

Kropsløs og kønsløs?

Om kønsidentitet på internettet

AF DAGNY STUEDAHL

“Gender swapping” og computer “cross-dressing” er velkendte og populære fænomener i cyberspace diskursen. Hvad betyder kønsløsheden i cyberspace for en af vore mest basale identiteter: kønsidentiteten? Statistikken over brugen af internet viser klare kønsforskelle. Er det fordi statistikkerne fokuserer på informationsformidling og at de er blinde for internet som en kommunikationskanal? Leder man efter kvinder i cyberspace må man søge de “glemte” kanaler, der, hvor der kommunikeres og skabes fællesskab.

I nternett blir idag ofte oppfattet som ensbetydende med World Wide Web; man snakker om “å surfe på internett”, mens man i virkeligheten mener å surfe på web. Man snakker om internettets potensiale for netthandel, banktjenester osv, og mener naturligvis WWW. Jevnlig leser man statistiske oversikter over hvor mange nye husstander som har koblet seg på nettet, eller hvor mye tid folk bruker på internett. Og da mener man fortsatt WWW (Norsk Gallup Institutt.AS, Scan Fact 1996). For statistikerne spør ikke etter bruk av e-post (e-mail), eller hvor mange timer man har “ircet” i løpet av den siste uken. Og det er merkelig, for internett bestod av nettopp disse skriftlige kommunikationskanalene som e-post, IRC (Internet Relay Chat) og nyhetsgrupper lenge før det grafiske grensesnittet WWW brøtt igjennom på begynnelsen av 90-tallet. Kan det være at de statistiske undersøkelser kun får frem brugen av internett som en informa-

sjonsformidler, og dermed blir blinde for bruken av internett som en kommunikasjonskanal? Og kan det være en av årsakene til at statistikken over kvinner i cyberspace faller så dårlig ut? Basert på at internett er et fleksibelt kommunikasjonsmedium skulle man formode at kvinneandelen i cyberspace var høyere enn 31% i Norge (Norsk Gallup august 1997), og 35% i USA (American Internet User Survey 1997):

Det ser ud til at kvinner og piker bruker internettet, men på andre måter og til andre formål enn menn og gutter. Vi vet fra før at dette også gjelder bruk av andre medier som fjernsyn eller telefon, og det er mulig at denne tendensen blir langt mer tydelig når menn og kvinner skal velge funksjoner og tjenester i cyberspace. Min viden fra kvalitative intervjuer med kvinnelige internettbrukere er at de velger å bruke internett som en kommunikasjonskanal, og spesielt velger de kanaler som karakteriseres av intimitet og sterkt fellesskap (Baym 1993 & 1995, Stuedahl 1996). Det er derfor som kommunikasjonsmedium internett vil behandles her, og da som et medium som gjør det mulig å samtale med mange mennesker – på tvers av kulturelle og nasjonale grenser.

E-POST – DEN PERSONLIGE SFÆRE I CYBERSPACE

Kommunikasjonen på internett foregår i mange ulike kanaler. Mest populært er e-post en, som stadig flere nettbrukere sverger til. E-post er privat, og blir i nettsamfunnet respektert som nettopp personlig. Man offentliggjør ikke korrespondanse fra privat e-post, like lite som man offentliggjør parfymerte kjærlighetsbrev på papir. Selv om internett i sin struktur er anarkistisk og kaotisk, følger nettfolket nettiqetten (nett + etiquette) som fungerer som konvensjonell skikk og bruk på nettet. Overskridelser som for eksempel å offentliggjøre et e-post brev i en nyhetsgruppe på *Usenet*, slås hardt ned på av brukerne i ny-

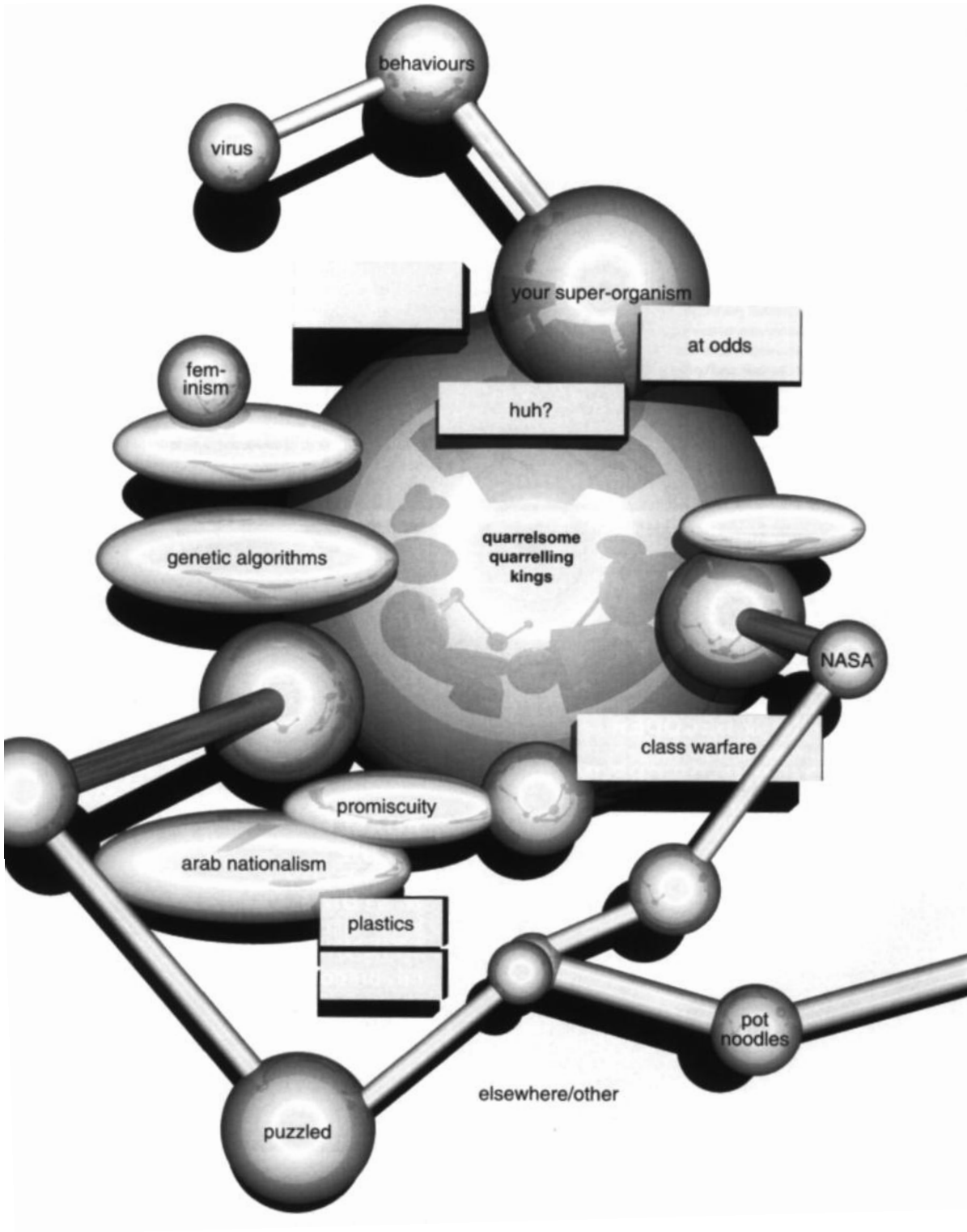
hetsgruppen. Den norske nyhetsgruppen *no.general*, en av de største norsktalende nyhetsgrupper og et sted der de fleste norske nettbrukere besøker, – har hatt flere kjente opptrinn der brukere er blitt skjelt ut fordi de ikke har overholdt nettiqetten.

Distinksjonen privat – offentlig lever med andre ord i høy grad på internett; både i datateknologien og rent følelsesmessig. Når det gjelder e-post er saken klar; kommunikasjonen går fra en person til en annen, og er sjelden ment å skulle distribueres til andre. E-post en er den muntlige telefonsamtalen i skriftlig form – og merkelig nok har e-post mediet klart å skape en ny genre; den skriftlig-muntlige. E-post lister, der flere mottar den samme post og deltar i kommunikasjonen, kan oppleves som en gruppesamtale. Listene er i så måte et skritt mot det offentlige, men fortsatt privat i den forstand at man vet hvilke andre personer som er med på listen.

VIRTUAL COMMUNITIES – DER VIRKELIG INTERAKTIVITET FOREKOMMER ?

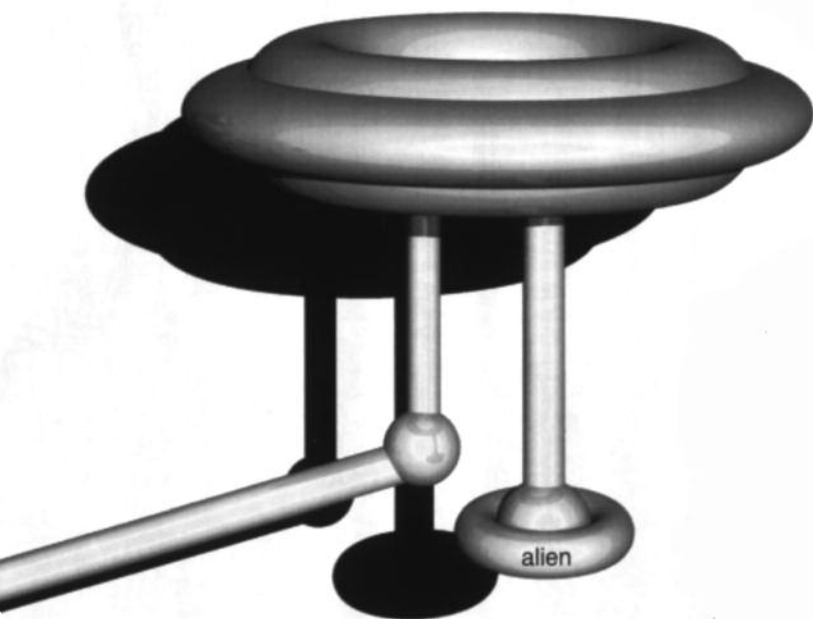
Det å ha oversikten over hvem og hvor mange som er med i kommunikasjonen karakteriserer også sanntidskanaler som IRC (*Internet Relay Chat*) og MUD (*Multi User Domain*). I denne type kanaler vises det på skjermen hvem som er logget på, men de fleste logger seg på med alias, eller nicknames.

Intensitet og intimitet karakteriserer snakkekanalene IRC (*Internet Relay Chat*) og spillkanalene MUD (*Multi User Domain*), selv om kanalene teknisk sett er offentlige og samtalene kan følges av mange. Det at alle innloggede er synlige, ofte opp mot flere hundre av gangen. Og det at samtalene foregår i sanntid, slik at det man skriver vises direkte på skjermen til alle som er logget på, kan være en årsak til den intense intimiteten. Denne intimiteten er også gjenstand for lek blant IRCere, som de som bruker IRC mye kaller seg. De har IRC-



kærester, arrangerer IRC-bryllup og IRC-forlovelser på nettet. Karakteristisk for IRC kommunikasjon er leken med “det umulige”, det vil si illusjons- og virkelighetsoverskridelser som er umulige i det virkelige liv.

Å gå “ut på” *Usenet* kan oppleves som å komme ut og uttale seg i det offentlige. *Usenet* er et nettverk som er satt sammen av flere tusen nyhetsgrupper som diskuterer hvert sitt tema, og som kan oppfattes som internettkommunikasjonens offentlige arena. På nyhetsgrupper vet du ingenting om hvor mange som leser innlegget ditt, du for-



holder deg kun til de andre

som skriver innlegg. Dette betyr at en nyhetsgruppe kan oppleves som en paneldebatt på en konferanse; det er noen som

snakker – men det er mange flere som kun lytter. På *Usenet* foregår diskusjonene til tider friskt mellom befolkningen i de ulike gruppene. Noen av deltagerne er alltid aktive i diskusjonene, og kan kjennes igjen ved deres diskusjonsstil og kompetanse. Andre er bare “lurkere”, det vil si de ligger på kanalen og følger med, men deltar ikke selv i diskusjonen. Graden av offentlighet preges av hvor mange potensielle “lurkere” som finnes, det vil si hvor sentral nyhetsgruppen er for den allmenne interesse. En nyhetsgruppe som *no.general* oppfattes derfor som mer offentlig enn for eksempel gruppen *no.birøking*, rett og slett fordi temaene

som diskuteres i *no.general* følges av flere. Debatten som foregår kan derfor på mange måter sammenliknes med en debatt på Folkets hus; påtenkt en viss offentlighet som kan gi innlegget en viss seriositet overfor de andre møtedeltagerne, men allikevel ikke så offentlig at det er blitt bearbeidet av en redaktør for å offentliggjøres i et medium.

På IRC og MUD er “lurking” lite sannsynlig, fordi meningen med kommunikasjonen ligger i selve deltagelsen. Denne aktive deltagelsen som et premiss for å tilhøre internettkulturen, leder tankene til hvordan mennesker signaliserer tilhørighet til en folkekultur, slik vi kjenner den utenfor nettet. Et av kjennetegnene ved folkekultur er at den baseres på deltagelse og interaktivitet, der senders og mottagers rolle utfoldes samtidig innenfor et felles kulturelt

system (Eriksen 1989). Dette står i motsetning til for eksempel massekulturen, der sender tilhører en organisert gruppe, mens mottaker ikke oppfatter seg som gruppe (McQuail 1986). Internettkulturen karakteriseres ved at den favner begge kommunikasjonsstyper; på den ene side går kommunikasjonen fra en produsent til mange ikke-definerte mottakere, på den andre side karakteriseres kommunikasjonen på internett ved at den er sirkulær og basert på nettbrukerens egenaktivitet. Kulturen på internett kan derfor likevel oppfattes som en elektronisk folkekultur, tuftet på kommunikasjon som både er informasjonsoverlevering og aktivitet. Denne kommunikasjonen spres over et massemedium som i seg selv setter et tradisjonelt og normativt krav til kommunikasjonen. Det oppstår et spenningsfelt mellom nett-kommunikasjonens intime og personlige karakter, og offentligheten i det globale mediet internett.

KROPPSLØS – OG KJØNNSLØS?

Dette spenningsfelt har interessert mange som er opptatt av identitet i det sen-moderne samfunn. Det elektroniske nettverket er, som Alluquere Rosanne Stone (1991) kaller det, en ny manifestasjon på det sosiale rom som vi kjenner fra telekonferanser, brevvenner og speidernes prat ved bålet (84). Kategorier som distanse, innenfor og utenfor fellesskap, og, ikke minst, den fysiske kroppen, får nye former som vi må ta hensyn til for å forstå hvilke kulturelle påvirkninger internettet har. Stone er opptatt av de muligheter internettkulturen gir oss for å eksperimentere med identitet og kjønn, og bruker begrepet *computer cross-dressing* for å beskrive de muligheter nettet gir for å leve dobbelte liv. Sherry Turkle kaller fenomenet *gender-swapping* og forteller om det amerikanske MUD-spillet *Habitat*, der medlemsregisteret viser en kjønnsfordeling på fire menn for hver kvinne, mens det i spillet er tre menn for hver kvinne. Med andre ord må et stort antall

menn skifte kjønn på nettet og Turkle påpeker at det kreves forståelse av kjønnets påvirkning på samtale og oppførsel, for at en mann skal passere som kvinne:

“To pass as a woman for any length of time requires understanding how gender inflects speech, manner, the interpretation of experience. Women attempting to pass as men face the same kind of challenge” (Turkle 1995: 196).

I hvilken grad kjønnskifte på nettet er avhengig av kanalen eller gruppen det er snakk om vet man idag ikke. Men det faktum at dette er mulig og at det fortelles historier om kjønnskifte, ikke bare i USA eller Japan men også i Norge, gjør at vi kan reflektere over hva dette kan fortelle oss om oppfattelser av kjønn og presentasjon av kjønnsidentitet.

En av de mest kjente er historien om Joan, den sterkt handikappede kvinnen som ble voldsomt populær på flere nyhetsgrupper i det amerikanske nettverket *Compuserve* på begynnelsen av 80-tallet. Historien ble publisert av journalisten Lindsey Van Gelder i *Ms. Magazine* i oktober 1985. Selv om historien etterhvert blir henvist til av mange, er det fortsatt litt uklart i hvilken grad historien er autentisk og i hvilken grad den er bearbeidet. Historien om Joan handler iallefall om denne handikappede kvinnen som med sin åpenhet, både om sitt handikap, sin kvinnelighet og sin seksualitet, samlet mange kvinner og i flere år fungerte som oppmuntring og midtpunkt for kvinnene på nettet. Hun hadde en sjelden overlevelsessevne og gjorde ting på tross av sitt store handikap. Hennes historie var tragisk; hun var nesten ferdig utdannet psykolog da hun ble utsatt for en alvorlig bilulykke som drepte hennes kjæreste, og brakte henne i koma. Hun fikk en hjerneskade som fratok henne taledyktigheten, og som bandt henne til rullestolen i sitt hjem i New York. Denne livshistorien ga henne en god unnskyldning for å

takke nei til “nettverksvenninenes” ønsker om å treffe henne ansikt-til-ansikt. Joan var feminist og primus motor for flere diskusjonsgrupper med kvinne- og handikapprelaterte temaer. Som senter i flere nyhetsgrupper ble hennes venniner på nettet oppriktig bundet til henne, noen til og med avhengige av hennes gode råd og optimisme. Sjøkket og skuffelsen ble derfor stor da Joan til slutt ble avslørt som mann. Dette skjedde gradvis; noen kvinner begynte å tvile på troverdigheten av Joans fortellinger om sitt vellykkede liv med reiser rundt hele verden, romansen med en mann hun traff, og kapasiteten hun hadde til tross for sitt store handikapp. Det gikk en lang periode der kvinnene mistenkte Joan for ikke å være fullt så vellykket som hun yndet å gi inntrykk av på nettet. Men de små tegn i historiene hennes ble oppfattet som overdrivelser fra en ulykkelig handikappet person, mere enn direkte løgn. Få kvinner fikk mistanke om at Joan egentlig ikke eksisterte. Alex, mannen bak Joan, var en høyt ansett psykiater og foreleser på et av New Yorks største hospitaler. Han var i femtiårene og hadde i hele sin yrkeskarriere ikke opplevd at kvinner åpnet seg for ham slik de gjorde for Joan på nettet. Da Alex forstod at han ikke ville klare å fortsette rollen som Joan forsøkte han i lengre tid å avslutte Joans aktivitet på nettet. Dette skapte så stor misnøye og skuffelse blant kvinnene at han forstod hvilket problem det ville bli å la Joan forsvinne, med mindre hun ikke ble utsatt for noe alvorlig. Istedet for å begå data-drap, slik han en stund vurderte, skaffet han seg ny identitet og adresse, og lot Joan med stadig større entusiasme henvise kvinnene til ham. Heller ikke denne metoden lykkes; kvinnene fikk aldri samme forhold til ham som til Joan. Det var i denne periode han ble avslørt.

Historien om Joan/Alex hører til de ekstreme, og fikk også store konsekvenser for Alex. Han ble faktoren som utløste en mengde diskusjoner på *Compuserve* om trygghet og fortrolighet på nettverket. I et-

tert tid brukes historien som eksempel på hvordan de elektroniske nettverkene gir muligheter for å eksperimentere med grenser og mangfoldige identiteter. Stone ser *computer crossdressing* som et fenomen som historisk sett er en viderefølgning av industrialiseringens atskillelse av kropp og subjekt, en prosess hun mener vil bli enda tydeligere i informasjonsalderen.

Den kroppsløse tilværelsen i internett-kulturen gir med andre ord muligheter som ikke har vært innenfor rekkevidde før. Identitet og individualitet er frigjort fra det fysiske og nettfolket har muligheten til å leve i mange verdener med et ekspansivt antall identiteter. Dette har ikke betydning bare for kjønnsidentitet, men også for forståelse av identitet som sådan.

ELEKTRONISK IDENTITET

Utgangspunktet for identitetsforståelse til nå har vært knyttet til kroppen. Det fysiske er i så måte utgangspunkt for enhver identitetsproduksjon og dermed også for forståelsen av identitet. Historisk sett har identitet vært knyttet til arbeid, sosial klasse, familietilhørighet og nasjonal tilhørighet. Man snakker om sen-moderne identitet som knyttet til strukturer, sosiale og kulturelle grupper og rom, og tar utgangspunkt i stiler og symboler (jfr. Hebdidge 1979) eller måter å forholde seg til det moderne på (jfr. Ziehe). Identitetsforskningen har i mindre grad tatt med teknologi som en faktor som påvirker identitetsskapingen. Sosialantropologen Ulf Hannerz mener at vi må ta hensyn til at teknologien også påvirker våre ideer om identitet. Teknologi kan oppfattes som redskaper for identitet, fordi identitet handler om å samle og utvikle informasjon om seg selv. Denne informasjonen kan bestå av fakta eller fiksjon, og er mer eller mindre bevisst satt sammen av et menneske. Det er også mennesket som mer eller mindre bevisst gir videre eller holder tilbake denne informasjonen. Identitet avslører at vi har en forståelse av at vi kan være an-

**The internet was 84.5%
male and 82.3% white.**

Until  **now.**

**Guerrilla Girls have invaded the world wide web.
Join us.**

<http://www.voyagerco.com/gg>

email: guerrillagirls@voyagerco.com

nerledes, og at det finnes mennesker som er annerledes. Identitet er altså informasjon som er kontrasterende (Hannerz 1983).

Men denne identitet kan også være informasjon som er viktig for konstruksjon av selvet, slik kan fotografiet brukes som et eksempel på et teknologisk redskap som mennesket bruker for å forstå seg selv. Fotografiet tillater mennesket å se seg selv simultant fra alle tider, i alle tider og er i så måte fiksert informasjon om hva vi har vært eller hva vi ønsket å være. Dette gir oss muligheten for å måle likhet og stabilitet i identiteten. Nyere teknologi som for eksempel video kan i enda større grad oppfattes som et slikt visuelt måleinstrument for identitet og kontinuitet. Men kan vi forstå den skriftlige informasjonen på internett på samme måte?

Løsrevet fra kropp og henvist til uttrykk kun i skrift kan det virke som bevisstheten om at identitet er informasjon blir forsterket. De ubevisste visuelle eller auditive signalene man ellers leser i ansikt-til-ansikt møter må overføres til tegn eller innhold. Dette signaliseres i bruk av skrivestil, valg av tegnsatt, programspråk eller kreativ bruk av *smileys*. *Smileys* er internettkulturens grafiske erstatning for sanselige uttrykk som ellers overføres i ansikt-til-ansikt møtet. Nettiquetten anbefaler at man bruker *smileys* for å forhindre misforståelser på nettet, og signaliserer med det en bevissthet om at internett-kommunikasjonen mangler en del vesentlige elementer fra den mellom-menneskelige kommunikasjonen. Mest kjent er *Smileys*-uttrykkene for smil, misnøye og skjelskhet:

- :-) smil
- :-(misfornøydhet
- ;-) skjelsk blunk

Smileys forestiller stiliserte ansiktsuttrykk og forstås best hvis man legger hodet på skrå mot venstre skulder.

En ting er at *smileys* er nødvendig for å sikre en problemfri og effektiv kommunikasjon på internett. En annen er at *smileys* og

så er gjenstand for kreativitet og oppfinnsomhet blant nett-brukerne. Det er bare fantasien som setter grenser for kreasjonen av *smileys*, tegnene kan utvikles og lekes med i det uendelige og kan, ved siden av å være en del av internettkulturens symboler, også forstås som et redskap for å signalisere identitet og tilhørighet til grupper på nettet.

3K = KOMPETANSE, KUNNSKAP, KOMMUNIKASJON

Innholdmessig blir kompetanse og kunnskap viktige faktorer som er med på å bygge opp en identitet på nettet. At kunnskap er makt blir en sannhet får enda større betydning når kroppen ikke er tilstede, og identiteten må uttrykkes i skrift. Internettet er kilde til rask og effektiv informasjon, og evnen til å tilegne seg denne blir en identitetsmarkør i nettverkssamfunnet. Kunnskap er inngangsbilletten til gruppefelleskapet på nettet, og kunnskap blir også et redskap for å opprette status. Og med kunnskap menes både teknisk ferdighet til å kunne gjennomføre en del tekniske operasjoner på nettet, og kunnskap til retorisk å kunne "vinne" en diskusjon i en nyhetsgruppe. Språklig virilitet og oppfinnsomhet er en annen type kunnskap som er viktig på snakkekanaler og spillkanaler.

Det er derfor interessant at vi idag ser tendenser til at kvinner og menn velger forskjellige tjenester på nettet. Dette gjelder ikke bare at de søker forskjellig informasjon på nettet, at kvinner har andre surfemønstre enn menn, eller at jenter på skolen er mer opptatt av å skrive e-post brev mens guttene leker seg med spill. I forbindelse med en intervjuundersøkelse om nettkultur (Stuedahl 1996), betegnet jentene seg eksplisitt som IRCere (*Internet Relay Chat*) og fortalte at de sjelden deltok i diskusjonene på nyhetsgruppene. Hvis man observerer en sentral nyhetsgruppe som *no.general* legger man også merke til hvor uhyre få kvinner som deltar i diskusjonene. Jentene



Foto: Nana Reimers/2.maj

selv begrunnet dette med at kommunikasjonsstilen på nyhetsgruppen ikke passer dem, og at jenter har en “annerledes” kommunikasjonsform. Den harde diskusjonsstilen i de offentlige kanalene tiltrakk dem ikke. Isteden foretrakk de snakkekanalene IRC eller MUD-spillene. Få gutter i undersøkelsen betegnet seg som IRCere, isteden mente noen av dem at IRC var mindreverdige kanaler, og uttalte at det var “jentekanalene” på nettet.

IRC-kanalenes intimitet og nærhet gir en følelse av at kommunikasjonen der er av privat karakter, langt fra nyhetsgruppens offentlighet. Dette er et sted der vennskap opprettes, der man finner likesinnede som man kan utvikle kontakt med også utenfor datanettverkets sfære. IRC oppleves som fortrolig og det er et sterkt emosjonelt aspekt i kommunikasjonen. På samme måte som brevskrivningen på papir kan IRC-kanalenes intimitet åpne hjertet, og man kan skrive ting på nettet som man aldri ville kunne ha uttrykt i virkeligheten. De forskjellige kanalene karakteriseres av en utpreget kollektiv ånd og et tett samhold; man bryr seg om hverandre, selv om man fysisk befinner seg på hver side av kloden. På IRC dreier det seg ikke om faktakunnskaper slik fellesskapet i nyhetsgruppene markeres. Det er snakk om språklig og kommunikativ kompetanse, der evnen til å formidle tanker og påfunn, og evnen til å forstå andre brukere er viktig for å bli en del av miljøet.

Det kan naturligvis være bevisstheten om at nettet er dominert av menn som gjør at jenter søker andre kanaler, men det kan også være nyhetsgruppens karakter av offentlighet som gjør at jenter søker andre steder på nettet. Innenfor IRC-verdenen beskriver jentene sin samtaleform som annerledes enn guttenes. De mener de er kjent for å være mindre opptatt av å markere seg selv, de blir oppfattet som mer seriøse enn guttene, og de opptrer som diplomater i konfliktsituasjoner. Alt dette kan man kjenne igjen som kvinnelige stereotyper.

KJØNN – DEN SISTE REST AV NATURLIG ORDEN ?

Det å opptre i en skriftkultur, der fysisk fremtoning ikke spiller noen rolle for identifikasjonen, betyr altså ikke at grensene og forskjellene mellom kjønnene blir borte. Kjønn kan tvertimot bli enda viktigere, som den siste rest av naturlig orden: Som en måte å skille det teknologiske selv fra det naturlige selv (Stone 1991). Det “naturlige selv” kan få større betydning, og som en av de første identiteter mennesket tilegner seg, spiller kjønnsidentiteten en langt viktigere rolle enn man skulle forvente i en kroppsløs verden.

Kjønnsforskningen har de siste 20 årene forsøkt å finne en samlende og overgripende forståelse av hvordan kjønn skapes og presenteres og hvordan forholdet mellom kjønnene påvirker vore liv. Kjønn har vært forstått som noe sosialt betinget, som biologisk eller som psykologisk betinget, men disse forståelsene av kjønn er vanskelige å bruke i internettkulturen, der verken det biologiske eller det sosiale kjønn er bestemmende for nettbrukerens identitet. Hvordan skal vi så forstå den elektroniske kjønnsidentiteten?

Ved å ta utgangspunkt i at nettet kan sammenliknes med folkekultur kan man ta i bruk begrepet kulturelt kjønn, som ungdomskulturforskeren Kirsten Drotner forklarer som en symbolsk konstruksjon som vi former vår biologiske, psykiske og sosiale identitet med. Kjønn er i dette syn en grunnleggende faktor for all kulturproduksjon, og ethvert menneske besitter et reservoar av symbolske uttrykk for det mannlige og det kvinnelige (Drotner 1991). Kjønnsidentiteten er altså noe aktivt, noe vi selv former og omformer i forhold til hvilke situasjoner eller omgivelser vi befinner oss i. Symbolene fra reservoaret er aktive eller inaktive alt avhengig av konteksten, noe som gjør at vi også må forstå det kulturelle kjønn som noe som skapes mer eller mindre bevisst. På internett kan det kulturelle kjønn med andre ord like godt være uttrykk for

noe man ønsker å være, som noe man faktisk er. Men kjønn på internett kan også være noe man må være, for å sikre seg at man blir oppfattet slik man vil bli oppfattet. Kjønn kan med andre ord også være strategi.

En liknende kjønnsoppfatning har også Donna Haraway bygget opp en teori rundt begrepet cyborg. Begrepet stammer opprinnelig fra kybernetisk teoridannelse; vitenskapen om tekniske og biologiske systemer, for eksempel maskiner og mennesker. Haraway bruker begrepet for å forklare forholdet mellom mennesker og maskiner, og kommer med det også inn på hvordan identitet påvirkes av teknologi. Haraway ser identitet, og med det også kjønnsidentitet, som noe mennesket praktiserer. Med andre ord noe aktivt, noe mennesket bruker strategisk for å skape fellesskap eller nettverk (Haraway 1991).

Viktig for kommunikasjon som har til hensikt å skape nærhet og fellesskap er at den bekrefter likhet. Kommunikasjonsformen i folkekulturen baseres i så måte på koder og stiliserte uttrykk som bekrefter kollektivet, innholdet reduseres og understreker at de som deltar i fellesskapet har samme kompetanse (Eriksen 1989). Kommunikasjon i et kulturelt fellesskap kan i så måte være av nokså konservativ art, fordi den baserer seg på en referanseramme som er stabil og velkjent for alle som er logget på kanalen. Intensjonen i kommunikasjonen som skal understreke fellesskap, er med andre ord ikke å overlevere ny informasjon, men å bekrefte det som allerede er allment akseptert.

Det blir derfor et spørsmål i hvilken grad kommunikasjonen på internett, som på grunn av sin kroppsløshet er henvist til å bruke koder og stiliserte uttrykk for å danne nærhet og fellesskap, også er henvist til å bruke tradisjonelle og stereotype symboler. Med andre ord om internett som medium har tvunget fram en revitalisering av, fremfor eksperimentering med, kjente kulturuttrykk. Slik kan nettiquetteen oppfattes som en konservert moralsk høflighetsform, som

har fått vital kraft i en verden der fellesskap, intimitet og nærhet har fått en global karakter. Slik kan også jenters søken til snakkekanaler bygge på tradisjonelle oppfatninger av kvinner som mer kommunikative og tilhørighetsærkende (jmf. Deborah Tannen 1992) enn menn. Jenters kjønnsidentitet i den kroppsløse men mannsdominerte verden på nettet, krever at de bruker symboler som er gjenkjennelige og allerede aksepterte.

Vi har sett at identitetsskifte brukes for å skifte kjønn, en studie av når, hvor og hvordan jenter opptrer med sin rette kjønnsidentitet, og når de opptrer under et mannlige alias, vil kunne gi et inntrykk av hvordan det kulturelle kjønn pendler mellom "mannlige og kvinnelige posisjoner":

"...det kulturella könet är flexibelt och föränderligt, men inte godtyckligt. Vi kan med fördel analysera dess faktiska konstruktioner som medvetna och omedvetna 'förhandlingar' där man pendlar mellan manliga och kvinnliga positioner" (Drotner 1991: 165).

Drotner poengterer at begrepet kulturelt kjønn åpner for studier av bevegelser og omforminger i, og mellom, det mannlige og det kvinnelige, istedet for å studere polene i seg selv. Disse bevegelsene kan også være en forklaringsmodell for Stones begrep *computer-crossdressing*, og Turkles *gender-swapping*.

Oppfattelsen av kjønnspresentasjon som en mer eller mindre bevisst og aktiv handling kan også forklare jentenes rolle som seriøse diplomater, som opptatt av kommunikasjon fremfor teknisk viderutvikling. Dette kan vel så godt være stereotyper jentene selv velger å bruke for å skape en lett gjenkjennelig kjønnsidentitet på internettet. En slik identitet kan gi fordeler i en mannsdominert kultur. Med andre ord kan de stereotype kjønnsidentiteter og dikotome kjønnsmotsetninger bli nødvendige for i det hele tatt å beholde sitt kjønn på net-

tet. Dette gjør at vi kan spørre oss om den kroppsløse kommunikasjonen på internett revitaliserer tradisjonelle kjønnsrolle-mønstre. Et nærliggende spørsmål blir da om jenter blir mer jenter, og gutter mer gutter i cyberspace?

LITTERATUR

- Baym, Nancy K. 1993: "Interpreting soup operas and creating community: Inside a computer-mediated fan-culture", in: *Journal of Folklore Research*. Vol. 30. No. 2-3.
- Baym, Nancy K.: "The performance of humor in computer-mediated communication". *JCMC* Vol.1, No. 2 1995.
- Eriksen, Anne 1989: *Massekulturens kommunikasjonsform*. Budkalven 1989.68, øbo
- Drotner, Kirsten 1991. "Kulturellt køn och modern ungdom". I: Fornäs/Boëthius/Cwejman: *Køn och identitet i förändring*. (FUS-rapport nr.3)
- Hannerz, Ulf 1983. "Tools of identity and imagination". I: Anita Jacobson-Widding: *Acta Upsalensis* 1983
- Haraway, Donna 1991. "A cyborg manifesto: Science, Technology, and Socialist-feminism in the late Twentieth Century". I: Haraway, Donna: *Simians, Cyborgs and Women. The reinvention of nature*. New York, Routledge
- Hebdidge, Dick 1979. *Subculture – the meaning of style*. London, Methuen
- McQuail, Dennis 1986: *Communication*, London
- Stone, Alluquère Rosanne 1991. "Will the real body please stand up? Boundary stories about virtual cultures". I: Benedikt, M: *Cyberspace: First step*. Massachusetts, MIT Press,
- Stuedahl, Dagny 1996: *Kyberlore og Kyberidentitet – om identitetsskaping på internett*. Hovedfagsoppgave i folkloristikk, Institutt for Kulturstudier, Universitetet i Oslo.
- Tannen, Deborah 1992: *Det er ikke det jeg sier: når menn og kvinner snakker sammen*, Cappelen, Oslo
- Turkle, Sherry 1995. "Who am we". Utdrag fra "Life on the screen: Identity in the Age of the Internet". Simon & Schuster. Publisert i: *Wired* 1/1996
- Ziehe, Thomas 1986. "Infør avmystiferingen av världen. Ungdom och kulturell modernisering". Oversatt av Johan Fornès. I: Løfgren/Molander: *Postmoderna tider*. Finland, Norstedts
- Ziehe, Thomas 1989. *Kulturanalyser – ungdom, utbildning, modernitet*. Essäer sammanställda av Johan Fornès och Joachim Tezlaff i samarbete med författaren. Stockholm, Symposion
- Ziehe, Thomas og Stubenrauch, Herbert 1981. *Ungdom og usädvanlige læreprosesser* København, Politisk revy
- van Gelder, Lindsey 1985. "The strange case of the electronic lover". *Ms.Magazine*. Oktober 1985

SUMMARY

The article draws attention to the so-called "forgotten" channels of the Internet. Those are the channels claimed to be the really interactive ones. The forgotten channels have been part of the Internet since the time of the Arpanet with their chat groups, news groups, MUDs and MOOs. Exactly the channels which women seem to enjoy. According to statistics gender difference in the use of the Internet is very clear.

Gender swapping and computer cross-dressing are well-known and popular phenomena in the cyberspace discourse. What does it mean to be "without a body" and how does the "genderlessness" of cyberspace affect one of our most basic identities: the gender identity?

Dagny Stuedahl, doktorand
 Institutt for Kulturstudier og
 Institutt for Informatikk
 Universitetet i Oslo
<http://www.ifi.uio.no/~dagnyst>