tid og på hvordan aggregerte mønstre i tidsbruk kan ha stor samfunnsmessig betydning. Kjønn har helt siden starten vært et sentralt tema i tidsbruksforskningen. Det primære fokuset i denne forskningstradisjonen har vært fordeling av arbeid og fritid i familien og i samfunnet (Cornwell et al., 2019). Det mest fremstående nordiske bidraget til tidsbruksforskningen er kommet fra sosiolog og omsorgsforsker Kari Wærness (1978, 1984). Wærness sitt utgangspunkt var, som i tidsbruksforskningen generelt, at tidsdimensjonen, slik den måles i klokke-timer, er en avgjørende regulerende faktor for livsrytmen i det moderne industrisamfunnet. Gjennom teoretiske og empiriske bidrag fra 1970-tallet og fremover argumenterte Wærness for at menns og kvinners tidsbruk må forstås i sammenheng.

Tidsbruksforskningens oppmerksomhet rundt kjønnsforskjeller har imidlertid i stor grad vært avgrenset til spørsmål om voksnes fordeling av tid mellom familieliv, fritid og lønnsarbeid. Barn og unges tidsbruk har ikke blitt underlagt tilsvarende detaljerte kartlegging og

analyse. Et unntak her er Nilsen og Lind (2014) som analyserer mønstre i gutters og jenters husarbeid basert på tidsbruksundersøkelsen fra 2010 (Nilsen & Lind, 2014). Oppmerksomheten på barn og unge reiser nye og særegne teoretiske spørsmål når det gjelder fortolkning av kjønnsforskjeller i tidsbruk (Nilsen & Wærdahl, 2015). Gutter og jenter lever ikke sammenbundne liv på samme måte og i samme grad som voksne i parrelasjoner og foreldreskap gjør. Det er for eksempel ikke rimelig å tolke kjønnsforskjeller i tidsbruk blant ungdom som uttrykk for at ett kjønn yter direkte omsorg og/eller service for et annet, slik Kari Wærness (2017) gjorde for menn og kvinner.

Teoretisk inspirasjon fra studier av tidsbruk inviterer til å studere tidsbruk som kjønn, også i studier hvor det ikke foretas en direkte empirisk sammenlikning mellom jenter og gutter. På samme måte som tidsbruksforskningen lenge har understreket at tidsbruk på omsorgsarbeid og lønnsarbeid må sees i sammenheng, understreker vi i denne artikkelen at gutters tidsbruk på dataspill og skolearbeid må forstås i en bredere samfunnsmessig sammenheng. Den empiriske analysen illustrerer hvordan gutters daglige avgjørelser om hvordan de skal bruke tiden kan være preget av historisk spesifikke omgangsformer, sosiale forventninger og teknologiske muligheter.

Metode

Utover informasjon om tid brukt på enkeltaktiviteter (døgnestimater fra unge som svarer på store spørreundersøkelser), er det en stor mangel på data om unges tidsbruk i nordisk sammenheng. Statistisk sentralbyrås Tidsbruksundersøkelsen, som baserer seg på tidsdagbøker, har ikke blitt gjennomført siden 2010. Mye har skjedd siden den gang, særlig med barn og unges digitale fritid. På bakgrunn av dette begrensede datatilfanget, har vi i denne studien anlagt et kvalitativt og eksplorerende forskningsdesign. Artikkelen baserer seg på data fra 12 semi-strukturerte individuelle forskningsintervjuer (Kvale & Brinkmann, 2017) med 8 middels-/høytpresterende gutter og 4 av deres mødre. Guttene gikk i de første trinnene av studiespesialiserende linje på videregående (Vg1 og Vg2) i to store norske byer. Informantene ble rekruttert gjennom snøballrekruttering via to nøkkelinformanter. Nøkkelinformant 1 rekrutterte tre venner som både kjente nøkkelinformanten og hverandre, mens nøkkelinformant 2 rekrutterte to som ikke kjente hverandre, bare nøkkelinformanten. Den siste informanten ble rekruttert uten nøkkelinformanter og kjente ingen av de andre informantene. Tre av guttene gikk på fritidsaktiviteter.

Guttene i dette utvalget hadde alle over 4 i gjennomsnittskarakterer.¹ Med dette kan guttene i utvalget samlet sett betegnes som middels- til høytpresterende. Dette kan ha en sammenheng med utvalgsstrategien hvor nøkkelinformanter var utgangspunkt for snøballrekruttering. Kunnskap om denne gruppen av gutter sin tidsbruk er verdifull i en bredere sammenheng ettersom lavtpresterende gutter generelt har vært gjenstand for mer forskning og politisk bekymring (Vogt, 2018). Inspirert av Willis (1977) sin studie av arbeiderklassegutter i England, har mye utdanningsforskning rettet søkelyset på lavtpresterende gutter og deres opposisjon til skolens verdier (Delamont, 2000; Jonsson, 2014). En overordnet fortelling om gutter som lavtpresterende har også gjort seg gjeldende i utdanningspolitiske diskusjoner (Jonsson, 2014). Gutters gjennomsnittlige underprestasjon skyldes imidlertid ikke bare at flere er lavtpresterende (Bakken & Elstad, 2012). Kjønnsforskjeller blant middels- til høytpresterende elever er minst like relevant. Disse gruppene tidsbruk er derfor viktig for å forstå spørsmål om balansering av tidsbruk. De lavtpresterende guttene, som i flere tiår har fått mest oppmerksomhet i forskning og diskusjon om gutter i skolen, utgjør bare en liten del av bildet.

Begrunnelsen for å inkludere intervjuer med guttenes foreldre i datamaterialet var basert på tidligere studier som viser at foreldre bekymrer seg for barnas tidsbruk på dataspill, mobil og nett (Elvestad et al., 2021). I tillegg gir foreld reintervjuene direkte informasjon om guttenes balansering av tid i hverdagen, ettersom samtlige gutter i materialet fremdeles bodde hjemme og hadde hyppig interaksjon og dialog med foreldrene om dette temaet. Foreldre ble rekruttert til studien ved at sønnene i forbindelse med intervjuet med dem (før, under eller etter) ble spurt om de trodde en av foreldrene kunne være villig til å bli intervjuet. Det lyktes oss i halvparten av tilfellene å rekruttere på denne måten. Alle de fire foreldrene som var villig til å stille opp var mødre, et mønster som ikke er uvanlig i studier av foreldreskap (Lee et al., 2014).

Intervjuene varte mellom 45 og 90 minutter og foregikk både fysisk og digitalt som følge av covid-19-pandemien. Den digitale gjennomføringen kan se ut til å ha medført noen uventete fordeler når det gjaldt gutte-intervjuene. Digital kommunikasjon kan ha fungert som en brobygger mellom informanter og intervjuer (Kvale & Brinkmann, 2017, s. 175) siden guttene er fortrolige i dette samtaleformatet. Inntrykket i etterkant av intervjuene var at guttene som ble intervjuet digitalt, var mer åpne om personlige spørsmål enn guttene som ble intervjuet fysisk. Intervjuene ble gjennomført fra august til oktober i 2020. Etter inngripende restriksjoner knyttet til covid-19-pandemien våren 2020 var det i intervju-perioden moderate restriksjoner. Guttene og deres mødre hadde antakelig i månedene forut for intervjuet tilbrakt noe mer tid hjemme enn de ellers ville gjort, og dette kan ha preget svarene deres. Hovedinntrykket fra intervjumaterialet er at guttenes sosiale liv i liten grad var preget av restriksjoner på intervjutidspunktet. Pandemiens effekter på de unges liv er ikke et hovedanliggende i denne artikkelen.

For å sikre at forskningsprosjektet tok tilstrekkelige personvern hensyn ble prosjektet meldt og godkjent av NSD august 2020. For å sikre informert samtykke (Silverman, 2014, 148) ble det i forkant av intervjuene sendt ut et informasjonsskriv og samtykkeskjema tilpasset de to utvalgene: guttene og foreldrene. Ved oppstarten av hvert intervju ble informantene spurt om de hadde lest informasjonsbrevet, og så signerte de samtykkeskjemaet. I tillegg ble de informert om at de når som helst kunne trekke sin deltakelse og ble igjen minnet om at intervjuene skulle bli tatt opp på lydopptak. Informantene var alle over 16 år og dermed i stand til å samtykke til egen deltakelse i prosjektet. Lydopptakene ble oppbevart i en trygg database: SAFE² og navn og annen gjenkjennbar informasjon ble anonymisert i transkripsjonene og artikkelen.

I tråd med studiens eksplorative ambisjoner, var målet å utvikle den forskningsmessige forståelsen av gutters tidsbruk på, og forhold til, dataspill og skolearbeid. Eksplorativ forskning kan beskrives som en kontinuerlig tolknings- og analyseprosess som foregår gjennom hele forskningsprosessen (Glaser & Strauss, 1967). I analysen gjør vi bruk av eksisterende begreper på en sensitiverende måte (Blumer, 1969). Det vil si at vi lot dem angi en retning å se i, fremfor nøyaktig hva vi skulle se etter. I vår utvikling av nye begreper (digitale gutterom, strukturerte familieaktiviteter, ubekymret letthet osv.) har målet vært å forenkle kompleksiteten som fremkom i datamaterialet. Ved å bruke et gammelt navn kan man risikere å overse viktige sider ved et fenomen (Swedberg, 2014).

Denne studien kan betegnes som en case-studie ved at den analyserer rik informasjon om et mindre antall undersøkelsesenheter (Gomm et al., 2000). Studiens siktemål er ikke å frembringe statistisk generaliserbare resultater, så her trekkes derfor ikke slutninger om funnenes utbredelse for eksempel på tvers av land, lokalsamfunn eller alder. Et vesentlig kriterium ved vurdering av kvalitet i case-studier er at det spesifiseres tydelig hvilken gruppe det fremsettes påstander om, og at heterogeniteten i utvalget kontinuerlig vurderes opp mot til-

gjengelig informasjon om den aktuelle populasjonen (Gomm et al., 2000). Etter vurdering av karakterfordelingen i utvalget opp mot offentlig tilgjengelig karakterstatistikk, presiserer vi for eksempel at studien er avgrenset til middels-/høytpresterende gutter. Overførbarheten av funn fra case-studier avgjøres delvis gjennom konkrete rimelighets- og relevansvurderinger i fortolkningsfasen (Gomm et al., 2000). Den spesifikke formen for case-analyse som her ble brukt, kan betegnes som komparativ biografisk case-analyse (Brannen & Nilsen, 2011). Dette innebærer at data fra biografiske intervjuer sammenliknes med et formål om å frembringe kunnskap om relevante lag av samfunnsmessig kontekst.

Motivasjon for tidsbruk på dataspill

En grunnleggende innsikt i tidsbruks-forskningen er at ulike aktiviteter må prioriteres mot hverandre, ettersom døgnet kun har 24 timer. «Alle har nøyaktig 24 timer eller 1440 minutter i døgnet til sin disposisjon» (Wærness, 2017). I det følgende redegjør vi for hvordan guttene disponerte og balanserte tidsbruk på henholdsvis dataspilling og skolearbeid.

Foreldres bekymringer tilknyttet barn og unges skjermbruk har en tydelig kjønnsdimensjon. Gutteforeldres engstelser handler ofte om at guttene på grunn av dataspilling ikke skal utvikle et fullverdig sosialt liv (Langeland et al., 2019, s. 21). I klar kontrast til dette vektløse guttene som her ble intervjuet at de hadde et rikt sosialt liv i den virtuelle verdenen.

Intervjuer: Synes du gaming er sosialt?

Oliver: Ja veldig, jeg spiller veldig sjelden alene. Det eneste må da være... selv om jeg spiller [et spill] alene så pleier jeg å sitte i en samtale med mellom 2 og 10 andre. Så selv om vi ikke spiller det samme, så har vi jo gjerne samtaler om alt mulig ved siden av...

Ved hjelp av kommunikasjonsplattformen Discord spilte de i all hovedsak sammen med venner de hadde fått gjennom lokale institusjoner (skole, fritidsaktiviteter) eller i nærmiljøet. I hovedsak spilte de sammen med venner de hadde møtt fysisk eller venners venner. Det var kun en av informantene som fortalte om virtuelle vennskap med spillere utenfor Norges grenser.

Mødrene anså dataspill som en svært sosial aktivitet, og dette var et viktig premiss for deres innstilling overfor sønnenes tidsbruk på dataspill.

Mor Håvard: Altså, det er jo bare det å innse og forstå, at han sitter jo ikke bare å gamer, han har jo et sosialt liv der. Det er jo bare det å innse at nå er de sosiale på en ny måte enn det jeg vokste opp med liksom.

Også for moren til William var det betryggende å vite at sønnen spiller sammen med andre.

Mor William: [...] de dagene han sitter og spiller med de andre, du hører at han ler så tårene triller. Du hører at han har det kjekt og tøyser, du hører at han har det veldig gøy, da tenker jeg «gud hvor deilig» dette sier jeg ingenting på, da kan han få sitte og spille. Jeg synes det er herlig å høre at han spiller med andre. At de gjør noe i fellesskap, de kommenterer hverandre, de drar lasset sammen.

På denne måten bruker de spill-fellesskapet for å legitimere sønnenes tidsbruk på dataspill. Også mødrene til Linus og Oliver beskrev det sosiale fellesskapet som skjedde i spillverdenen som positivt for sønnene. Begge disse mødrene trekker blant annet frem at det sosiale livet til sønnene i liten grad har blitt preget av covid-19-pandemien.

Mor Oliver: Opprinnelig synes jeg [dataspill] var bortkastet tid [...] men samtidig har jeg sett at det sosialt er veldig bra, det gjør at til tross for korona så har hans sosiale liv vært helt likt.

Utover å vite at sønnene spilte sammen med vennene sine, så mødrene i utvalget generelt ut til å ha begrenset innsikt i hvilke aktiviteter guttene drev med i spillverdenen.

Intervjuer: Føler du at du har en oversikt over hva han driver med når han gamer eller hva han driver med på nett generelt?

Mor William: Nei, jeg kan ikke noe for det, jeg kommer aldri til å få oversikt over hva han har i lekser eller hva han gjør på internett.

En slik manglende oversikt over sønnenes spill-relaterte aktiviteter var også tydelig hos de andre mødrene. Moren til Oliver svarte bare kort «Overhodet ikke» på samme spørsmål. Denne manglende innsikten så ut til å skape en frihetsfølelse hos guttene. I spillverdenen skapte guttene selv egne regler og organiserte aktiviteter. Dette sto i tydelig kontrast til den ellers voksenstyrte hverdagen guttene beskrev på skolen og i organiserte fritidsaktiviteter. Dette betyr imidlertid ikke at spillverdenen er uten regler og struktur. Informant Tore forteller hvordan lederen av «gilden» (lauget) organiserer og planlegger aktiviteter, treninger og konkurranser. I tillegg til denne organiserte spillingen, forteller også guttene om en friere form for digital interaksjon som minner om den sosiale spillingen som Thorhauge og Gregersen (2019) beskriver i sin studie av danske ungdommer. William oppsummerer:

William: Ellers bruker vi bare Discord egentlig til å snakke sammen. Og vi behandler det egentlig som en slags ungdomsklubb. Vi er der, vi henger der hele tiden, vi snakker sammen om alt, ja det er alltid noen der å snakke med og å «være» med da, sant.

I en ungdomstid som ellers har blitt fylt av voksenstyrte aktiviteter som skole og organiserte fritidsaktiviteter (Vogt, 2018), kan det virke som om guttene har funnet et nytt fristed inne på gutterommet, i spillverdenen hvor foreldrene mangler innsikt. Mor til Linus beskriver sin egen ungdomstid slik:

Mor Linus: [...] så hang vi på en måte, vi var en gjeng som gikk rundt. Og det var egentlig ikke så mye å være inne hos hverandre heller, vi gikk mye ute, sant og gikk på turer og gikk og snakket og snakket.

På samme måte som moren til Linus forteller også flere av de andre mødrene om at de var nødt til å møtes ute, hvis de skulle komme seg vekk fra foreldre og søsken. Til tross for kontraster på tvers av kjønn og historisk periode, finnes det altså likhetstrekk mellom mødrenes beskrivelser av frihetsfølelsen de følte på når de var ute og hang med vennene sine på 1980- og 1990-tallet og beskrivelsene av frihet som guttene forteller om inne i spillverdenen.

Utvalgets beskrivelser tyder på at det ikke bare er selve dataspillet som motiverer dem til å bruke mye tid i spillverdenen. Spillene, i tett samspill med Discord, fungerer som en ny

sosial arena som gjør det mulig for guttene å være sammen med vennene sine på nye måter. Det sosiale elementet var en viktig årsak til at de brukte tid på dataspill på fritiden:

Kristian: Ja, det er egentlig da jeg spiller, hvis jeg er alene er det egentlig litt kjedelig, eller det kan bli litt kjedelig, så da prøver jeg heller å spare lystene til når noen andre er med og spiller.

Digitale gutterom – spillverdenens kjønnede tiltrekningskraft

At spillverdenen er mannsdominert både tallmessig og kulturelt, er godt dokumentert (Arneberg & Hegna, 2018; Bakken, 2020; Medietilsynet, 2020; OECD, 2015; Smahel et al., 2020). Det at guttene i dette utvalget i hovedsak spilte sammen med sine nærmeste guttevenner var slik sett ikke overraskende. Discord-samtalegruppene de deltok i viste seg etter oppfølgingsspørsmål å være eksklusive guttefellesskap preget av kjønnede praksiser og underliggende strukturer som bærer likhetstrekk med andre mannsdominerte aktiviteter. Disse virtuelle guttefellesskapene kan kalles *digitale gutterom*, og nettopp deres kjønnede karakter kan sees som noe av det som gjør dem særlig attraktive for gutter.

På kommunikasjonsplattformen Discord kan en være medlem av flere ulike samtalegrupper (servere) samtidig. Disse kan ha ulik størrelse, fra flere tusen medlemmer til kun et fåtall. Inne i samtalegruppen eksisterer det ulike typer gruppesamtaler (channels) både med lyd og chat. Spillerne kan hoppe mellom ulike servere og kanaler slik det passer dem. Hvis nye medlemmer blir invitert inn i gruppesamtalene blir alle tidligere samtaler i gruppen tilgjengelig for det nye medlemmet. Dette er selve nøkkelelementet i samtalegruppens eksklusivitet. Guttene tenker nøye gjennom hvem som inviteres inn.

Intervjuer: Ja, men har du inntrykk av at de digitale rommene er kjønnssegregert, at gutter snakker mest med gutter og at jenter snakker mest med jenter?

Oliver: Ja egentlig i hvert fall guttebiten. Men jeg vet ikke helt om jentene organiserer seg på samme måte. Vi har jo en gruppechat, men den er jo utelukkende gutter. Selv om vi kanskje spiller like mye med jenter. Ehm ... Også har vi en annen server hvor vi har gutter og jenter. Men der er det sånn at jeg tror ikke at de [jentene] driver med noe annet når de ikke spiller med oss alle. De er ikke organiserte på samme måte.

Hvis Oliver og hans gutte-venner skal spille sammen med jenter oppretter de altså en ny samtalegruppe, heller enn å slippe jentene inn i samtalegruppen de bruker mest. Oliver forklarer dette med at guttene ikke føler at de har den samme friheten til å kunne tulle og snakke om de tingene de vil.

Oliver: Det er ikke det at de ikke har lyst å ha dem med, men at de kanskje, de [guttene] føler ikke at de har samme friheten da på samme måte, at gjerne humoren og hva man sier da må være mer tilpasset et annet publikum. For når det kun er oss, er det jo veldig fritt, det kan jo være vitser om alt, uansett hvor mørkt, sant, selv om det er ganske morbid, men er jentene med så unngår vi slike vitser.

Sitatet beskriver en omgangstone guttene har i samtalegruppene som de mener ikke er egnet for jenter. For at de skal ha full frihet, velger de å holde gruppen lukket for jenter. Discord-samtalegruppene besto av venner og venners venner, utelukkende gutter. Her er det særlig verdt å merke seg hvordan humor brukes både til å forklare og legitimere ekskluderingen i gutterommene og, i en bredere sammenheng, kan bidra til å reproducere den mannlige dominansen i spillverdenen.

I intervjuene kom det også frem indikasjoner på at grov og hypermaskulin humor blir brukt til å styrke den mannlige gruppeintimiteten i de nye digitale gutterommene.

Linus: Ja, ja, men det tror jeg er et sånn fenomen som skjer når bare gutter er sammen «behind closed doors» holdt jeg på å si. Spesielt når det er anonymt også, online, sosiale media, gaming, whatever, så kan det være at det er mer språkbruk og mer tema som det er mindre akseptert å snakke om utenfor. Det vil jeg si.

Også mødrene, som overhører guttenes språkbruk gjennom soveromsdørene, forteller om en tøff og grov omgangstone.

Mor William: De snakker jo forferdelig stygt til hverandre da. Språket deres er farget av diverse kjønnsorganer og dritt og lort, så at det er veldig, en sjargong som er ganske hard og brutal. Så vi her hjemme opplever at «er de sinte på hverandre» eller det jeg ville kalt mobbing. Mens de snakker til hverandre og omtaler hverandre med et språk som jeg ikke hadde akseptert selv.

Det kan se ut som guttenes og mødrenes toleranse overfor den harde omgangstonen er grunnet i funksjonen den har for den maskuline fellesskapsfølelsen. Bruken av nedlatende og objektiverende språk, banning og skryt brukes som et middel for å knytte menn sammen (male bonding), nettopp ved at det står i tydelig kontrast til deres forestillinger om feminitet. Det som her fremkommer, ligner med andre ord på det som viste seg i en studie om språk og male bonding i nattelivs-industrien (Vaynman et al., 2020). Fellesskapet i de digitale gutterommene ser ut til å være fundert på ekskludering av kvinnelige spillere og en antakelse om at jenter ikke vil tåle eller ønske den foretrukne harde omgangstonen.

Når guttene i vårt datamateriale valgte å bruke mye tid på spilling og andre former for digitalt samvær, var det altså tilsynelatende fordi de fant både frihet, fortrolighet og fellesskap i disse aktivitetene. De digitale gutterommens lukkede karakter så ut til å skape en frihet til å oppføre seg som de selv ønsket. Potensielle utfordringer og ubehageligheter knyttet til det å måtte tilpasse seg andre, for eksempel mødre og jenter, ble unngått gjennom utestengelse, det vil si ved kontroll og oversikt over de andre deltakerne. Den resulterende homogeniteten ga positive opplevelser av kjønnete fellesskap (bror-skap). Verken ungdommers draging mot kjønnsdelt sosial omgang eller deres trang til løsriving fra foreldregenerasjonen, er nye fenomener. Det kan snarere se ut til at gamle tendenser i ungdomslivet utspiller seg på nye, periode-spesifikke måter. Denne brede sosiale konteksten fremstår som vesentlig for å forstå gutters motivasjon for tidsbruk på dataspill.

Motivasjon for tidsbruk på skolearbeid

Guttenes forståelse av lekser

Det var stor variasjon i hvor mye tid guttene brukte på skolearbeid. Å få et presist grep om hvor mye tid guttene brukte på skolearbeid skulle vise seg å være utfordrende. På spørsmål om hvor mye tid de brukte på skolearbeid daglig (utenfor skoletiden), syntes samtlige gutter at det var vanskelig å gi et svar. En av grunnene var at «leksetiden» besto av mer enn bare lesing og oppgaveløsning. Eksempelvis er informant Linus en av guttene som gir et innblikk i hvordan skolearbeidet kan foregå:

Linus: Ja, ganske sånn multitasking. At jeg sitter på et call med fem andre venner hvor vi gjør litt ulike lekser og vi snakker sammen. Det tror jeg er vanlig for jenter også, bare at de snakker sammen og gjør leksene, men de mangler den gaming-biten. Men eh jeg vil si at noen ganger kan det gå utover konsentrasjonsevnen når det kommer til det med å game da.

Skolearbeid så altså ut til å få plass ikke bare innimellom, men helt parallelt med, samtaler med venner og dataspill. Ettersom skolearbeidet består av multitasking mellom flere aktiviteter, opplevde guttene det som vanskelig å oppgi nøyaktig hvor mye tid de bruker på skolearbeidet isolert.

Flere av guttene i studien tok helt avstand fra lekse-begrepet og fortalte at de ikke hadde lekser. Dette betyr imidlertid ikke at de ikke brukte tid på skolearbeid, men begrepet lekser betød for dem «arbeid man ikke fikk karakter på». Siden karaktergivende innleveringer og øve til prøver var det guttene stort sett brukte tid på når de gjorde skolearbeid utenom skoletiden, vil bruken av begrepet «lekser» i undersøkelser av tidsbruk kunne medføre underestimering, ettersom dette begrepet, i alle fall i denne aldersgruppen, kun dekker en begrenset del av deres skolearbeid på fritiden.

En ubekymret letthet

Guttene hadde to ulike hovedforklaringer på hvorfor de trodde at jenter i gjennomsnitt bruker mer tid på skolearbeid enn gutter. De mente jenter var mer disiplinerte og mer strukturerte enn gutter, mer følelsesmessig investert i skolearbeidet og dermed mer redd for å mislykkes:

Viktor: [...] Kanskje jenter føler mer press? Kanskje fordi jenter, de snakker med hverandre, kanskje de diskuterer karakterer mye mer, kanskje de gjør narr av hverandre mye mer, så kanskje de er redd for å få en dårlig karakter. Mens gutter bare gjør det beste ut av det, ler det ut, mens jenter faktisk tar det inn i følelsene sine. [...] Det er sikkert noen som føler skamfølelse for en dårlig karakter, men meg og vennene mine bare gjør det beste ut av det, bare sånn; 'ja, men dette er første termin, så det går fint'.

Flere av guttene beskrev på samme måte som Viktor at de var opptatt av å tulle med hvilke karakterer de fikk, uavhengig av om den var god eller dårlig. I motsetning til dette, ga guttene selv uttrykk for en innstilling som kan betegnes som «ubekymret letthet» overfor skolearbeid. Dette samsvarer med forskning som finner store kjønnete skillelinjer i hvilke elever som oppgir opplevelser av skolestress (Bakken, 2019; OECD, 2015). I Ungdata-undersøkelsen oppgir 29 prosent av guttene i Vg1 at de *ofte* eller *svært ofte* er stresset, mot 61 prosent av jentene. Slike kjønnsforskjeller kan blant annet komme av ulike holdninger blant gutter og jenter, forskjeller i opplevd forventningspress, samt ubalanse mellom innsats og belønning/krav fra skolen (Lillejord et al., 2017). Informanten Søren hadde inntrykk av at det er ulike forventninger til guttene og jentene han går i klasse med:

Søren: Det er ikke akkurat kjønnsroller lengre, men det er kjønnsforventninger. Og kjønnsforventningen er at jenter skal ta skole mer seriøst og at de ikke spiller dataspill.

Ut fra denne artikkelens teoretiske innramming er det her nærliggende å spørre om det kan være kjønnete strukturer innen utdanning og arbeid som eventuelt ligger bak denne typen forventninger til tidsbruk, som gir næring til guttenes ubekymrede letthet overfor skolear-

beid. Guttene i denne undersøkelsen er nemlig ikke alene. 77 prosent av norske 15-åringer var enige i at det var viktig å jobbe hardt på skolen, mot 89 prosent av jenter (Borgonovi et al., 2018, s. 57).

Balansering av tidsbruk på dataspill og skolearbeid

Dataspill som dominerende fritidsaktivitet

Dataspill fremsto som å ha en dominerende rolle i guttenes fritid. Skolearbeid, måltider og husarbeid foregikk rundt spillingen, som avbrytelser som holdt dem borte fra spillverdenen. Ut ifra guttenes gjengivelser kan dataspill dermed betegnes som en *dominerende aktivitet* i hverdagen deres. Dette ble blant annet tydelig i intervjuet med Viktor:

Intervjuer: Men hvorfor spiller du dataspill?

Viktor: Før var det sånn at det var noe gøy, men nå er det mer at, ja ... det er ingenting bedre å gjøre. [...] egentlig så synes alle oss at det er ikke så gøy, men det er ingenting annet å gjøre, så vi bare spiller.

Intervjuer: Er det på grunn av korona, eller var det sånn før korona og?

Viktor: Nei, det var også sånn før korona.

Intervjuer: Ja. Huh? Dere kunne ikke tenke dere å gjøre noe annet, finne på noe annet, spille fotball eller?

Viktor: Nei, også hvis vi ville gjøre noe annet, da ville vi gjort det også på PC.

For Viktor virket det altså fjernt å sette i gang med en annen aktivitet. Slik han la det frem, opprettholdt de en aktivitet ingen av dem lengre syntes var gøy, i mangel på andre muligheter. Vennegjengen hans hadde med økende alder faset ut andre aktiviteter og relasjoner til fordel for spillingen, og dermed satt de igjen uten reelle alternativ.

Også intervjuene med mødrene ga inntrykk av at dataspill kunne være en dominerende aktivitet:

Intervjuer: Vet du hvor mye tid han bruker på å spille ca.?

Mor Håvard: Ja, haha... Altså, det er jo litt ulikt når han slutter på skolen, men hvis han er hjemme i sånn 15-tiden, så er vel sikkert det første han gjør å slå på skjermen. Så prøver vi å få han til å slå av i 10, halv 11-tiden. Så han sitter nok der i hvert fall 6 timer, det gjør han nok.

Mødrene kunne også gi uttrykk for ønsker om at dataspilling ikke hadde vært så dominerende:

Mor William: Jeg kunne jo godt tenke meg at han var flinkere på skolen og flinkere med leksene, og slippe å ha den gamingen.[...] Sant, men jeg skulle ønske han la ned mer tid i leksene. F.eks. vet vi at han er veldig god i spansk, men han gidder ikke.

Denne typen ønsker om at sønnene burde spille mindre så i liten grad ut til å gi opphav til regler om maksimal tidsbruk på dataspill. Her er det verdt å minne om at guttene i denne undersøkelsen var 16–18 år gamle. Reguleringen av spilletid foregikk på en annen og mer indirekte måte; gjennom det som kan kalles balanserende aktiviteter.

Balanserende aktiviteter – organiserte fritidsaktiviteter og strukturerte familieaktiviteter

To typer aktiviteter så ut til å ha potensiale til å utbalansere den dominerende aktiviteten dataspill i guttenes tidsbruk: *organiserte fritidsaktiviteter* og *strukturerte familieaktiviteter*. Disse kunne trekke guttene bort fra dataskjermen, og vi ser her hvordan foreldres involvering kan ha stor betydning for guttenes tidsbruk på dataspill på andre måter enn gjennom regelstyring.

Guttene i utvalget som drev med *organiserte fritidsaktiviteter*, brukte generelt mindre tid på dataspill enn guttene som ikke hadde organiserte aktiviteter utenom skoletiden. Denne tendensen i våre data stemmer overens med Ungdata-undersøkelsen (Bakken, 2019) som viser at ungdommer som slutter i idrettslag bruker mer av tiden sin på digitale aktiviteter. Denne formen for utbalansering er slik sett velkjent i forskningen. Et mer overraskende funn er at en tilsvarende utbalansering av den dominerende aktiviteten, dataspill, kunne skje gjennom det som kan kalles *strukturerte familieaktiviteter*. Disse var ofte initiert og organisert av foreldrene. Slike aktiviteter ble omtalt positivt av guttene og sto slik sett i motsetning til eventuelle konkrete regler og tidsbegrensninger, som de assosierte negativt med overstyring og konflikt. De strukturerte familieaktivitetene ble omtalt som hyggelige og verdt å bruke tid på. For flere av guttene var brettspill en populær form for strukturert familieaktivitet. For Viktor var det en fast tradisjon at familien hver lørdag på dagtid fant på en aktivitet sammen og at de så et fast TV-show fra hjemlandet sammen på kvelden. Flere av guttene fortalte at måltid med rom for gode samtaler er en aktivitet de setter pris på å gjøre sammen med familien. Sistnevnte minner om amerikansk forskning som viser sammenhenger mellom å spise faste familiemiddager som barn/ungdom og en rekke positive livsutfall, blant annet bedre akademiske prestasjoner (Miller et al., 2012; Walton et al., 2021).

Et fellestrekk for de strukturerte familieaktivitetene som ble nevnt, var at det er forholdsvis enkle og hverdagslige handlinger som guttene setter pris på å gjøre sammen med familien. Dyre aktiviteter eller reiser nevnes ikke av noen av informantene. Et måltid, en runde brettspill eller gode samtaler med foreldrene er blant aktivitetene guttene nevner, eksempelvis Oliver:

Oliver: Hver kveld pleier jeg å snakke med mamma, alle [søsknene] har hver sin tur da sant, det er jo veldig fint egentlig, selv når man er 17 år gammel.

Olivers eksempel på en strukturert familieaktivitet er et tydelig eksempel på moderne familierelasjoner hvor dyp kommunikasjon (Thagaard & Stefansen, 2014) er viktig mellom foreldre og barn. Sitatet viser også indikasjoner på kjønnet foreldreskap, hvor mødre, til tross for kvinners økte yrkesdeltakelse og menns økte emosjonelle involvering i barneoppdragelsen, fortsatt tar hovedansvaret for familiemedlemmenes og familiefellesskapets ve og vel (Smeby & Brandth, 2013; Aarseth, 2018).

Diskusjon

Utgangspunktet for denne studien var at gutter, slik det fremstår fra svar i store nasjonale og internasjonale spørreundersøkelser, bruker mindre tid på skolearbeid og mer tid på dataspill enn jenter. Den empiriske analysen som her er presentert gir innsikt i noe av bakgrunnen for disse tallene, basert på intervjuer om tidsbruk og tidsprioriteringer med et lite utvalg middels- og høytpresterende gutter og deres mødre. Vi vil avslutningsvis drøfte stu-

diens bredere implikasjoner, med vekt på de analytiske innsikter som går utover etablerte forståelsesrammer.

Vår analyse av intervjumaterialet tilsier at dataspill i kombinasjon med kommunikasjonsplattformen Discord fungerer som en sosial arena der gutter kan møte venner og kjenne på fellesskap og mestningsfølelse, som en slags digital ungdomsklubb uten voksne til stede. Den manglende innsikten foreldrene har i den virtuelle verdenen kan se ut til å skape et fristed der guttene utvikler en ungdomskultur på egne (og programvareutviklernes) premisser. Det var en påfallende kontinuitet mellom guttenes beskrivelser av egen ungdomstid i den virtuelle verdenen og den frihetsfølelsen mødrene beskrev at de selv hadde kjent da de var utendørs med venner på 1980- og 1990-tallet.

Når guttene fortalte at humoren de bruker i den virtuelle verdenen aldri brukes hvis de møter de samme vennene i en skolesetting, kan det minne om klassisk forskning på arbeiderklassegutter. Willis fant at «having a laff» ble brukt i 1970-tallets England for å løsrive dem fra skolens begrensninger (Willis, 1977). En norsk studie av gutter på yrkesfaglig videregående fant at gutter, og eventuelle jenter, i mannsdominerte håndverks- og industri-fag ble forventet å «tåle» drittsslenging og grov humor som en del av omgangstonen (Vogt, 2007, s. 67). Vårt datamateriale tyder på tilsvarende vis på at humor knytter guttene tettere sammen og gir en kollektiv opplevelse av et maskulint brorskap i den virtuelle verdenen som de ikke opplever i den fysiske verdenen. Det fellesskapet og den friheten som gamingverdenen representerte for guttene som her ble intervjuet, fremstår som relevant for å forstå gutters motivasjon for utstrakt tidsbruk på dataspill. Her ligger en del av bakgrunnen for at dataspilling fremsto som den dominerende fritidsaktiviteten i deres liv.

Det er også verdt å merke seg at guttenes digitale fellesskap fremsto som tydelig forankret i deres lokalsamfunn. De spilte i hovedsak med venner de hadde fått gjennom lokale institusjoner (skole, fritidsaktiviteter) og ellers i nærmiljøet, og de så slik sett i stor grad ut til å avstå fra nettets muligheter for dannelse av mer globale vennskapsbånd.

Et annet funn med bredere implikasjoner var at guttene anså kun en liten andel av skolearbeidet de gjorde på fritiden som «lekser». Dette er kanskje særlig relevant akkurat for informantenes aldersgruppe, der skolearbeidet stor sett består av karaktergivende prøver og innleveringer og i mindre grad av lekser i tradisjonell forstand. De drev i tillegg omfattende multitasking, med opptil fem aktiviteter samtidig. Dette gjorde det vanskelig for dem å gi et nøyaktig svar på hvor mye av tiden som brukes på skolearbeid. Det ville med et slikt utgangspunkt være vanskelig å svare presist i en spørreundersøkelse om de ble spurt om gjennomsnittlig tidsbruk på skolearbeid per dag eller uke. Det ville da foreligge en uoverensstemmelse mellom spørsmålets intensjon og den situasjonen de blir bedt om å rapportere om (Seale, 2018, s. 571).

En grunnleggende innsikt fra forskning på kjønnet tidsbruk fremstår dermed som relevant for forskning på gutters tidsbruk; viktig informasjon kan gå tapt når tidsbruk skal undersøkes basert på brede estimater og forskerdefinerte kategorier (Wærness, 2011, s. 401). Et spørsmål som eksempelvis i Ungdata-undersøkelsen 2019; «*Hvor lang tid bruker du gjennomsnittlig per dag på lekser og annet skolearbeid (utenom skoletida)?*» vil gå glipp av denne kompleksiteten. Dette gir grunn til å stille spørsmål ved foreliggende statistikk om tidsbruk på skolearbeid. utfordringer knyttet til multitasking er velkjent fra tidsbruksundersøkelser (Junco & Cotten, 2012; Kenyon, 2008) og er noe av bakgrunnen for at detaljerte «tidsdagbøker» (fremfor døgnestimater) her har vært en foretrukket metode (Cornwell et al., 2019; Kitterød & Rønsen, 2012; Wærness, 2017). Wærness påpekte på 1970-tallet at den dobbeltarbeidende kvinnen forsvant i Statistisk sentralbyrå sine undersøkelser fordi kategoriene «husmor» og «yrkesaktiv» ble sett som gjensidig utelukkende (Wærness, 2011, s. 401). På

samme måte kan det være fare for at multitaskende gutter usynliggjøres når tidsbruk undersøkes ut fra selvrappporterte døgnestimater i spørreundersøkelser.

Det kan overordnet sett sies å eksistere en form for *spenning* i guttenes tidsprioriteringer mellom storsamfunnets forventninger (om skolearbeid, organiserte fritidsaktiviteter) og de digitale «laugenes» forventninger til oppmøte og deltakelse i den virtuelle verdenen. Det var imidlertid stor variasjon i hvordan guttene håndterte denne spenningen. Guttene brukte overordnet sett sin tid utenom skolen på tre typer aktiviteter, hvorav en fremsto som dominerende (dataspill, eventuelt kombinert med skolearbeid og chatting) og to som potensielt utbalanserende (organiserte fritidsaktiviteter og strukturerte familieaktiviteter). Vår analyse tilsier at selv enkle aktiviteter som måltid med rom for samtaler, brettspill eller en fast TV-tradisjon med familien kan fungere balanserende på den dominerende aktiviteten som dataspill utgjør. De utbalanserende aktivitetene tok tid som guttene ellers hadde brukt på den dominerende aktiviteten dataspill.

Guttene beskrivelser illustrerer også at unges digitale sosiale arenaer er til dels svært kjønnssegregert. I denne artikkelen har vi utforsket denne kjønnssegregeringens implikasjoner for motivasjon for og tidsbruk på ulike aktiviteter. Maskulin humor og språkførsel i digital interaksjon kan tjene til å bygge opp homososiale fellesskap blant gutter i de nye digitale gutterommene, men potensielt også til utestengelse av jenter. Denne formen for utestengelse fremstår ut fra intervjuene som ubevisst, som et uintendert biprodukt av guttenes egen søken etter mening og brorskap. Digitale interaksjonsmønstre av typen vi her ser konturene av, vil være egnet til å opprettholde den allerede etablerte mannlige dominansen i spillverdenen (Arneberg & Hegna, 2018). Fellesskapet i de digitale gutterommene kan også tenkes å fungere som en beskyttelsesfaktor mot skolestress, som dobbelt så mange jenter som gutter er plaget av (Lillejord et al., 2017).

Guttene mer overordnede innstilling til skole og utdanning, deres *ubekymrede letthet*, er relevant for å forstå hvorfor gutter i gjennomsnitt bruker mindre tid på skolearbeid. I tråd med vårt teoretiske utgangspunkt i forskning om tidsbruk og kjønn, foreslår vi at deres ubekymrede letthet kan sees i sammenheng med kjønnete strukturer som gjør at kvinner i gjennomsnitt fremdeles trenger mer utdanning og bedre karakterer for å klare seg like godt i arbeidslivet (Vogt, 2018). I Norge finnes fremdeles godt betalte jobber, særlig for menn med lite formell utdanning, og avkastningen for høyere utdanning er mindre enn i mange andre land, takket være en relativt sammenpresset lønnsstruktur (NOU, 2019: 3; Reisel & Brekke, 2013). Kvinner får mindre lønnsmessig avkastning for utdanning enn menn og må derfor ta mer for å oppnå liknende posisjoner på arbeidsmarkedet (Reisel, 2013). Menn som ikke fullfører videregående har mer økonomisk givende livsløpsveier utover i 20-årene enn kvinner med et tilsvarende utgangspunkt (Vogt et al., 2020). I et bredere samfunnmessig bilde vil gutter slik sett kunne ha mindre grunn til å stresse med skolen og et tryggere grunnlag for den motsatte innstilling som er dokumentert i denne artikkelen; en ubekymret letthet overfor skole og utdanning.

Vi har i denne artikkelen påpekt en rekke forhold som fremstår som avgjørende for midtels-/høytpresterende gutter på videregående sin balansering av tidsbruk mellom skolearbeid og dataspill på fritiden. Gjennom en eksplorerende studie av et lite antall informanter i denne gruppen, har vi avdekket forhold og sammenhenger som potensielt kan ha bredere relevans for å forstå hvorfor gutter i gjennomsnitt bruker mer tid på dataspilling og mindre tid på skolearbeid enn jenter. Vår undersøkelse peker mot at forskning på barn og unges tidsbruk vil kunne tjene på å benytte flere metoder (enn kun spørreundersøkelser) og på å trekke veksler på teoretiske og metodiske innsikter fra tidsbruksforskning. Det virker generelt hensiktsmessig å forstå motivasjon for tidsbruk på lekser og dataspill i sammenheng, ettersom

disse aktiviteter både konkurrerer om unges tid og foregår til dels samtidig, gjennom multitasking. Den bredere gyldigheten og relevansen av våre konkrete funn på tvers av sted, tid, alder, prestasjonsgrupper og så videre, vil imidlertid måtte undersøkes gjennom videre forskning.

Noter

- 1 I skoleåret 2019–2020 (året flere av informantene fullførte grunnskolen) var gjennomsnittet på landsbasis for gutter ved utgangen av grunnskolen 41,0 grunnskolepoeng (Utdanningsdirektoratet, 2021). Tre av informantene gikk i Vg1, deres beskrivelse av gjennomsnittskarakterer refererer derfor til deres gjennomsnittlige grunnskolepoeng ut av 10. klasse. To av disse informantene hadde over 50,0 i gjennomsnittlige grunnskolepoeng, mens en hadde rett over 40,0. De resterende 5 informantene gikk i Vg2 og refererte derfor til sine gjennomsnittlige standpunktkarakterer i Vg1. To av informantene hadde over 5,5 i snitt, de resterende tre hadde mellom 4,0 og 4,5 i gjennomsnittlige standpunktkarakterer.
- 2 SAFE (sikker adgang til forskningsdata og e-infrastruktur) er UiB sin løsning for sikker behandling av sensitive data og personopplysninger. Kan lese mer her: <https://www.uib.no/safe>

Litteratur

- Arneberg, Edda J. & Hegna, Kristinn. (2018). Virtuelle grenseutfordringer: Symbolske grenser i spill i The League of Legends. *Norsk sosiologisk tidsskrift*, 2(3), 259–274. <https://doi.org/10.18261/issn.2535-2512-2018-03-05>
- Bakken, Anders. (2019). *Ungdata 2019. Nasjonale resultater*. NOVA, OsloMet.
- Bakken, Anders. (2020). *Ungdata 2020: Nasjonale resultater*. NOVA, OsloMet.
- Bakken, Anders & Elstad, Jon Ivar. (2012). Sosial ulikhet og eksamensresultater i Oslo-skolen. Trender i perioden 2002–2011. *Tidsskrift for ungdomsforskning*, 12(2).
- Blumer, Herbert. (1969). *Symbolic interactionism : perspective and method*. University of California Press.
- Borgonovi, Francesca. (2016). Video gaming and gender differences in digital and printed reading performance among 15-year-olds students in 26 countries. *Journal of Adolescence*, 48(1), 45–61. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2016.01.004>
- Borgonovi, Francesca, Ferrara, Alessandro & Maghnoouj, Soumaya. (2018). *The gender gap in educational outcomes in Norway*. OECD Education Working Papers, No. 183, OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/f8ef1489-en>
- Bovill, Maria & Livingstone, Sonia. (2001). Bedroom Culture and the Privatization of Media Use. I S. Livingstone og M. Bovill, M. (Red.), *Children and Their Changing Media Environment: A European Comparative Study*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Brannen, Julia & Nilsen, Ann. (2011). Comparative biographies in case-based cross-national research: methodological considerations. *Sociology*, 45(4), 603–618.
- Brunborg, Geir Scott, Mentzoni, Rune Aune & Frøyland, Lars Roar. (2014). Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems? *Journal of behavioral addictions*, 3(1), 27–32. <https://doi.org/10.1556/jba.3.2014.002>
- Cornwell, Benjamin, Gershuny, Jonathan & Sullivan, Oriel. (2019). The Social Structure of Time: Emerging Trends and New Directions. *Annual review of sociology*, 45(1), 301–320. <https://doi.org/10.1146/annurev-soc-073018-022416>
- Delamont, Sara. (2000). The anomalous beasts: hooligans and the sociology of education. *Sociology*, 34(1), 95–111.

- Dralega, Carol Azungi & Corneliussen, Hilde G. (2017). Intersectional perspectives on video gaming among immigrant youth in Norway. *Vestlandsforskning-rapport nr. 12*. https://www.vestforsk.no/sites/default/files/2018-03/vf-rapport%2012-2017%20Intersectional%20perspectives%20on%20video%20gaming_1.pdf
- Elvestad, Eiri, Staksrud, Elisabeth & Ólafsson, Kjartan. (2021). *Digitalt foreldreskap i Norge*. Institutt for medier og kommunikasjon, UiO/Universitetet i Sørøst-Norge.
- Glaser, Barney G. & Strauss, Anselm L. (1967). *The discovery of grounded theory: strategies for qualitative research*. Aldine de Gruyter.
- Gomm, Roger, Hammersley, Martyn & Foster, Peter. (2000). Case study and generalization. *Case study method*, 98–115.
- Gustavsen, Annelin & Strømsvik, Clara Luckner. (2018). *Den viktigste faktoren er hverandre!* Nordlandsforskning AS.
- Jonsson, Rickard. (2014). Boys' Anti-School Culture? Narratives and School Practices. *Anthropology & Education Quarterly*, 45(3), 276–292. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/aeq.12068>
- Lee, Ellie, Bristow, Jennie, Faircloth, Charlotte & Macvarish, Jan. (2014). *Parenting culture studies*. Springer.
- Junco, Reynol & Cotten, Shelia R. (2012). No A 4 U: The relationship between multitasking and academic performance. *Computers & Education*, 59(2), 505–514. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.12.023>
- Kenyon, Susan. (2008). Internet use and time use: The importance of multitasking. *Time & Society*, 17(2–3), 283–318. <https://doi.org/10.1177/0961463X08093426>
- Kitterød, Ragni Hege & Rønsen, Marit. (2012). Kvinner i arbeid ute og hjemme. Endring og ulikhet. *Velferdsstatens familier. Nye sosiologiske perspektiver*, 161–190. Gyldendal akademisk.
- Kvale, Steinar & Brinkmann, Svend. (2017). *Det kvalitative forskningsintervju* (4. utg.). Gyldendal akademisk.
- Langeland, Fredrik, Lorgen, Linn Cathrin, Jensen, Magnus Rom & Solhaug, Solvar. (2019). *Likestillingsutfordringer i barn og unges skjermbruk. En kunnskapsopsummering, analyse og vurdering av kunnskapsbehov om barn og unges skjermbruk i et likestillings- og kjønnsperspektiv (KUN-rapport)*. Likestillingssenteret KUN, Institutt for pedagogikk og livslang læring (IPL) og Universitetsbiblioteket, NTNU. https://www.kun.no/uploads/7/2/2/3/72237499/likestillingsutfordringer_i_barn_og_unges_skjermbruk_kun_ntnu.
- Lee, Ellie, Bristow, Jennie, Faircloth, Charlotte & Macvarish, Jan. (2014). *Parenting culture studies*. Springer.
- Lillejord, S., Børte, Kristin, Ruud, Erik & Morgan, Konrad. (2017). Stress i skolen – en systematisk kunnskapsoversikt. *Kunnskapssenter for utdanning*. Hentet fra www.kunnskapssenter.no
- Medietilsynet. (2018). *Barn & Medier-undersøkelsen 2018. 9–18-åringer om medievaner og opplevelser av medier*.
- Medietilsynet. (2020). *Barn og Medier 2020. En kartlegging av 9–18-åringers digitale medievaner*.
- Miller, Daniel P., Waldfogel, Jane & Han, Wen-Jui. (2012). Family meals and child academic and behavioral outcomes. *Child development*, 83(6), 2104–2120. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2012.01825.x>
- Nilsen, Ann Christin E. & Lind, Emma. (2014). Barns kulturbruk. *Nordisk kulturpolitisk tidsskrift*, 16(2), 294–314. <https://doi.org/10.18261/ISSN2000-8325-2013-02-07>
- Nilsen, Ann Christin E. & Wærdahl, Randi. (2015). Gender differences in Norwegian children's work at home. *Childhood*, 22(1), 53–66. <https://doi.org/10.1177/0907568213518082>
- NOU 2019: 19. (2019). *Jenterom, gutterom og mulighetsrom : likestillingsutfordringer blant barn og unge*. Departementenes sikkerhets- og serviceorganisasjon, Teknisk redaksjon.
- NOU 2019: 3. (2019). *Nye sjanser – bedre læring : kjønnsforskjeller i skoleprestasjoner og utdanningsløp :*

- utredning fra et utvalg oppnevnt ved kongelig resolusjon 25. august 2017 : avgitt til Kunnskapsdepartementet 4. februar 2019.* Departementenes sikkerhets- og serviceorganisasjon, Teknisk redaksjon.
- NOU 2021: 3. (2021). *Barneliv foran, bak og i skjermen: Utvalg for beskyttelse av barn og unge mot skadelig medieinnhold – med særlig vekt på pornografisk og seksualisert innhold.* Departementenes sikkerhets- og serviceorganisasjon Teknisk redaksjon.
- OECD. (2015). *The ABC of Gender Equality in Education: Aptitude, Behaviour, Confidence.* PISA.
- Reisel, Liza. (2013). Is more always better? Early career returns to education in the United States and Norway. *Research in Social Stratification and Mobility*, 31, 49–68. <https://doi.org/10.1016/j.rssm.2012.10.002>
- Reisel, Liza & Brekke, Idunn. (2013). *Kjønnssegregering i utdanning og arbeidsliv: status og årsaker* (2013: 4). <http://hdl.handle.net/11250/177429>
- Seale, Clive. (2018). *Researching society and culture* (4. utg.). Sage.
- Silverman, David. (2015). *Interpreting qualitative data.* Sage.
- Sletten, Mira Åboen, Strandbu, Åse & Gilje, Øystein. (2015). Idrett, dataspilling og skolekonkurrerende eller «på lag»? *Norsk pedagogisk tidsskrift*, 99(5), 334–350. <https://doi.org/10.18261/ISSN1504-2987-2015-05-03>
- Sletten, Mira Aaboen, von Soest, Tilmann, Frøyland, Lars Roar, Torgersen, Leila & Hansen, Marianne. (2010). Uskyldig moro? Pengespill og dataspill blant norske ungdommer. NOva – Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring. NOVA-Rapport 18/2010.
- Smahel, David, Machackova, Hana, Mascheroni, Giovanna, Dedkova, Lenka, Staksrud, Elisabeth, Ólafsson, Kjartan, Livingstone, Sonia & Hasebrink, Uwe. (2020). EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries. <https://doi.org/10.21953/lse.47fdeqj01of0>
- Smeby, Kristine Warhuus & Brandth, Berit. (2013). Mellom hjem og barnehage: Likestilling i det tredje skiftet. *Tidsskrift for kjønnsforskning*, 37(3–4), 329–347. <https://doi.org/10.18261/ISSN1891-1781-2013-03-04-07>
- Staksrud, Elisabeth & Ólafsson, Kjartan. (2019). *Tilgang, bruk, risiko og muligheter. Norske barn på Internett. Resultater fra EU Kids Online-undersøkelsen i Norge 2018.* Institutt for medier og kommunikasjon.
- Swedberg, Richard. (2014). *The art of social theory.* Princeton University Press.
- Thagaard, Tove & Stefansen, Kari. (2014). Expressions of commitment and independence: Exploring men's emotional responsibility in heterosexual couple relationships. *Nordic Journal of Social Research*, 5. <https://doi.org/https://doi.org/10.7577/njsr.2073>
- Thorhauge, Anne Mette & Gregersen, Andreas. (2019). Individual pastime or focused social interaction: Gendered gaming practices among Danish youth. *New Media & Society*, 21(7), 1444–1464. <https://doi.org/10.1177/1461444818823546>
- Thronsen, Inger & Hatlevik, Ove Edvard. (2019). Elevenes skoleprestasjoner sett i lys av IKT-bruk på fritiden. *Nordic studies in education*, 39(1), 5–23. <https://doi.org/10.18261/issn.1891-2019-01-02>
- Utdanningsdirektoratet. (2021). *Grunnskolepoeng og karakterer i grunnskolen 2020-21.* Utdanningsdirektoratet.
- Vaynman, Margaret J., Sandberg, Sveinung & Pedersen, Willy. (2020). 'Locker room talk': male bonding and sexual degradation in drinking stories. *Culture, health & sexuality*, 22(11), 1235–1252. <https://doi.org/10.1080/13691058.2019.1670864>
- Vogt, Kristoffer Chelsom. (2007). *Gutter i mannsdominerte yrkesfag: valg av utdanning og arbeid* [The University of Bergen].
- Vogt, Kristoffer Chelsom. (2008). Er frafall i videregående opplæring et kjønnsproblem. *Tidsskrift for samfunnsforskning*, 49(4), 517–535. <https://doi.org/10.18261/ISSN1504-291X-2008-04-03>

- Vogt, Kristoffer Chelsom. (2018). Svartmaling av gutter. *Norsk sosiologisk tidsskrift*, 2(2), 177–193. <https://doi.org/10.18261/issn.2535-2512-2018-01-06>
- Vogt, Kristoffer Chelsom. (2019). Barn og unges hverdagssteder i endring. *Nordic Journal of Comparative and International Education (NJCIE)*, 3(3), 8–23. <https://doi.org/10.7577/njcie.3293>
- Vogt, Kristoffer Chelsom, Lorentzen, Thomas & Hansen, Hans-Tore. (2020). Are low-skilled young people increasingly useless, and are men the losers among them? *Journal of Education and Work*, 33(5–6), 392–409. <https://doi.org/10.1080/13639080.2020.1820965>
- Walton, Kathryn, Breen, Andrea, Gruson-Wood, Julia, Jewell, Kira, Haycraft, Emma & Haines, Jess. (2021). Dishing on dinner: a life course approach to understanding the family meal context among families with preschoolers. *Public Health Nutrition*, 24(6), 1338–1348.
- Willis, Paul (1977). *Learning to labour: How working class kids get working class jobs*. Ashgates.
- Wærness, Kari. (1978). The invisible welfare state: women's work at home. *Acta Sociologica*, 21(1_ suppl), 193–207.
- Wærness, Kari. (1984). The rationality of caring. *Economic and industrial democracy*, 5(2), 185–211. <https://doi.org/10.1177/0143831X8452003>
- Wærness, Kari. (2011). Da husmoren forsvant. *Tidsskrift for kjønnsforskning*, 34(4), 394–404. <https://doi.org/10.18261/ISSN1891-1781-2010-04-10>
- Wærness, Kari. (2017). Bruk av tidsnyttingsstudier i kvinneforskningen. *Tidsskrift for kjønnsforskning*, 41(04), 227–231. <https://doi.org/10.18261/issn.1891-1781-2017-04-02>
- Zimbardo, Philip & Coulombe, Nikita D. (2015). *Man Disconnected: How technology has sabotaged what it means to be male*. Random House.
- Aarseth, Helene. (2018). Familie og intimitet i endring – sosiologiske perspektiver. *Fokus på familien*, 46(2), 84–102. <https://doi.org/10.18261/issn.0807-7487-2018-02-02>