



Trygg Digital By(del): Gulset

Det digitale livet til barn og unge på Gulset



Forord

Denne rapporten gir et samlet bilde av hvordan barn og unge på Gulset opplever det digitale livet – hva som gir glede og fellesskap, og hva som presser, sårer og skaper utrygghet. Arbeidet er en del av «Trygg Digital Bydel – Gulset», hvor målet er å styrke unges demokratiske kompetanse, gi dem reelle ytringsrom og bygge tryggere dialoger mellom barn, foreldre og andre voksne.

Kartleggingen viser tydelige utviklingslinjer: De yngste møter både lek og uønsket kontakt i spill; mellomtrinnet kjenner på utenforskap, kroppspress og konflikter som flyter mellom nett og skole; og ungdomstrinnet beskriver en hverdag preget av grov språkbruk, seksualiserte henvendelser og mørkt innhold som algoritmene serverer dem. Felles for alle aldersgruppene er at de håndterer mye alene og sjelden involverer voksne når noe skjer.

Denne innsikten skal brukes videre. Prosjektets neste steg er å utvikle en metode som styrker unges evne til å stå i uenighet, møte destruktive ytringer på en trygg måte og bygge bro mellom det digitale og fysiske nærmiljøet. Sammen med skolene, frivilligheten og foresatte skal vi skape rammer der barn og unge blir hørt – og der deres digitale erfaringer får betydning også lokalt.

Vi retter en stor takk til alle barn, unge og samarbeidspartnere som har delt sine perspektiver og gjort denne rapporten mulig.

Nordic Safe Cities
Skien kommune



Rapportens struktur

Denne rapporten undersøker det digitale livet til barn og unge på Gulset, og hvordan digitale plattformer og sosiale medier preger hverdagen deres. Vi ser på både bruk, opplevelser, utfordringer og risikoområder, samt hvordan digitale arenaer påvirker relasjoner, identitet og trivsel i det fysiske livet på Gulset.

Del 1: Kvalitative intervjuer

Analyse & Tall har gjennomført strukturerte fokusgruppeintervjuer med barn og unge på Gulset i tre alderstrinn: 3. klasse, 7. klasse og 9. klasse. Formålet var å få innsikt og kunnskap om det digitale livet, fortalt med de unges egne ord.

I denne delen av rapporten presenterer Analyse & Tall den digitale reisen barna og ungdommene er på, fra de første møtene med spill og videoer, til et liv der sosiale medier og digitale plattformer er fullt integrert i hverdagen, med alt det innebærer.

For å gi et bredt og helhetlig bilde av det digitale livet har vi gjennomført kvalitative intervjuer med unge på Gulset, samt netnografiske undersøkelser som gir et bilde av hva de unge faktisk møter i sosiale medier. Slik er rapporten strukturert:

Del 2: Netnografisk undersøkelse av TikTok, Instagram og Jodel

I denne delen av rapporten utdyper og supplerer Common Consultancy de unges egne betraktninger og fortellinger om det digitale livet med faktiske undersøkelser av hva de møter og eksponeres for på plattformene.

Denne undersøkelsen er gjort ved å opprette profiler på TikTok og Instagram som er satt til å være 13, 15 og 16 år gamle, og ved å systematisk samle inn data fra Jodel. Innsikten gir viktig kontekst til funnene fra fokusgruppeintervjuene.

Viktigste funn

7 hovedfunn om de unges
digitale liv på Gulset



1. Spill og YouTube er inngangsporten – og første møte med risiko

De yngste starter det digitale livet gjennom spill og YouTube. Her får de fellesskap, underholdning og de første erfaringene med å snakke med fremmede. Samtidig møter de konflikter, kjøpspress og uønsket kontakt i spill. Algoritmisk innhold på YouTube gjør at også 8–9-åringer eksponeres for trist, skremmende eller rart innhold de ikke selv søker opp.

2. Alderen øker risikoen. Jo eldre, jo mer komplekst

Utfordringene utvikler seg i takt med alder:

- **3. klasse:** konflikter i spill, utestenging, stygge meldinger fra fremmede.
- **7. klasse:** utenforskap, gruppechatter som skaper press, kroppsfokus, mobbing og digitalt drama som flyter inn i skolemiljøet.
- **9. klasse:** grov språkbruk, hets, seksualiserte meldinger, voldsvideoer og normalisering av krenkende innhold. Netnografien viser at eldre ungdom eksponeres systematisk for mørkere og mer alvorlig innhold på TikTok/Instagram – særlig selvskading, selvhat og håpløshet.



3. Algoritmene forsterker kjønnsroller, press og selvkritikk

Sosiale medier serverer jenter og gutter helt ulike idealer:

Jenter får innhold som trener dem i å lese gutters signaler, regulere seg selv og være “riktig”. Feedene fylles også av ensomhet, selvkritikk, selvskading og romantisering av selvmord – og dette øker med alder.

Gutter får innhold om selvoptimalisering, trening, penger, “grind”-mentalitet og ideer om overlegenhet og kontroll. Kvinner framstilles ofte som distraksjon eller risiko.

4. Unge tåler mye – men snakker lite med voksne

På tvers av alder beskriver de unge at de håndterer vanskelige opplevelser på nett ved å ignorere, blokke eller snakke med venner. De har liten tillit til at voksne forstår situasjonen, og lav tro på at politiet eller skolen kan gjøre noe. De fleste kjenner ikke rapporteringsfunksjonene på plattformene, og få reflekterer over at enkelte hendelser faktisk er ulovlige. Dette skaper en kultur der alvorlige hendelser bagatelliseres – spesielt blant 9.-klassingene.



5. Det digitale påvirker det fysiske – og omvendt

Konflikter i spill og chat følger barna inn i skolegården. Press, sjargong og ekskludering på sosiale medier forsterker utfordringer som allerede finnes mellom skolene. Samtidig opplever de unge Gulset som nært og sosialt, men preget av utrygghet, mobbing, dårlig klassemiljø og få møteplasser. Anonymiteten på Jodel viser en lokal samtale med både støtte, rykter, seksualisert språk og små konflikter – en digital forlengelse av det sosiale miljøet.

6. Mangelen på aktiviteter og trygge rammer kan forsterke digital tilstedeværelse

Når fritidstilbud og møteplasser oppleves begrensende er det nærliggende at flere unge bruker mer tid på sosiale medier både for underholdning og sosial kontakt. Dette gjør dem mer sårbare for de negative sidene ved digitale medier, som algoritmestyrte innhold, kjønnete idealer og destruktive fellesskap.



7. Både jenter og gutter bærer mye alene

På tvers av både intervjuer og netnografien tegnes et bilde av unge som står i:

- press om å være tilgjengelig
- kroppsfokus og selvkritikk
- hard tone og normalisert hets
- seksuelle henvendelser (særlig mot jenter)
- krav om prestasjon og kontroll (særlig mot gutter)

Likevel forsøker de å håndtere det meste selv – ofte fordi de frykter at voksne vil ta fra dem appene, misforstå, eller gjøre situasjonen verre.

Del 1.

Kvalitative intervjuer
med unge på Gulset

Hvordan vi gjennomførte intervjuene

1.1 Metode



Kvalitative intervjuer som metode

Undersøkelsen er gjennomført ved bruk av fokusgruppeintervjuer som metode. Fokusgrupper er en kvalitativ forskningsmetode der små grupper samles for å diskutere bestemte temaer, ledet av en moderator. En av de største fordelene med fokusgrupper er muligheten til å få fram nyanserte innsikter fra deltakernes erfaringer, meninger og følelser, som ofte gir mer dybde enn kvantitative metoder. Samspillet mellom deltakerne kan også åpne opp for perspektiver forskeren ikke nødvendigvis hadde forutsett. Ved å observere gruppedynamikken blir det mulig å identifisere både fellesnevner og ulike ståsteder, noe som gir en bredere forståelse av temaet.

Fokusgrupper har også noen ulemper. Enkelte stemmer kan dominere samtalen, mens andre forblir mer tilbaketrukkne. Gruppepress kan i tillegg påvirke deltakernes åpenhet og villighet til å dele synspunkter som avviker fra flertallet. I gjennomføringen av dette prosjektet la vi derfor vekt på å legge til rette for at alle skulle få komme til orde.

Totalt ble det gjennomført fire fokusgruppeintervjuer med til sammen 32 elever som går på skoler i bydelen Gulset i Skien kommune. I tillegg ble det gjennomført en klassesamtale med en hel 3. klasse.

Fokusgruppeintervjuene ble gjennomført med to 7. klasser, én 9. klasse og én 10. klasse. Intervjuet med 9. klasse ble gjennomført rett før sommerferien, mens intervjuet med 10. klasse fant sted rett etter. Disse to gruppene tilhører dermed samme alderssjikt, noe som gjør det naturlig å analysere dem samlet. I rapporten omtaler vi denne gruppen som «9. klassingene». De to gruppene med 7. klassinger kommer fra to forskjellige barneskoler i bydelen, og der forskjeller fremkommer tematiseres dette i teksten.

For 3. klassingene ble det valgt en annen tilnærming. Samtalen ble holdt i klasserommet med hele klassen til stede, og en lærer deltok for å sikre trygge rammer. Denne metoden skulle gjøre det lettere for barna å dele sine erfaringer i et kjent miljø.

Det ble utviklet tre ulike intervjuguider tilpasset aldersgruppene. Elevene på 9. og 10. trinn fulgte samme guide, mens det ble laget egne guider for 7. og 3. klasse.

Deltakerne ble rekruttert av skolen/Skien kommune. Alle ble informert om formålet med intervjuene i forkant, og fikk anledning til å stille spørsmål. Det ble understreket at deltakelse var frivillig, at anonymitet ville ivaretas, og at de sto fritt til å trekke seg når som helst.

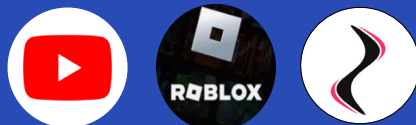
Oppsummering av bruk av sosiale medier og utfordringer i det digitale livet

1.2 Det digitale livet

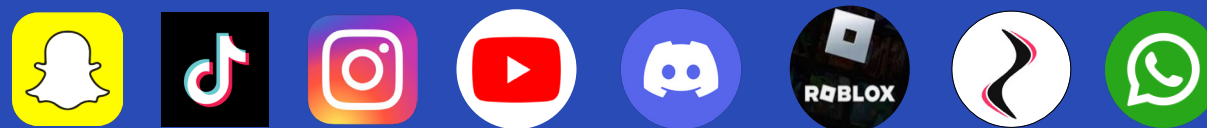


Hvilke sosiale medier/apper de bruker

3. klassingene



7. klassingene



9. klassingene





Hva bruker de det til?

3. klassingene

Spille, se på videoer og lage videoer

7. klassingene

Spille, se på videoer og lage videoer, scrolle, chatte

9. klassingene

Chatte, se på videoer, følge med på nyheter, scrolle, spille



Hva er utfordringene i det digitale livet?

3. klassingene

Konflikter, uønsket kontakt med fremmede på spill, krenkende og nedsettende språk, kjøpepress i spill, utestenging

7. klassingene

Digitalt utenforskap, kommersiell påvirkning, uønsket adferd fra fremmede i spill, kropps- og utseendefokus, konflikter og krangling, eksponering for grenseoverskridene innhold, mye skjermtid

9./10. klassingene

Påvirkning fra influensere og reklame, hard og drøy ordbruk, hets, seksuelt krenkende innhold og nudes, voldelig innhold, liten tro på risikohåndtering og voksenkontakt, lite bevissthet rundt rapportering av innhold

På terskelen til det digitale livet

3. klassingene

1.3 3. klassingene



Hvor digitale er 3. klassingene?

Samtalen med 8- og 9-åringene viser tydelig at alle allerede er introdusert til det digitale livet. Alle har erfaring med digitale enheter, enten i form av mobiltelefon eller nettbrett/iPad. Rundt seks-sju i klassen har egen mobil, mens nesten alle enten har sitt eget nettbrett eller tilgang til et i familien.

For 3.klassingene handler det digitale livet i stor grad om underholdning. Spill og Youtube dominerer bruken, og særlig plattformen Roblox er utbredt. Her får barna ikke bare tilgang til spill, men også en forsmak på digitale fellesskap gjennom muligheten til å kommunisere med andre spillere. Noen nevner også appen Zoomerang.

Ingen av barna har egne kontoer på sosiale medier, men de har likevel betydelig kjennskap til dem, først og fremst gjennom foreldrenes bruk. De fleste kjenner igjen navn eller logoer til de største plattformene, noe som vitner om en tidlig bevissthet om sosiale medier, selv uten aktiv deltakelse.

Foreldreinvolveringen fremstår som sterk på dette stadiet. De fleste forteller om klare rammer for skjermtid og tydelige regler for hva de får lov til å bruke digitale enheter til.



Illustrasjon: Microsoft stock photos



Spill er den første og viktigste introduksjonen til den digitale hverdagen

Spilling utgjør en sentral del av det digitale livet til 3. klassingene og fremstår som den viktigste inngangen til den digitale hverdagen på dette alderstrinnet.

Nesten alle barna bruker plattformen Roblox, der de spiller ulike spill som Brawl Stars og Toca Boca. Noen nevner også Minecraft og Fortnite. Spillingen er dermed en felles erfaring og et viktig samtaletema barna imellom. Barna beskriver i hovedsak spill som noe positivt: det gir glede, underholdning og en sosial arena der de kan dele opplevelser med venner. Samtidig blir spillene en tidlig arena for å møte situasjoner som kan være krevende å håndtere på egen hånd. Flere forteller om samspill med både venner og ukjente spillere, og at dette noen ganger kan føre til konflikter, utestengelse eller erting, for eksempel hvis man ligger på et lavere nivå enn andre.

En annen dimensjon som kan være utfordrende, er kjøp i spill. De fleste kjenner godt til mulighetene for å kjøpe utstyr, klær eller andre fordeler. Mange forteller at det kan være fristende å kjøpe ting fordi det gir visuell status eller flere funksjoner i spillet. Flere har erfaring med slike kjøp, men samtidig uttrykker noen skepsis og viser til foreldrenes råd om at det ikke alltid er lurt å bruke penger på spill.

”

«For det meste spiller jeg med venner, eller alene. Men noen ganger chatter jeg med andre som er fra Norge som jeg ikke kjenner».

«Det er mange fine ting i spill som frister veldig og man får en fin bruker når man kjøper det».

«En gang jeg spilte med venner [...] begynte en jeg ikke kjente å si stygge ting til oss. De sa de visste hvem vi var og sånn».



Mange har sett innhold som de synes er trist, rart eller skummelt

Ved siden av spilling er YouTube en annen viktig plattform i 3. klassingene sitt digitale liv. Mange forteller at de ser videoer på nettbrett, og at innholdet ofte oppleves som underholdende. Samtidig beskriver de at de av og til møter på videoer som de synes er triste eller vanskelige å forstå. Flere nevner for eksempel videoer med dyr som oppleves som triste. Et barn forteller at «det bare kommer opp» mange triste kattevideoer, uten at de selv hadde søkt etter dem. Dette illustrerer hvordan algoritmene på plattformen kan styre hvilke videoer barna får opp, og at de dermed ikke har helt kontroll over hva de eksponeres for.

I forlengelsen av dette viser 3. klassingene en god bevissthet rundt kunstig intelligens (KI). De kjenner til at mange bilder og videoer på nettet ikke nødvendigvis er ekte, og de reflekterer rundt hvordan KI kan skape innhold som ser realistisk ut, men som i virkeligheten er manipulert. Flere gir eksempler på hvorfor noe de har sett ikke kan være ekte. Dette vitner om at barna allerede på dette alderstrinnet har en begynnende kildekritisk forståelse i møte med digitalt innhold.

”

«En filma på YouTube at det var en eske med nyfødte kattunger som var kastet i en søppelbøtte».

«Jeg så dyrevideoer på YouTube om at dyr var gamle og hadde dødd».

«Jeg så en video med en jente som var 3 år som spilte en hel sang på fløyte og det tenkte jeg ikke kunne være ekte»



Hovedfunn 3. klassingene

#1 Spill og Youtube er barnas viktigste inngang til det digitale livet.

#2 Spilling gir både glede og fellesskap, men også konflikter, uønsket kontakt med fremmede og kjøpepress.

#3 Foreldreinvolvering setter tydelige rammer for de fleste i form av skjermtid og regler for bruk.

#4 Barna viser begynnende kildekritisk forståelse og kjenner til at innhold kan være laget ved hjelp av KI.

På vei inn i sosiale medier

7. klassingene

1.4 7. klassingene



”

«Jeg savner tilbake til da jeg ikke hadde telefon. Da gjorde jeg andre ting enn å stirre på en telefon».

«Det var bedre før vi fikk telefon. Nå kan alle vite det hvis man blir mobba».

«Jeg har ikke så mye selvtillit egentlig, og når jeg ser på ting føler jeg at jeg veier for mye og at man burde bruke sminke når jeg ser på sminkevideoer»



Bruk og kjennskap til sosiale medier



Samtalene med 7. klasse på de to barneskolene på Gulset viser at alle har god kjennskap til sosiale medier, og flere er på vei inn i livet på sosiale medier med egne profiler. De aller fleste bruker YouTube og ulike spillplattformer (som Roblox). Den ene klassen skilte seg ut ved at flere av barna hadde egne kontoer på Snapchat, TikTok og Instagram, til tross for at alle var under 13 år.

Mye skjermtid

«Ofte hvis man ser på noe interessant kommer det bare mer og mer av det samme», sier et av barna. Dette illustrerer hvordan plattformene er designet for å holde på barnas oppmerksomhet. I begge gruppene er det flere av deltakerne som forteller at de kan bruke opptil 8 og 10 timer på skjerm hver dag. De fleste er enige om at de har langt mere skjermtid i helgene og ferier, enn de har på hverdager. Noen forteller at de har tidsgrenser og foreldre som sier nei til ulike apper, som TikTok og andre tjenester der det er aldersgrense. «Moren min sier at jeg egentlig ikke kan ha ting fordi jeg kan bli avhengig av det, men så er de voksne avhengige av Facebook», sier et av barna. En annen sier at «hvis jeg vil installere noe som er over min aldersgrense må jeg spørre om lov, men mine foreldre er gode forbilder».

Uenighet rundt behovet for aldersgrenser

De fleste er bevisste på at det er aldersgrenser på de ulike plattformene, men flere mener at aldersgrensen på TikTok og Snapchat er 12 år, når den i realiteten er 13 år. Misforståelse kan komme av at plattformene som tilbyr nedlastning av appene oppgir at TikTok og Snapchat egner seg for aldersgruppen 12+, mens appene selv opererer med 13-års aldersgrense. «Det er dårlig gjort med aldersgrense», sier et av barna, mens en annen sier «aldersgrense er bra, fordi noen ganger kan sosiale medier ha ting som barn ikke burde se». Det er forskjellige meninger rundt aldersgrense, men mange har fått med seg at det handler om å skjerme barn fra upassende innhold.

Passive og aktive brukere

Noen av barna sier at de bruker sosiale medier til å lage eget innhold, som dansevideoer og videoer der de gjør ulike ting med venner. Flesteparten svarer at de bruker mest tid på å se på innhold som andre legger ut. Flere av jentene sier at de opplever å bli påvirket eller fristet til å kjøpe ting, som sminke og klær, men at de ikke har penger til å kjøpe det de har lyst på.



Spilling fyller mye, på godt og vondt

Spilling er fortsatt stort i denne aldersgruppen, og noe de får glede av. Samtlige sier at de spiller på nettbrett, telefon eller datamaskin. Roblox nevnes av mange, men også andre type spill som Fortnite, Call of Duty, Brawl Stars og Clash of Clans. De fleste sier at de både spiller alene, og med venner, men mange har også erfaring med å spille med ukjente. «Jeg spiller veldig ofte med andre jeg ikke kjenner», sier et av barna. En annen sier at «det er random hvem man spiller med», og at [i Roblox] «spiller man hele tiden med folk man ikke kjenner».

Ubehagelige opplevelser i spill

I forbindelse med spill har flere av barna opplevd hendelser de synes var rare eller ubehagelige. En forteller om en fremmed som sendte meldinger for å si at hen var pen, mens en annen forteller at hen ble båret opp i senga av en fremmed på et spill. «Jeg spilte spill også skrev hen stygge ting [...] og sa N-ordet», forteller et av barna. Flere forteller om opplevelser der fremmede i spill har skrevet «ekte ting», eller stilt ubehagelige spørsmål. Konkrete hendelser som nevnes er fremmede som har spurt om de kan ta av seg klærne, og fremmede som har spurt hvor de bor.



Illustrasjon: OHishi_Foto (Adobe Stock)



Venner, relasjoner og utenforskap

I motsetning til de yngste og eldste, er 7. klassingene ved et veiskille der det digitale og livet på sosiale medier begynner å ta større plass, og hvor dette har begynt å spille over i det fysiske livet på skole og i hverdagen. I denne aldersgruppen er dette spesielt fremtredende fordi det oppstår et skille mellom de som har, og de som ikke har, tilgang til sosiale medier.

Barna beskriver at sosiale medier spiller en sentral rolle i vennskap og fellesskap, men også bidrar til utenforskap. Det å ikke være på de riktige plattformene (Snapchat), eller å mangle tilgang til gruppechatter, kan føre til at man går glipp av informasjon og blir holdt utenfor. Flere forteller om press til å svare raskt i gruppechatter, og at manglende respons kan utløse konflikter eller ryktespredning. Det oppleves også at digitale konflikter flyter over til skolegården og forsterker vanskelige relasjoner, særlig i spenningene mellom de to barneskolene. Ungdommene forteller om baksnakking, stygge kommentarer og mobbing både på nett og fysisk. Eksempler inkluderer rasistiske utsagn og skjellsord rettet mot skeive.

Der sosiale medier kan fungere som en arena for vennskap og skape samhold, ser vi også at det kan fungerer som en arena for ekskludering, press og konflikt.

”

«Vi har en stor gruppechat og der snakker de stygt om andre. At folk er barnslige som ikke har Snapchat».

«Hvis du ikke svarer noen personer [på melding/chat] kan det skje veldig mange ting og det blir dårlig stemning».

«Føler jeg går glipp av noe hvis jeg ikke er på Youtube og andre snakker om noe jeg ikke har sett».



Negative opplevelser og eksponering

Barna forteller om flere negative opplevelser, eller eksponering for ubehagelig innhold på nett. Noen forteller om videoer av dyr som døde, eller at de har opplevd å få opp pornografisk innhold når de har trykket på enkelt brukerprofiler på YouTube. I tillegg forteller de om direkte trusler eller trakassering, som at «en på TikTok skrev at han visste IP-adressen min». Slike opplevelser kan gjøre dem redde eller sinte.

Mange opplever også press knyttet til kropp og utseende. En av deltakerne sier at «jeg har ikke så mye selvtillit egentlig, og når jeg ser på ting føler jeg at jeg veier for mye og at man burde bruke sminke». Fokus på kropp og utseende har også vært en utfordring i det fysiske miljøet, og noen av jentene forteller at «guttene begynte å kalle jentene for feite i 5. klasse».

Når det gjelder å snakke med voksne om negative opplevelser, er erfaringene delte. Noen sier at det kan snakke om det hjemme, mens andre tier, fordi de frykter konsekvensene. «Jeg føler at de kommer til å ta fra meg TikTok hvis jeg opplever noe ekkelt», sier en av deltakerne. Opplevelsene viser hvordan digitale arenaer kan gi barn både eksponering for skremmende innhold, press og mobbing, samtidig som de mangler rammer eller forståelse for det de opplever.

”

«Det kommer opp brukere på YouTube og når man trykker på brukeren deres har de porno og sånn på profilen sin».

«Hvis jeg har krangler med noen IRL (i virkeligheten) kan det gå over til sosiale medier, og det blir blikking på skolen. Det eskalerer».



Hovedfunn 7. klassingene

#1 Sosiale medier har for flere blitt en del av hverdagen og en del har egne kontoer på ulike plattformer.

2 Sosiale medier og chat spiller en viktig rolle i vennskap og fellesskap, men bidrar også til utenforskap.

3 Noen opplever kroppspress og mobbing, både i det digitale og det fysiske livet.

4 Digitale konflikter flyter over til skolegården og forsterker vanskelige relasjoner, særlig i spenningene mellom de to barneskolene.

Livet på sosiale medier

9. klassingene

1.5 9. klassingene



”

«Man får FoMo [fear of missing out] hvis man ikke er på TikTok, i forhold til venner mest, at man vil følge med på det som skjer».

«Det [sosiale medier] er et steg man bare må gjennom før man vokser opp, det er to helt forskjellige liv».

«Etter hvert blir man mer vant til det [hard tone]. Hvis det ikke er rettet mot deg så går det bra».



Bruk og adferd på sosiale medier

For 9.klassingene på Gulset er sosiale medier en helt integrert del av livet. De beskriver plattformene både som bindeleddet til venner og som inngangsporten til «det som skjer i verden». Flere anslår at de bruker mellom fire og seks timer daglig på sosiale medier.

De fleste har profiler på flere ulike plattformer, men bruken er klart størst på Snapchat og TikTok. Noen bruker også Instagram, mens for eksempel Facebook omtales som «irrelevant», selv om enkelte har en konto.

Formål og opplevelse av nødvendighet

Ungdommene trekker frem to hovedgrunner til at de bruker sosiale medier: å holde kontakt med venner og for underholdning. Mange beskriver også bruken som «scrolling». Snapchat fungerer primært som arena for kontakt med venner, mens TikTok først og fremst er en underholdningsplattform. Flere beskriver det som helt nødvendig å være på sosiale medier for ikke å gå glipp av ting som skjer og for å holde kontakt med venner og jevnaldrende.

Deling og private kontra offentlige kontoer

De fleste forteller at de selv deler lite innhold. Noen opplever at de «ikke harså mye å dele», mens andre peker på at det kan føles

krevende å publisere innlegg eller kommentere på ting av frykt for reaksjoner fra andre. Dette bidrar til at mange har to TikTok-kontoer: én privat konto for nære venner, der de føler at de kan «være mer seg selv», og én offentlig konto som primært brukes til å følge andre.

Sosiale medier som nyhetskilde

For mange er sosiale medier den viktigste kilden til nyheter. Bare et fåtall oppsøker nettaviser direkte. Omtrent halvparten av elevene forteller at de følger redaksjonelle medier på Snapchat eller TikTok, mens andre beskriver at «nyheter dukker opp i feeden».

Ungdommene uttrykker tillit til etablerte nyhetskilder, men alle har opplevd å få opp innhold de ikke oppfattet som troverdig eller verifisert. Flere nevner også at de får opp politisk innhold på TikTok, selv uten å ha valgt å følge slike kontoer.

Holdninger til aldersgrenser

Når det gjelder aldersgrenser, gir ungdommene uttrykk for en viss ambivalens. De ser behovet for å beskytte yngre barn, men samtidig er de redde for å miste tilgangen til viktige kommunikasjonsplattformer dersom aldersgrensene heves. De fleste mener at dagens 13-årsgrense på Snapchat og TikTok er passende.



”

«Når man ser på sosiale medier blir man påvirket uten å merke det, bruker andre ord og sånn som man hører».

«FRP har en egen kanal på TikTok for eksempel. Får det opp på Tiktok uansett om man følger de eller ikke».

«Er sånn at man har privat konto fordi folk kan gjøre narr av deg og ikke alle synes det er like gøy»

«Feeden på Tiktok tilpasser seg og derfor kommer det mer, for eksempel politikk».



Tonen på sosiale medier

I intervjuene forteller de fleste 9. klassingene at de er vant til å møte hard ordbruk og grove utsagn og «memes» i kommentarfelt på sosiale medier. Flere opplever også dette i forbindelse med gaming. Dette inkluderer for eksempel rasistiske ytringer, nedsettende kommentarer rettet mot skeive og negative holdninger til jenter og kvinner. TikTok trekkes frem som plattformen der de oftest møter denne typen innhold og kommentarer. For ungdommene beskrives dette som en «helt normal del av livet på sosiale medier» og noe man uansett ikke kan unngå. Samtidig er de bevisste på at det egentlig ikke er helt akseptabelt.

Normalisering og rasjonalisering

Mange forklarer eller bagatelliserer slike ytringer som humor eller «kødd», særlig dersom de kommer fra personer de kjenner. Andre unnskylder det med at «folk bare sier ting i kommentarfelt uten å vite hva de snakker om». Samtidig understreker enkelte at det må være rom for å si sin mening om kontroversielle temaer, så lenge det ikke er ment for å såre andre.

Direkte meldinger og hets

Når de blir spurt om egne erfaringer, forteller noen at de har mottatt stygge kommentarer eller meldinger. Dette skjer oftest i direkte meldinger (DM), heller enn i åpne kommentarfelt.

Høy terskel for å si fra

Felles for de fleste er at de sjelden griper inn når de ser krenkende ytringer på sosiale medier. De beskriver at terskelen for å si ifra er høy. Årsakene er flere, en frykt for å få «mye tilbake» dersom de blander seg inn, en følelse av at det uansett ikke nytter, og en opplevelse av at den harde tonen er blitt en del av hvordan det er på sosiale medier.



Ulike former for krenkelser

Selv om både guttene og jentene deler mange av de samme oppfatningene av utfordringene på nett og den harde tonen på sosiale medier, forteller de også om ulike typer krenkelser.

For jentene handler dette ofte om seksuelt krenkende innhold eller meldinger, særlig det å få tilsendt såkalte «nudes». Flere forteller at de selv har opplevd dette, eller at de kjenner andre som har fått tilsendt bilder. Som en av dem uttrykker: «Man vet jo om andre man kjenner, at de har fått nakenbilder, det er ganske vanlig». Nettopp fordi dette oppleves som såpass vanlig, er det få som reagerer aktivt når de mottar slike bilder. Mange beskriver at «det er best å bare blokke». Dette peker på en tendens til å undervurdere alvoret i situasjonen og normalisere noe som i realiteten kan være svært krenkende og ulovlig.

Når guttene forteller om egne opplevelser, handler det oftere om å bli eksponert for voldsvideoer på TikTok eller svært hard ordbruk når de gamer. Her er det særlig verbale krenkelser som trekkes frem, ofte med rasistisk eller generelt nedsettende innhold.

”

«Nakenbilder tilsendt på Snap er normalt. Tror det er mest jenter som får det av gutter de ikke kjenner.»

«Hvis man gamer hører man mye både fra folk man kjenner og andre. Alt man kan tenke seg av ord – rasistiske ting osv.»



Drøy humor eller hets?

I samtalene med 9. klassingene kommer vi flere ganger tilbake til hvor vanlig det er å bruke drøye skjellsord, både i kommunikasjon på sosiale medier, i skolegården og ellers i hverdagen. Som tidligere nevnt er det en viss aksept for denne typen språkbruk, ofte pakket inn som «drøy humor» eller «kødding mellom venner». En av ungdommene forteller for eksempel at «Mange ord blir brukt som skjellsord som egentlig ikke er det, for eksempel homo». Som vi også så hos 7. klassingene, er skjellsord rettet mot skeive allerede en del av vokabularet.

I en av gruppene blir det trukket frem at de med ikke-etnisk norsk bakgrunn ofte opplever mest hets. Her peker de tydelig på sitt eget nærmiljø, ikke bare kommentarfelt på sosiale medier: «Kanskje mest ikke-etnisk norske som opplever mest hat, det er mange av de her [på Gulset]», sier en. Også i den andre gruppen med 9. klassinger blir hets mot ikke-etnisk norske tema, men ungdommene sier her at dette går flere veier: «Det er mye frem og tilbake og alle tuller med hverandres kulturer», forteller en. En annen legger til: «Vi bor på Gulset, helt ærlig, det er mange utlendinger her, og mange utlendinger koder med de fra andre kulturer».



Illustrasjon: Bermix-studio (unsplash)



Håndtering i møte med grenseoverskridende atferd og hard tone

I samtalene kom det tydelig frem at alle ungdommene enten hadde egne negative erfaringer med sosiale medier, kjente noen som hadde det, eller hadde sett innhold på nett som var hatefullt, grenseoverskridende eller ubehagelig. Til tross for at slike opplevelser er utbredt, er det få som deler dem med foreldre eller andre voksne. I stedet forteller de fleste at de kun snakker med venner dersom noe skjer. Begrunnelsen er at venner forstår bedre, mens voksne «ikke kan sette seg inn i hvordan det er».

Ungdommenes beskrivelser peker på en resignasjon: de har lært seg å tåle mye og ser krenkende eller ubehagelige hendelser som en del av det å være ung på sosiale medier. Denne høye terskelen gjør at de i liten grad handler, eller oppsøker hjelp, selv i situasjoner som potensielt er alvorlige. Flere understreker at de ikke har tro på at voksne kan bidra, særlig hvis det er noen de ikke har en nær relasjon til, som helsesykepleier. Samtidig uttrykker de en oppfatning om at politiet og kommunen uansett ikke har ressurser til å prioritere «ungdomsproblemer på sosiale medier». Noen nevner også at de ikke har stor kjennskap til, eller tro på, rapporteringsfunksjonene på plattformene.

Denne kombinasjonen av høy toleranse, lav tillit til hjelp og bagatellisering gjør at mange undervurderer alvorlighetsgraden i det de opplever. For eksempel reflekterer få over at spredning av seksuelt innhold eller krenkende meldinger faktisk kan være ulovlig og straffbart. Ungdommenes strategier for å håndtere negative erfaringer handler derfor i stor grad om å normalisere og tilpasse seg, fremfor å søke hjelp.

«De [foreldre] tror de vet. Men de gjør egentlig ikke det».

«Kommer an på hva det er. Det er andre ting politiet kan bruke tiden sin på. Hvis det ikke påvirker andre er det ikke så stor grunn til at politiet skal bruke ressurser på oss [ungdommer]».



Refleksjoner om livet med sosiale medier

I samtalen med 9. klassingene spør vi hvordan de opplever livet med sosiale medier: Er det mest positivt eller negativt, totalt sett? Og hvordan skiller livet nå seg fra tiden før de fikk tilgang til sosiale medier?

Svarene deres rommer mange motsetninger. Flere beskriver at de faktisk var mer sosiale før, de ringte på hos hverandre, var mer ute, sov bedre og følte mindre press på å sjekke telefonen hele tiden. Samtidig understreker nesten alle at de totalt sett opplever sosiale medier som mer positivt enn negativt. «Hadde ikke hatt kontakt med venner hvis det ikke var for sosiale medier», sier en. Det å kunne kommunisere trekkes frem som en helt avgjørende verdi, og for de fleste er det umulig å forestille seg en hverdag uten.

Likevel er de klar over prisen som følger med. De beskriver at sosiale medier krever noe av dem, at det gjelder å ikke ta inn over seg det negative. Som en sier: «Det handler om hvor mye man tar inn over seg. Det er altså mest positivt hvis man ikke tar innover seg det negative». En annen uttrykker det på lignende måte: «Hvis man ikke blir så påvirket, er det mest positivt».

Paradokset er tydelig: Ungdommene anerkjenner at sosiale medier bidrar til press, uro og en mer passiv hverdag, men de vurderer likevel livet med sosiale medier som bedre enn livet uten. Sosiale medier oppleves rett og slett som en unnnværlig del av livet.

”

«Uten sosiale medier hadde jeg nok faktisk vært mer sosial».

«Søvn, man sover mindre fordi man ikke klarer å legge fra seg mobilen. Det er veldig avhengighetsskapende. Opplever det som mer vanskelig».



Hovedfunn 9. klassingene

#1 Sosiale medier er en uunnværlig del av livet og brukes flere timer daglig.

2 Hets, grov språkbruk og seksuelt krenkende innhold er en normalisert del av ungdommenes digitale hverdag.

3 Lav tillit til voksne og plattformenes rapporteringsfunksjoner gjør at negative erfaringer sjelden deles med andre enn venner og jevnaldrende.

Hvordan opplever barn og unge å vokse opp på Gulset?

1.6 Erfaringer fra det fysiske livet



”

«Gulset-marka setter vi stor pris på».

«Jeg liker godt at jeg har mange venner som bor nærme meg».

«Jeg liker at det er bibliotek her og sykkelbane og gode mennesker. Også liker jeg butikkene og fotballbanene».



Venner og nærhet på Gulset verdsettes

Barn og unge på Gulset beskriver stedet sitt på mange forskjellige måter, men noen hovedtrekk går igjen på tvers av aldersgruppene. På tvers av 3., 7. og 9. klasse trekkes venner, nærhet og natur frem som det mest positive ved å bo på Gulset. Det oppleves som trygt og godt å ha kort vei til venner, aktiviteter og marka, og for mange er det nettopp fellesskapet som gjør Gulset til et bra sted å vokse opp. Gulsetmarka blir trukket frem som et stort pluss, men også som en kilde til frustrasjon når skog hogges ned. Uavhengig av alder opplever barna og ungdommene at det er begrenset hva man kan gjøre på fritiden. Ønsket om flere lekeplasser, aktiviteter, møteplasser, sportsfasiliteter og et større kjøpesenter går igjen.

Barna som går i 3. klasse legger mest vekt på positive ting som vennskap, korte avstander og lek. De er opptatt av trygghet i hverdagen: flere gangfelt, at folk er snille med hverandre, mindre hærverk og trygg ferdsel står høyt på ønskelisten.

7. klassingene fokuserer mer på det sosiale miljøet blant barn og unge, og er opptatt av det burde jobbes for et bedre samhold og miljø mellom de to barneskolene. De uttrykker utrygghet knyttet til ungdomsgjenger og savner at voksne, særlig lærere, griper inn når det oppstår mobbing eller konflikter. De er også opptatt av estetiske ting, som at skolen fremstår grå og gammeldags.

De som går i 9. klasse er mer opptatt av Gulsets omdømme, sosiale forskjeller og mangelen på tilbud for ungdom. Noen av de unge beskriver stedet som kjedelig, lite og med et dårlig rykte. Samtidig setter de pris på mangfoldet i befolkningen, som gir forståelse for ulike kulturer og livssituasjoner. Drømmene deres handler om større endringer, som ny og finere skole, flere utdanningsmulighet lokalt, kjøpesenter og bedre fritidstilbud.



Utfordringer på Gulset

3. klassingene

Hærverk, tyveri og innbrudd i nærmiljøet, savner flere gangfelt og gangveier.

7. klassingene

Konflikt og dårlig forhold mellom skolene, dårlig klassemiljø med mobbing, utenforskap og nedsettende språkbruk.

9. klassingene

Savner flere aktiviteter og fritidstilbud, ungdomsgjenger som skaper utrygghet, følelse av at Gulset har et dårlig rykte, sosial og økonomiske forskjeller, få fremtidsutsikter lokalt for utdanning.



”

«Det er dumt at folk og ungdommer har ødelagt deler på sykkelen til barn som har parkert på skolen og sånn».

«Det er ikke så mye gjøre på fritiden her, spesielt for eldre ungdommer».

«Jeg liker ikke klassemiljøet, og den andre skolen her».

«Det er et veldig dårlig forhold mellom barneskolene. De hater oss og da må vi hate dem. Det blir konflikt på ungdomsskolen.»





Ønsker for Gulset: de unges egne ord

”

«Jeg ønsker meg en sykkelbane».

«Jeg skulle ønske det var mulig å ta utdanning nærmere – man må sannsynligvis ut av Skien for å studere for å bli noe».

«Jeg drømmer om svømmebasseng på skolen».

«Hvis jeg skulle forandret på noe så ville det vært beefen mellom Kollmyr og Stigeråsen skole».

«Jeg ønsker at lærerne gjør noe når elever spør om problemer de har».

Del 2.

Netnografisk undersøkelse
av TikTok, Instagram og
Jodel: Et bredt innblikk i
hva de unge eksponeres for

Hvordan vi gjennomførte undersøkelsene på TikTok og Instagram

2.1



Netnografisk undersøkelse av Instagram Reels og TikToks For deg-side

For å få et grundig innblikk i hva unge nordmenn møter når de scroller på TikTok og Instagram Reels, opprettet vi 12 profiler som ble satt til å være 13, 15 og 16 år gamle. Oversikten over profilene som ble opprettet vises nedenfor:

Kjønn	Alder	Plattform	Interesse	Følger
Jente	16	TikTok	Dans, Mote & Skjønnhet, Helse & Trening, Livsstil	
Jente	16	Instagram		
Gutt	16	TikTok	Helse & Trening, Sport	
Gutt	16	Instagram		
Jente	15	TikTok	Dans, Mote & Skjønnhet, Livsstil	Dina Torstensen, Eveline Karlsen, Sandra Thoen, Sara Høydahl, Isabelle Eriksen
Jente	15	Instagram		Stray kids, Eveline Karlsen, Sandra Thoen, Sara Høydahl, Isabelle Eriksen, Elevator boys
Gutt	15	TikTok	Helse & Trening, Sport	Kai Cenat, IShowSpeed, Jordan Matter
Gutt	15	Instagram		Kai Cenat, IShowSpeed, Jordan Matter
Jente	13	TikTok	Dans, Mote & Skjønnhet, Livsstil	Leah Behn, This Esme, Megan Elphick, Harlow Luna White, Daniel Jensen, Alan Chikin Chow, Julia Fiala
Jente	13	Instagram		Leah Behn, This Esme, Megan Elphick, Harlow Luna White, Daniel Jensen, Alan Chikin Chow, Julia Fiala
Gutt	13	TikTok	Helse & Trening, Sport, Humor	Trailmakers, Mr. Beast
Gutt	13	Instagram		Trailmakers, Mr. Beast

Interesser og følgerlister ble definert på bakgrunn av de kvalitative gruppeintervjuene som ble utført i forkant, og plattformenes tilgjengelige valg. På Instagram var det ikke mulig å angi preferanser. For å kunne undersøke hvordan feeden utvikler seg med minimal ekstern påvirkning følger profilene som er satt til å være 16 år gamle ingen kontoer.

Hver profil ble brukt i 60 minutter med scrolling. Når det dukket opp problematisk innhold, stoppet vi og så videoen ferdig. På Instagram ble slike videoer likt. Alt annet innhold ble scrollet forbi. For hver profil gjennomførte vi skjermopptak og tok skjermbilder av problematisk innhold. Dette sikret både tids- og mengderegistrering og muligheten til å gå tilbake i materialet.

Gjennom denne metoden får vi et bredt innblikk i hva unge nordmenn eksponeres for på sosiale medier. Det finnes likevel noen begrensninger: Vi kunne ikke sette lokasjonen til Skien, profilene manglet historikk, og vi fikk ikke innsyn i lukkede fellesskap der unge følger hverandre og deler innhold direkte.

Den netnografiske undersøkelsen brukes derfor til å belyse de overordnede temaene ungdommene beskriver, og til å identifisere bredere kulturelle strømninger på TikTok og Instagram. Dette gir viktig kontekst til funnene fra fokusgruppeintervjuene.

Mønstre i eksponering for problematisk innhold på tvers av plattform, kjønn og alder

2.2



Dating og følelse av egenverdi rammesettes ulikt for gutter og jenter

Datinglivet

På tvers av kjønn og aldersgrupper ser vi at relasjoner og datingråd er temaer som særlig går igjen i feeden på sosiale medier. Normene for hvordan gutter og jenter skal oppføre seg skiller seg imidlertid tydelig fra hverandre.

Jentene eksponeres først og fremst for innhold med et budskap om tilpasning. De skal lese og forstå gutters signaler, regulere egen atferd og unngå å være «for mye». Guttene møter derimot innhold som i større grad posisjonerer dem som det styrende og dominerende kjønn, der jenter ofte framstilles som objekter for deres blick og bekræftelse.

Samlet viser undersøkelsen at unge møter fortellinger i sosiale medier som ligger tett opp til tradisjonelle kjønnsroller. Jentene er avhengig av guttens anerkjennelse, og det forventes at guttene har makt og kontroll. Gjennomgående framstillinger som dette kan bidra til å gjenfortelle trange kjønnsideal som unge speiler seg i og orienterer seg etter.

Egenverdi

På tvers av kjønnene er det en tydelig forskjell i hvordan verdighet og selvforståelse formidles i feedene på sosiale medier.

Jentenes innhold domineres av negative fortellinger, der oppfatning om egenverdi knyttes tett opp mot gutters vurderinger. Det er en forventning om å tilpasse seg, være pen og aldri «for mye». Guttene eksponeres typisk for innhold som i større grad bekrefter deres styrke og overlegenhet; motgang framstilles som noe som kan omsettes til disiplin, kontroll og personlig suksess.

Denne forskjellen i tone og retning speiler hvordan plattformene formidler tradisjonelle kjønnsroller: Jentene plasseres i en posisjon der de vurderes gjennom andres blick, mens det fremstilles som at guttene skal heve seg over andre og være dominante.



Portrettering av alvorlig mistriivsel øker med alderen for begge kjønn

På tvers av kjønn ser vi også tydelige likheter i hva unge eksponeres for på sosiale medier.

Depressivt og selvskadende innhold fyller mye i feedene, og omfanget øker tydelig med alderen. Dette fremstår som aldersbetinget, snarere enn knyttet til kjønn.

Temaer som selvhvat, selvskading og selvmordstanker forekommer hos både gutter og jenter. Slike videoer og innlegg fremstiller ofte selvhvat som en identitet eller et fellesskap, og noe som kan gjøre negative følelser mer normaliserte. Samtidig ser vi en tendens til at selvskading og selvmord romantiseres eller estetiseres, noe som kan bagatellisere alvorlige psykiske utfordringer.

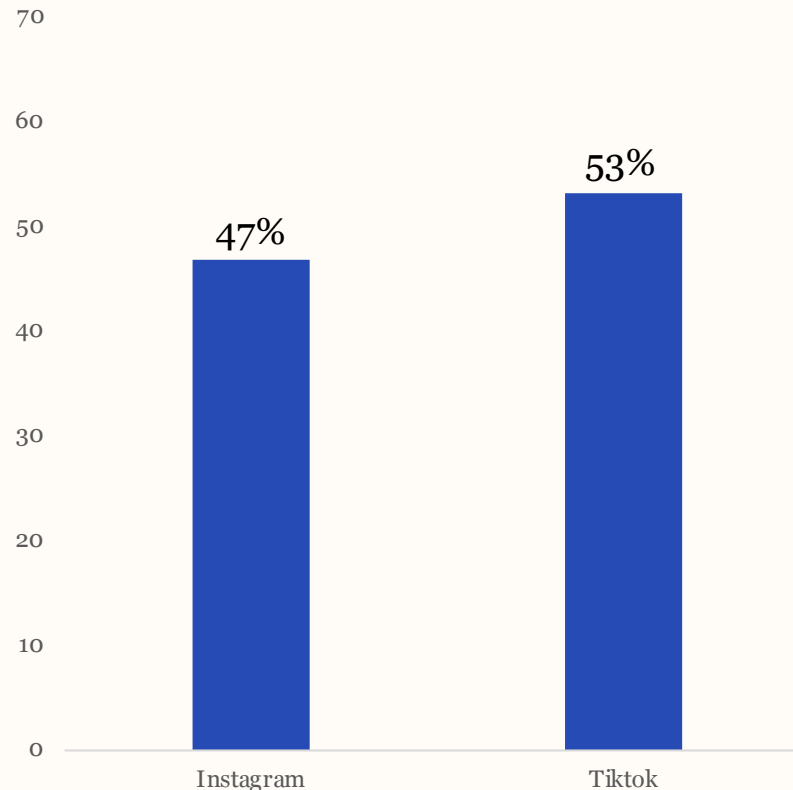
Funnene bygger som nevnt på analyser av profiler til 13-, 15- og 16-åringer. De yngste elevene vi snakket med i de kvalitative intervjuene (3. klassingene) eksponeres etter all sannsynlighet ikke for denne type innhold ettersom TikTok og Instagram først får en mer fremtredende rolle i hverdagen til de eldre aldersgruppene.



Nesten lik fordeling av problematisk innhold på TikTok og Instagram

I undersøkelsen har vi sett på fordelingen av problematisk innhold på de ulike plattformene. Diagrammet til høyre viser at det problematiske innholdet fordeler seg nesten likt mellom de to plattformene

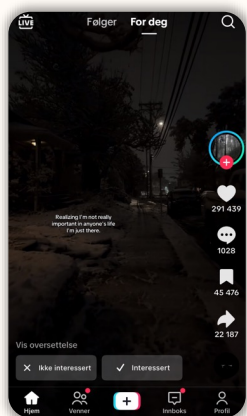
53 prosent av det problematiske innholdet vi har registrert stammer fra Tiktok, mens 47 prosent stammer fra Instagram.



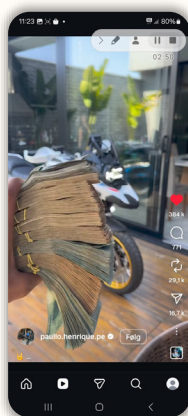


Alle profiler ble eksponert for problematisk innhold i løpet av de første 12 minuttene med scrolling

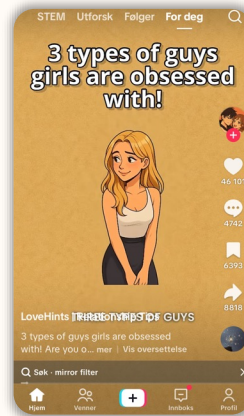
Innhold: ● Depresjon ● Kjønnssroller ● Grind-mentalitet



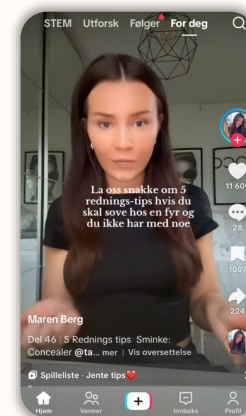
"Realizing I'm not really important in anyone's life I'm just there."



Videoen viser en stor bunke pengesedler og en dyr motorsykel



Videoen viser hvilke tre typer gutt man kan være for å tiltrekke seg jenter.



Videoen gir «overlevelsestips» hvis jenter ikke har med seg sminke etter å ha overnattet hos en gutt.

Minutter

1

6

12

Jentenes liv på sosiale medier:

Problematiske innhold preger det digitale ungdomslivet

2.3



Jentenes digitale hverdagsliv

Jentenes feed viser et ungdomsliv der relasjoner til både jenter og gutter hele tiden må avkodes og reguleres. De møter sterke normer for hvordan man som jente skal være «riktig», og disse normene skaper ofte subtile former for sosial sanksjonering mellom jenter, for eksempel gjennom uthenging av dem som er «for mye» eller for åpne for gutters oppmerksomhet, og dermed oppfattes som noen som oppfører seg «feil».

Mye av innholdet trener jenter i å lese gutters signaler, ikke sine egne. De oppfordres til å tolke og tilpasse seg gutters blick, ønsker og reaksjoner, snarere enn å kjenne etter egne behov og grenser. Når dette kombineres med ensomhet eller følelsen av å stå utenfor, får selvkritikken lett feste.

Feedene inneholder tydelige spor av både selvhat, selvskading og selvmordstanker som en understrøm i fortellingene om å være «feil» eller «ikke god nok».

De fem mest fremtredende temaene

1. Normer og sosial sanksjonering mellom jenter
2. Jenter lærer å lese gutters signaler – ikke sine egne
3. Ensomhet og følelsen av å stå utenfor
4. Selvhat
5. Selvskading og selvmordstanker



Etter hvert som jentene blir eldre, blir feeden deres stadig mer preget av mistriivsel

13-åringene:

Et feed dominert av usikkerhet
rundt relasjoner

Den 13 år gamle jenta blir nesten utelukkende eksponert for dating innhold som handler om tegn, strategier og regler for hvordan hun skal lese gutters signaler og unngå avvisning. Kjærlighet framstilles som noe det er lett å mislykkes med. Det første møte med romantikk risikerer dermed å bli preget av tvil, mistillit og frykt for å bli avvist.

15-åringene:

Datingfrustrasjoner og begynnende
mistrivsel

Hos den 15 år gamle jenta fyller dating fortsatt mye, men nå blandes det med budskap om at gutter ikke ser jenters verdi. Samtidig dukker tydeligere depressivt innhold opp, slik som ensomhet, selvhat og tunge tanker.

16-åringene:

En mørk og depressiv feed

For den 16 år gamle jenta er feeden i stor grad preget av mørkt, depressivt innhold. Videoene kretser rundt følelsen av å være misforstått, alene og uten framtid, og flere romantiserer selvmord og selvdestruktive tanker. I de observerte feed-forløpene trer det fram et ensidig univers der håp fyller svært lite, og der døden i økende grad presenteres som en mulig utvei.

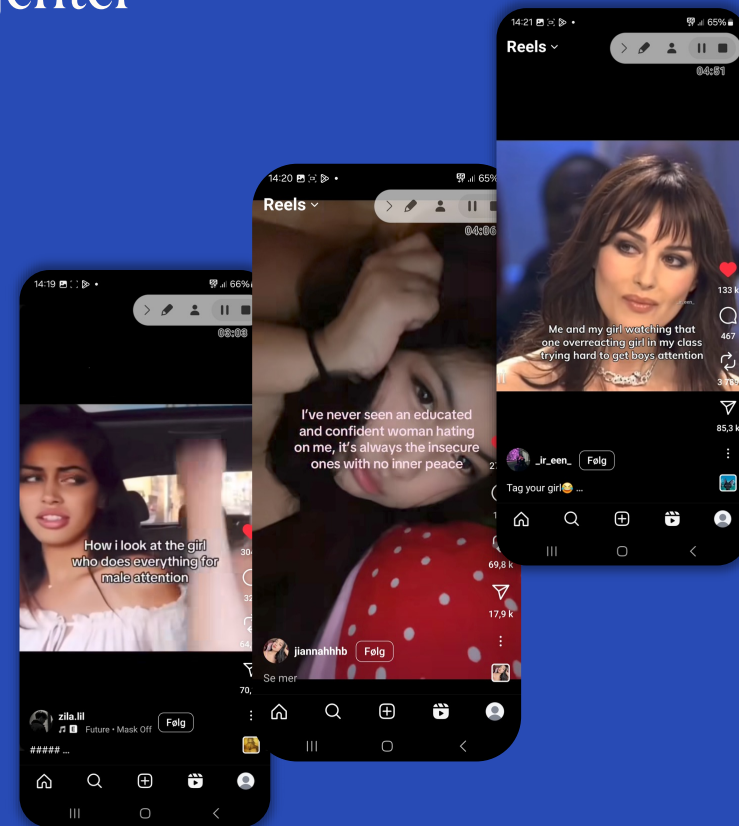


1. Normer og sosial sanksjonering mellom jenter

Innholdet viser dynamikker der frustrasjon, irritasjon og moraliserende kommentarer ofte rettes mot andre jenter. Enkelte typer jenter, for eksempel de som framstilles som veldig opptatt av gutters oppmerksomhet, som overdramatiske eller usikre, blir omtalt som noen man bør ta avstand fra eller gjøre narr av.

På tvers av videoene trer det fram en kultur der jenter følger nøye med på hverandres valg og «prestasjoner» i møte med gutter. I stedet for å utfordre normene for hvordan jenter bør oppføre seg, bekrefter innholdet dem: En jentes status knyttes både til hvordan hun håndterer gutters oppmerksomhet, og til hvor tydelig hun distanserer seg fra dem som blir oppfattet som for pågående.

Mye av dette innholdet bygger på en «jeg er ikke som de andre jentene»-fortelling, der avsenderen fremstiller seg selv som mer moden, balansert og selvsikker enn de jentene som viser seg fram eller aktivt søker oppmerksomhet fra gutter.





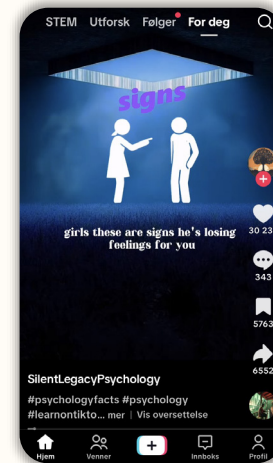
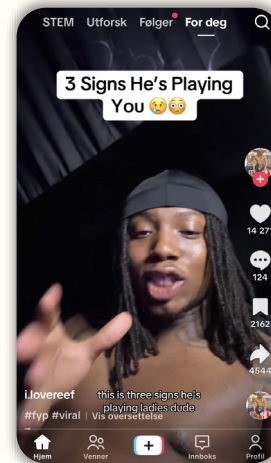
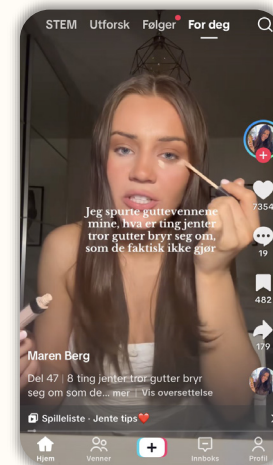
2. Jenter lærer å lese gutters signaler – ikke sine egne

Særlig i feeden til den 13 år gamle jenta ser vi en stor mengde innhold som fungerer som oppskrifter for å forstå gutter. Videoene gir regler, råd og «fakta» om hvordan jenter skal tolke gutters signaler, hva det betyr når han ikke svarer, og hvordan hun bør opptre for ikke å virke for interessert.

Samtidig fyller innhold der gutter selv forklarer «men facts» og «signs he's playing you», eller gir instruksjoner om hvordan jenter bør oppføre seg for å bli oppfattet positivt. Fokus flyttes fra jentas egne behov til en konstant analyse av hva gutten mener, føler eller forventer.

For en 13-åring innebærer dette at romantiske relasjoner potensielt introduseres gjennom mistillit, usikkerhet og strategisk atferd. Relasjoner framstilles som noe det er lett å gjøre feil, og der ansvaret plasseres hos jenta: Hun skal unngå å misforstå signaler, stille for mange krav eller vise for stor interesse.

Slik kan innholdet skape en ramme der frykten for avvisning får en framtrepende plass i hennes tidlige erfaringer med kjærlighetsrelasjoner.





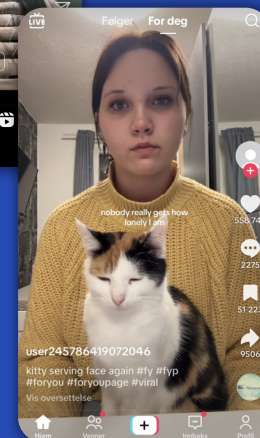
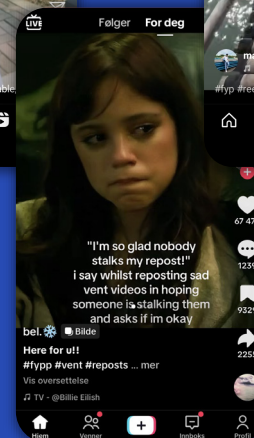
3. Ensomhet og følelsen av å stå utenfor

På tvers av videoene går det igjen en tydelig følelse av å stå utenfor. Innholdet viser unge som føler seg mindre viktige enn vennene sine, som er lette å erstatte, eller som noen ingen egentlig legger merke til. Ensomhet og sosial usikkerhet er gjennomgående temaer.

Denne opplevelsen beskrives både direkte og gjennom små situasjoner: å trekke seg unna for ikke å ta plass, håpe at noen spør hvor man er, eller lengte etter tegn på at noen bryr seg. Stillhet, nøytrale ansikter og melankolske lydspor forsterker stemningen av å stå alene.

For mange unge jenter blir innholdet et speil på en hverdag der det å bli valgt og sett får stor betydning. Selv om sårbarhet vises åpent, ligger det fortsatt en forventning om at egen verdi avhenger av andres bekreftelse.

Dette samsvarer med det jentene forteller i intervjuene, der konflikter i gruppechatter, manglende svar og usikre vennskap gjør det lett å føle seg oversett. Samlet viser materialet at mange opplever at plassen i fellesskapet hele tiden må bekreftes på nytt.





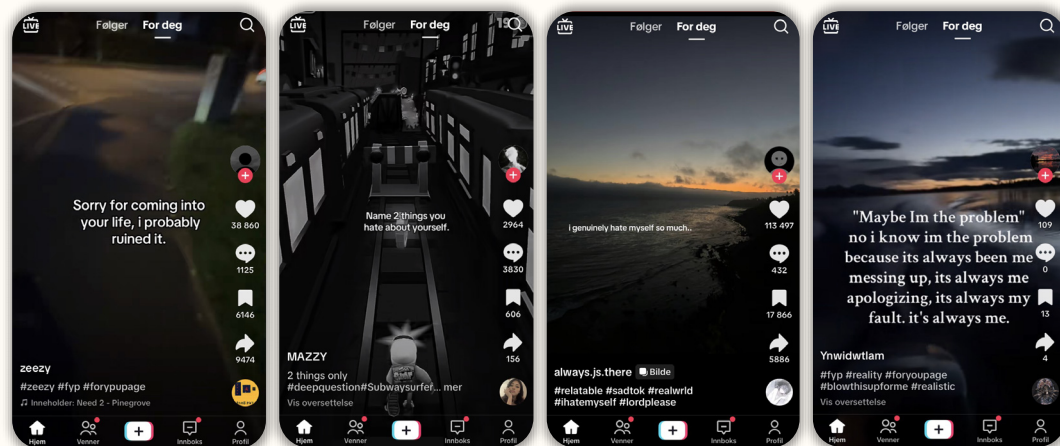
4. Selvhat i feeden

Videoene i denne kategorien viser et dypere emosjonelt mørke enn ensomhetsinnholdet. Her handler det ikke om å stå utenfor, men om en grunnleggende følelse av å være «feil». Unge skildres som noen som vender skyld og skam innover og som ser seg selv som årsaken til både egne og andres problemer.

På tvers av videoene går det igjen en fortelling om at man ikke er verd å elske, ikke fortjener en plass hos andre og helst ikke bør ta plass i det hele tatt. Selvkritikken dominerer, og smerte og ansvar rettes først og fremst mot en selv.

Slik framstår selvhatet ikke bare som en følelse, men som en måte å forstå seg selv på. Innholdet skaper et rom der denne selvforståelsen deles av unge som kjenner seg igjen i de samme opplevelsene.

I de kvalitative intervjuene ser vi tilløp til dette, der det blant annet beskrives lav selvtilitt og skam knyttet til kropp og utseende allerede blant jenter i 7. klasse.



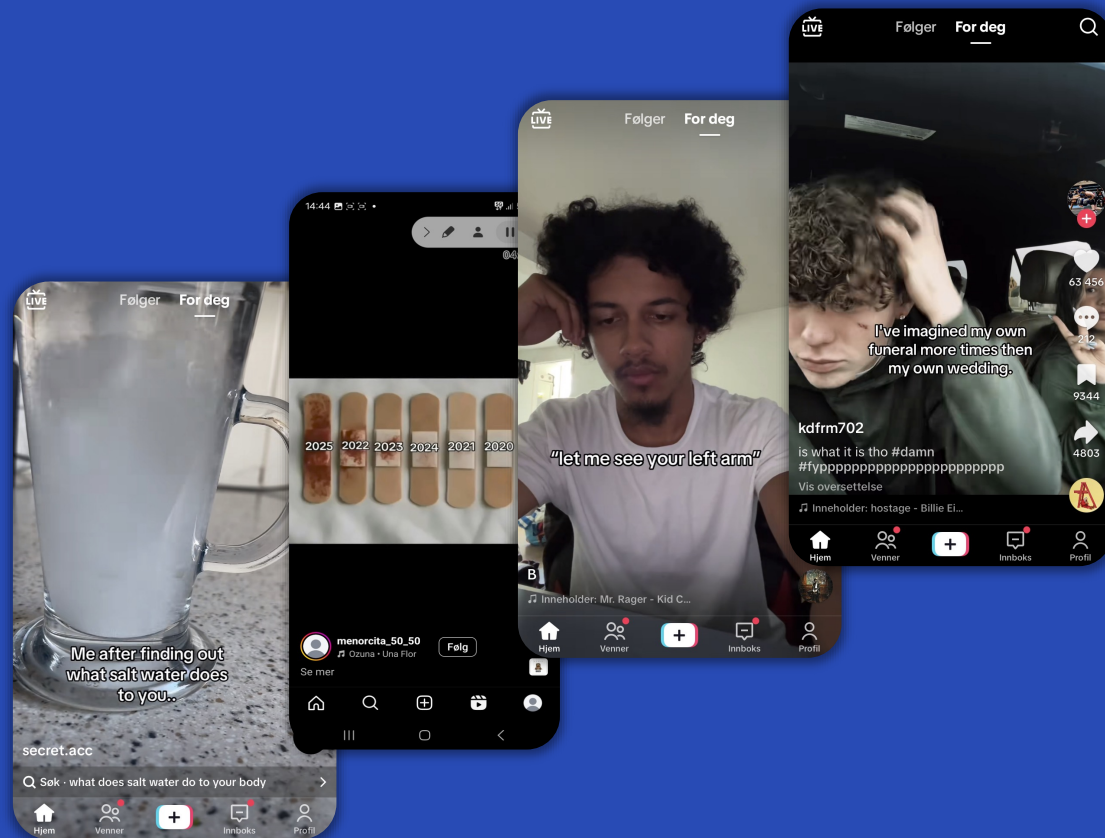


5. Selvskading og selvmordstanker

I denne kategorien blir det depressive innholdet tydelig mer alvorlig. Videoene kretser ikke bare rundt tristhet eller håpløshet, men om konkrete forestillinger om egen død. Selvmordstanker presenteres som noe brukerne aktivt ser for seg og kjenner seg igjen i, og temaet inngår som en del av hverdagslig innhold.

Det forekommer også indirekte eller symbolske referanser til selvskading, for eksempel gjennom bilder av plaster eller hentydninger til arr på armene. Selv om fysisk skade ikke vises, formidler innholdet en tydelig selvdestruktiv tankegang, der personen beskrives som uten framtid eller verdi.

På sosiale medier framstilles disse tankene ofte som noe gjenkjennelig og delbart. Det skaper et miljø der alvorlige selvmordstanker kan sirkulere som emosjonelt innhold, snarere enn som signaler om behov for hjelp eller støtte.





Guttenes liv på sosiale medier:

Problematisk innhold som preger det digitale ungdomslivet

2.4



Guttenes digitale hverdagsliv

Guttenes feed preges av et tydelig prestasjonsfokus, der det digitale mannsidealet handler om å være målrettet, uavhengig og å ha kontroll. Gjennom innhold som hyller selvoptimering, disiplin, trening, økonomisk suksess og faste rutiner, tegnes et bilde der man hele tiden skal bli bedre. Grind-mentalitet, fortellinger om overlegenhet og sigma-idealet går igjen: gutten oppfordres til å holde avstand til «den vanlige gjengen», tåle mer enn andre og bevise verdi gjennom prestasjon.

Samtidig dukker det jevnlig opp fortellinger om kvinner som distraksjon og risiko, der jenter beskrives som noen som kan ta fokus bort fra viktigere ting eller skape drama.

Parallelt åpner innholdet for et mer sårbart spor. I avsnittet Bak fasaden: digitale fortellinger om gutters sårbarhet, ser vi hvordan gutter deler erfaringer med usikkerhet, ensomhet og følelsen av ikke å strekke til. I flere videoer tematiseres også selvhat og selvmordstanker, der smerte og tvil framstilles som noe man helst håndterer alene. Slik blir feeden et sted der både krav om å yte mer, og forventningen om å skjule sårbarhet, hele tiden er til stede samtidig.

De syv mest fremtredende temaene



1. Det digitale mannsidealet
2. Selvoptimering i feeden
3. Grind-mentalitet
4. Fortellinger om overlegenhet og sigma-idealet
5. Fortellinger om kvinner som distraksjon og trussel
6. Bak fasaden: digitale fortellinger om gutters sårbarhet
7. Selvhat og selvmordstanker



Etter hvert fylles feeden mer av suksess, prestasjon og egenoptimalisering

13-åringene:

Introduksjon til suksess- og statusidealer

13-åringen møter innhold som definerer hva man bør strebe etter: overveldende rikdom, dyre biler, eksklusive klokker og bunker med pengesedler. Idrettsstjerner og rike profiler brukes som bilder på et liv der verdi måles i penger, status og synlige resultater.

15-åringene:

Når idealene oppleves nesten uoppnåelige

Hos 15-åringen blir tonen mørkere. Innholdet kretser rundt erkjennelsen av at idealene for suksess er vanskelige å leve opp til. Selvbildet utvikler seg til en «lone wolf» som ser seg selv som en av de få som kan bryte gjennom og lykkes, mens resten framstilles som noen som ikke har forstått det, eller ikke er villige til å gjøre det som kreves.

16-åringene:

Målet er suksess – uansett hva

16-åringen eksponeres for innhold som viser hvordan suksess skal oppnås, særlig økonomisk. Fokuset ligger på å starte egen virksomhet og maksimere inntekten, støttet av bilder av rikdom som en konstant påminnelse om målet. Samtidig dukker det opp innhold som framstiller kvinner som distraksjoner, eller som noen som bare er ute etter menns penger.

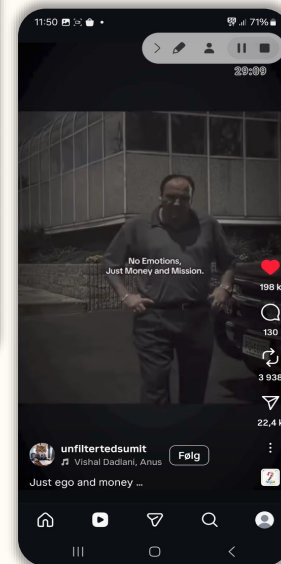
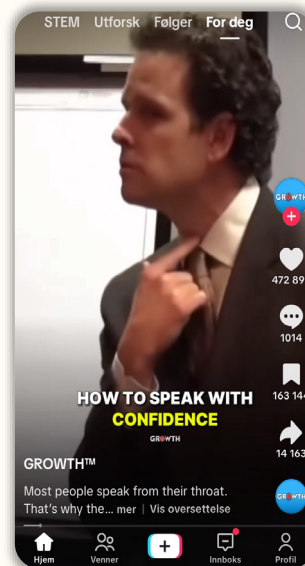


1. Det digitale mannsidealet

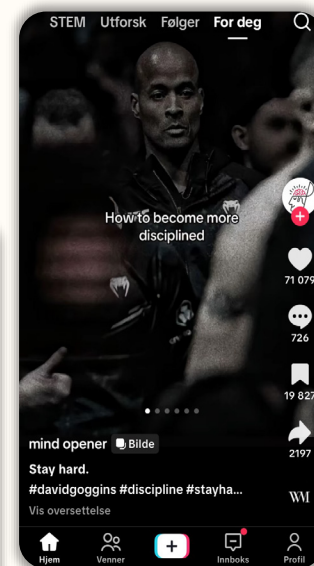
Innholdet kretser i stor grad rundt et snevert mannsideal. Videoene normaliserer forestillingen om at en «ordentlig mann» er fysisk sterk, disiplinert og følelsesmessig kontrollert. Stoiske budskap om selvkontroll og fravær av sårbarhet fyller mye og presenteres som sentrale sider ved maskulinitet.

Samtidig framstilles mannen som familiens forsørger, en som skal kunne ta vare på både seg selv, foreldrene og framtidige barn. Økonomisk suksess og evnen til å skape et «godt liv» løftes fram som en naturlig del av den mannlige rollen.

Denne fortellingen understøttes av klipp der menn fungerer som idealfigurer: idrettsutøvere, næringslivsprofiler og nettpersonligheter som Øystein Stray Spetalan, David Goggins, Jeff Bezos, Elon Musk og Andrew Tate. De framstår som prototyper på den «riktige mannen», som kombinerer styrke, disiplin og økonomisk makt.



"No Emotions, Just Money and Mission."

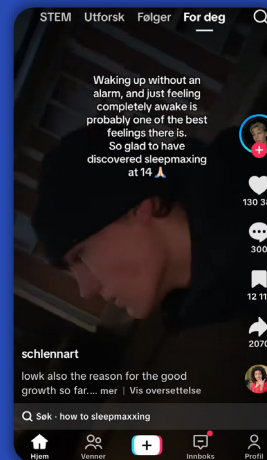
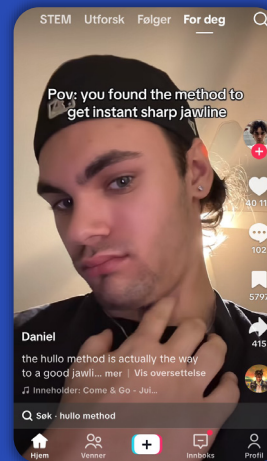




2. Selvoptimalisering i feeden

Innholdet er sentrert rundt en tydelig selvoptimeringskultur. Videoene fokuserer på å optimalisere utseendet, særlig ansiktet, og gir inntrykk av at man kan endre ansiktssymmetri og få en skarpere kjeve på få sekunder. Det gis også råd om bruk av peptider for å maksimere de kroppslige resultatene av trening.

Samtidig anbefales bøker som lover å gi «all kunnskapen man trenger» for å bli en del av topp 1 prosent. Det vil si å tilhøre et eksklusivt lag av menn som angivelig «har knekt koden» for suksess. Gutters fysikk og mentale styrke framstilles som noe som hele tiden skal måles, forbedres og optimaliseres.



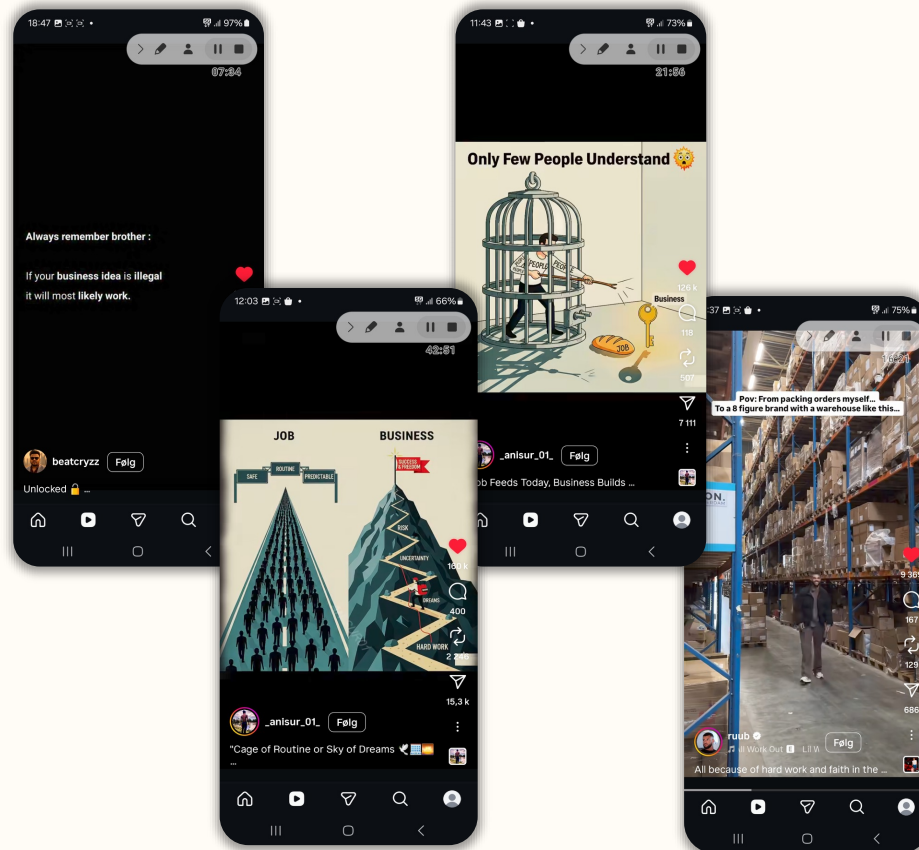


3. Grind-mentalitet

En del av innholdet kretser rundt en tydelig grind-mentalitet der lønnsarbeid og tradisjonelle utdanningsløp nedvurderes. Videoene etablerer en fortelling om at bedriftseiere grunnleggende er «bedre» enn andre fordi de ikke bruker livet sitt på å gjøre andre rike.

Idealfiguren er den som tror på seg selv, står på egne ben og er villig til å ta stor risiko for økonomisk gevinst.

I noen tilfeller går innholdet så langt som å oppfordre til kriminell virksomhet som snarvei til høy inntekt. På tvers av videoene holdes bildet av mannen som forsørger fast, han skal gjennom økonomisk suksess sikre et godt liv for seg selv og sine nærmeste.



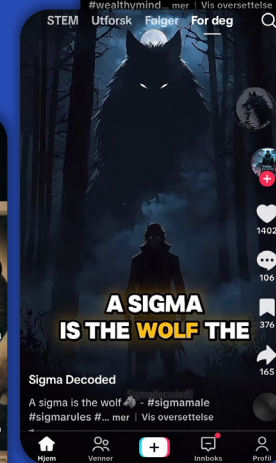
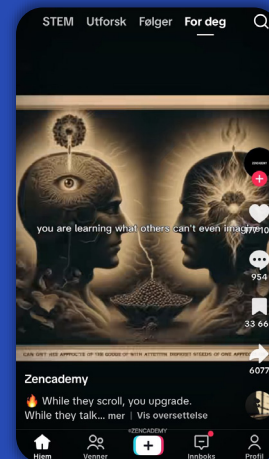


4. Fortellinger om overlegenhet og sigma-idealet

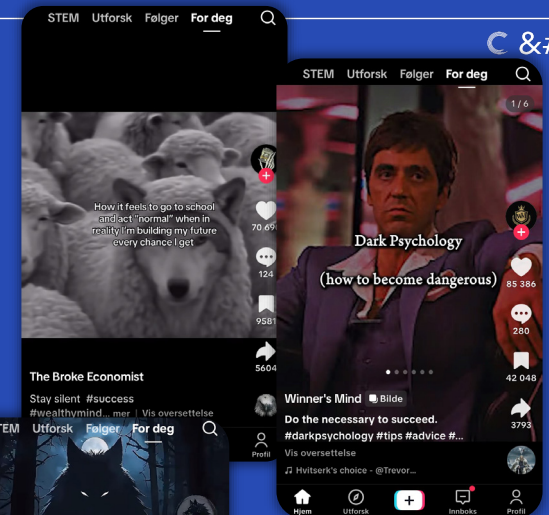
Gjentatte videoer formidler en idé om at enkelte figurer står over vanlige sosiale hierarkier. Denne sigma-figuren presenteres som en «lone wolf» som verken søker andres anerkjennelse eller deltar i fellesskap. Figuren framstilles som intellektuelt og mentalt overlegen, ofte visualisert som en ulv omgitt av sauer, der ulven uten videre kunne dominere flokken, men vurderer at det ikke er verdt innsatsen.

Fortellingen bygger på idealer om følelsesmessig kontroll, urokkelig selvtillit og evnen til å ta styring og ansvar. Samtidig understrekes det at sigma-figuren bevisst velger å stå utenfor systemet, ikke fordi han ikke kan, men fordi han oppfattes som «hevet over» normene.

Innholdet suppleres av videoer og guider som beskriver manipulasjonsstrategier ment å styrke opplevelsen av overlegen status og fremstiller avsenderen som mer intelligent, distansert og utilnærmelig, i tråd med sigma-idealet.



Forklarer hva en «sigma» er, og hvilke kjennetegn som kjennetegner dem



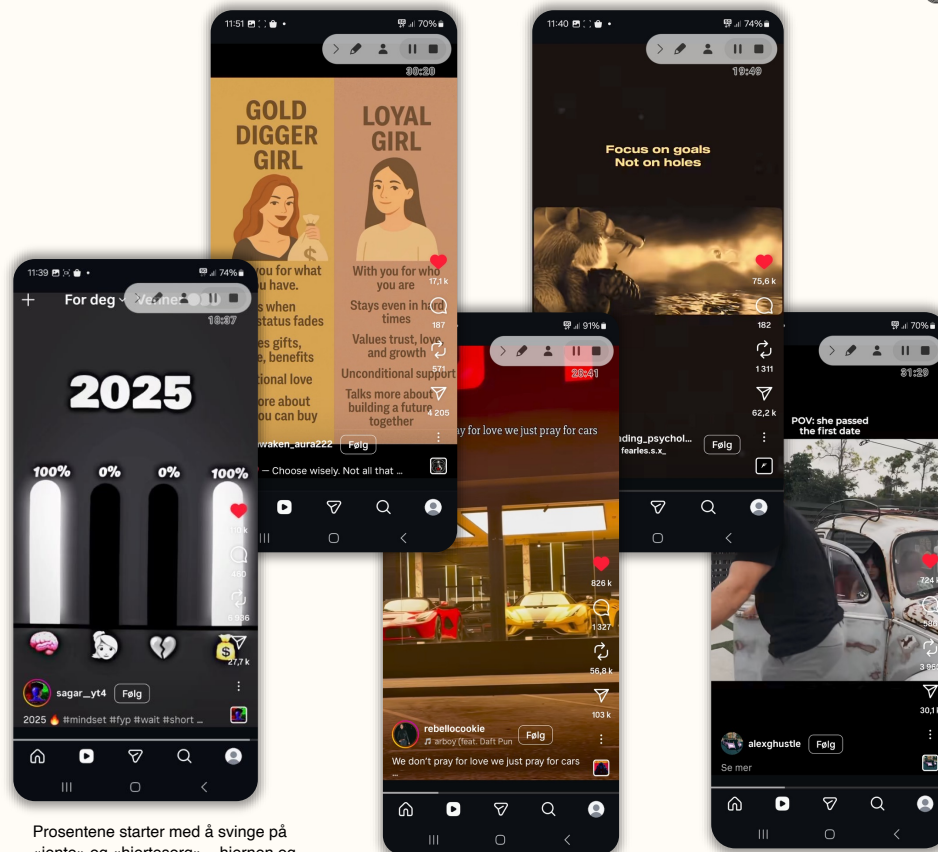
1. Look into people's eyes, don't give a fu*k about who they are.
2. Never appear stressed, always act calm. Fake it if needed.
3. Speak as slow as possible.
4. Never respond immediately, wait a few seconds and respond cold and short.
5. Don't show any of your weaknesses, not even to your friends. People will use them against you."



5. Fortellinger om kvinner som distraksjon og trussel

Innholdet viser ofte kvinner som noe som står i veien, eller som noen som først og fremst er ute etter menns penger. Flere videoer oppfordrer gutter til å «teste» jenter for å finne ut om de bare er interessert i økonomiske fordeler. I noen klipp omtales kvinner kun som «hull», noe som gjør det vanlig å snakke om dem på en måte som fratrar dem respekt og likestilt verdi.

Det å velge bort jenter framstilles samtidig som et tegn på styrke, og ikke som et tap. I deler av innholdet kobles dette til sigma-rollen, der det å avvise relasjoner til jenter brukes som et tegn på overlegenhet og uavhengighet.



Prosentene starter med å svinge på «jente» og «hjertesorg» – hjernen og penger står på 0 prosent. Når jente og hjertesorg går ned til 0 prosent, begynner hjernen og pengene å øke til de når 100 prosent.

“We don't pray for love we just pray for cars”

Mannen åpner bildoren til en gammel, rusten bil for en kvinne og leder henne bort til sin Bugatti.

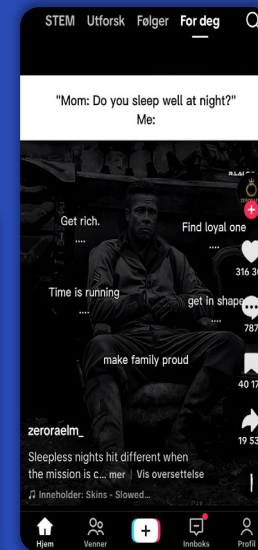
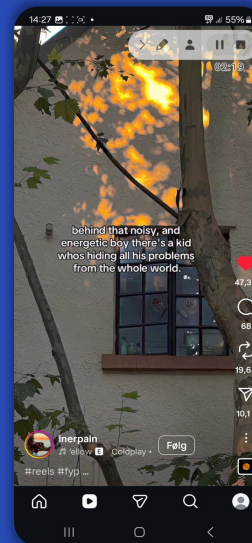


6. Bak fasaden: digitale fortellinger om gutters sårbarhet

I materialet ser vi en gjennomgående fortelling om unge som bærer tunge følelser uten helt å ha språk for det. Videoene kretser rundt det å føle for mye, sove for lite, miste tillit og å gå med en indre smerte som ingen ser. Utsagn som «I wish someone would look me in the eyes and say 'I know you're not okay'» uttrykker et sterkt ønske om omsorg og å bli lagt merke til, samtidig som mange viser strategier for å skjule det de står i.

TikTok og Instagram blir dermed steder der de formidler det de ikke klarer å si ansikt til ansikt. Det kan tolkes som et håp om at noen skal fange opp det de ikke får sagt høyt.

I intervjuene kjenner særlig de eldste elevene igjen denne opplevelsen. De beskriver at sosiale medier gir mer uro, press og dårligere søvn, og at de ofte prøver å «ikke ta innover seg det negative», men håndterer det alene i stedet for å snakke med noen om det. På tvers av fortellinger om hard tone, krenkelser og grenseoverskridende innhold tegner det seg et bilde av unge som «tåler» mye, scroller videre eller blokker, og som dermed bærer en stor del av ubehaget selv, også når de mangler språk eller rom til å sette ord på det.



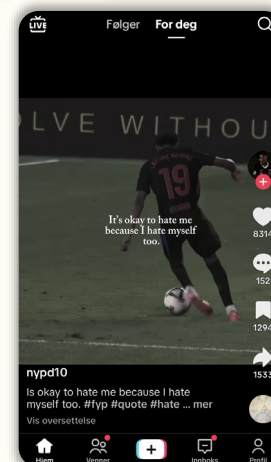
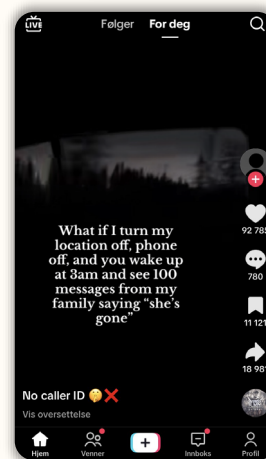
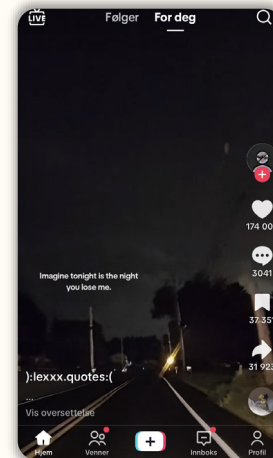
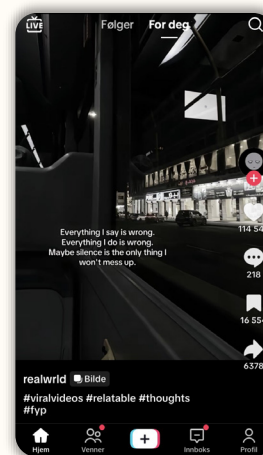


7. Selvhat og selvmordstanker

Innholdet formidler et selvhat som framstilles som en total avvisning av egen verdi. Videoene kretser rundt følelsen av å være en grunnleggende fiasko, én som ikke klarer å leve opp til forventninger og derfor burde trekke seg tilbake eller være stille. Et gjennomgående motiv er at selvhatet brukes til å forklare hvorfor andre tar avstand: gutten framstiller seg selv som problemet, ikke omgivelsene, og selvhatet blir en slags identitet heller enn et mulig uttrykk for behovet for hjelp.

I forlengelsen av dette dukker selvmord opp som konkrete scenarier og avskjedsfantasier i feeden. Døden både romantiseres og bagatelliseres når selvmordstanker formidles i en uformell tone.

Gjentatt eksponering for denne typen innhold kan bidra til å normalisere både selvhat og selvmordstanker og til å tone ned alvoret i følelsene som ligger bak. Samtidig blir det vanskeligere å skille mellom selvscenesettelse og uttrykk for en reell krise.



Undersøkelse av Jodel: Et innblikk i den lokale samtalen

2.5



Jodel gir et vindu inn i den lokale samtalen

Jodel er et anonymt, lokalt forankret sosialt medium der samtalen handler om byen, hverdagen og «de rundt oss» her og nå. For unge i Skien og på Gulset er Jodel et sted hvor de kan skrive mer direkte og ufiltrert enn på plattformer der navn og profil er synlig.

Gjennom analysen av Jodel får vi innblikk i den lokale ungdomssamtalen slik den faktisk høres ut: hvordan de beskriver miljøet sitt, hvilke temaer som fyller mest, og hvilke fellesskap, konflikter og grensesetting som utspiller seg i det digitale nærmiljøet. Jodel utfyller dermed de andre plattformene ved å vise hva som skjer når anonymitet og lokal tilhørighet setter rammene for unges digitale hverdag.



Netnografisk undersøkelse av Jodel

For å få et grundig innblikk i hva unge i Skien og på Gulset møter når de scroller på Jodel, har vi i perioden 3. april 2025 til 27. august 2025 ukentlig samlet inn alle tilgjengelige innlegg og kommentarer fra den lokale Jodel-feeden (med lokasjon satt til Skien/Gulset).

Datainnsamlingen ble gjennomført i flere trinn:

1. Ukentlige skjermopptak av «Home»-siden i Jodel med lokasjon Skien, inkludert tilhørende kommentarfelt.
2. Videofilene ble deretter gjort om til stillbilder med intervaller på 0,2 sekunder.
3. Alle bildene ble skannet for tekst ved hjelp av optisk tegngjenkjenning (OCR).
4. Deretter rensset vi datamaterialet, fjernet duplikater og strukturerte det i to datasett: ett med innlegg og ett med kommentarer.
5. Innlegg og kommentarer ble så annotert etter forhåndsdefinerte kategorier.
6. Til slutt gjennomgikk analytikere fra Common Consultancy materialet kvalitativt for å identifisere mønstre og tendenser i innhold, språkbruk og tematikk. Det endelige datasettet består av 1 311 innlegg og 5 212 kommentarer.

Bruk, risikoområder og kjønnsroller på Jodel

2.6



Jodel brukes særlig til fem formål

Jodel er et anonymt, lokalt forankret sosialt medium. For de unge i Skien blir Jodel et sted hvor de kan dele øyeblikk fra hverdagen, erfaringer og hvor også konflikter utspiller seg.

Gjennomgangen av dataene våre viser fem hovedformål: Jodel fungerer som byens digitale oppslagstavle for spørsmål, informasjon og små observasjoner, som arena for festkultur og russetid, hvor russ, nach og natteliv koordineres, og som plattform for lokal rivalisering, særlig mellom Skien og Porsgrunn.

Samtidig brukes Jodel til å gå fra digitale til fysiske møter når unge søker fest, fellesskap eller nye venner, samt til å oppnå kontakt og intimitet. Flørting, ønske om «hookups» og ulike henvendelser utgjør vesentlige deler av innholdet.

Videre ser vi også et gjentakende mønster der særlig jenter og unge kvinner seksualiseres og objektiviseres. Anonymiteten muliggjør denne typen samtaler om kvinner og hyperlokal ryktespredning.

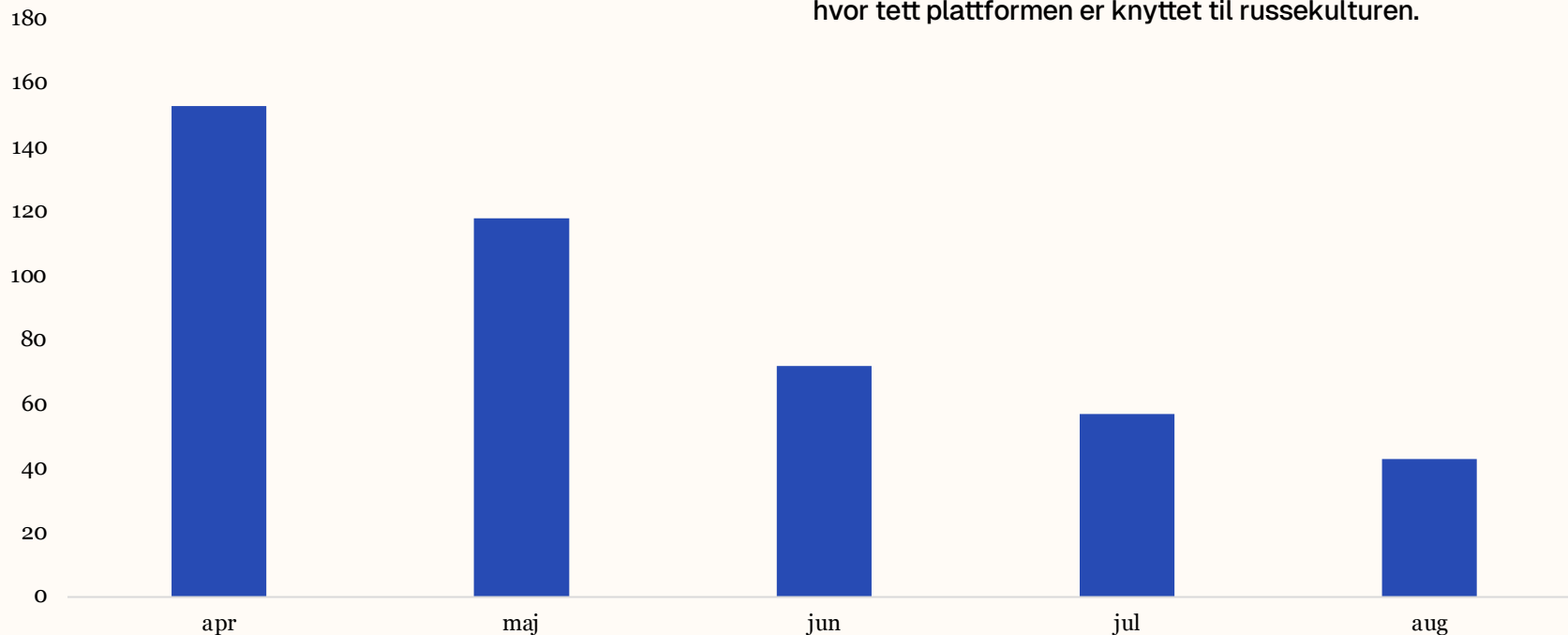
1. Arena for festkultur og russetid
2. Byens digitale oppslagstavle
3. Hookups & chat
4. Rivalisering i russetiden
5. Jodel som trygt rom



Jodel brukes særlig under russetiden

Diagrammet viser at aktiviteten på Jodel i tidsperioden vi har undersøkt. Aktiviteten toppe i april og mai, når russetiden er i full gang.

Jodel fungerer i denne perioden som digitalt samlingspunkt hvor russerne koordinerer fester, deler rykter og utforsker grenser. Når russetiden ebber ut, faller også bruken tilsvarende, noe som understreker hvor tett plattformen er knyttet til russekulturen.





1. Festkultur og russetid

Jodel er stedet hvor nattelivet koordineres. Det avtales hvor og hos hvem man møtes. Det brukes et implisitt språk knyttet til lokale steder og lokale referanser.

Plattformen fungerer som en oppslagstavle for å finne ut hvor det «skjer»: nach og fester annonseres og etterspørres, og det avtales hvem som kjører, og hvem som har plass i bil eller på buss.

Samtidig flommer trådene over av spørsmål om alkohol, nach for «to jenter» og alderskoder som 07/08.

Jodel blir dermed både et praktisk verktøy for å samle folk og en scene for status, tilhørighet og ekskludering. Den rommer både kampen om en «rulleplass» og følelsen av å stå utenfor når man ikke er del av en russebus.

C &#

”

«Skal folk på bakestranda eller krogshavn på 17 mai?»

«Plass til fler på russegruppe hvis noen er interessert. DM meg. #07#skien#porsgrunn»

«Neon jenter som vil på nash? Vi er 4 gutter 18+»

«Hvem tar med høytaler til krogshavn?»

«Noen som har fest i dag 2 J18»



2. Byens digitale oppslagstavle

Jodel fungerer som byens digitale oppslagstavle, der ungdom bruker fellesskapet som kilde til lokal kunnskap og tips. Det blir en slags mikro-offentlighet hvor praktiske spørsmål løses på stedet, som åpningstider, priser eller anbefalinger.

Samtidig brukes plattformen til å avklare hyperlokale hendelser og småsladder som bare gir mening innen byens egen kontekst. For eksempel spørsmål som: "Noen som vet hvem som tok Ryde til Trekløveren barnehage torsdag kveld og drev med hærverk der?" Slike innlegg viser hvordan Jodel er et forum for lokal tolking av rykter, hendelser og begivenheter.

”

« Noen som vet om en fysisk butikk som selger POPMART labubu I Norge eller Sverige? »

«Den billigste frisøren I Porsgrunn?»

«Noen som vet om hvem som tok Ryde til Trekløveren barnehage Torsdag kveld, og drev med hærverk der inne?»

«Hva bør man tenke på når man kjøper sommer dekk? Hva er best eller hva bør man styre unna?»



3. Rivalisering i russetiden

I russegruppene blir navn, logo og musikk sentrale markører for tilhørighet og hierarki. Disse elementene fungerer som statussymboler og brukes aktivt til posisjonering i nærmiljøet.

Ulike busser deltar i vedvarende statusspill hvor synlighet, leaks, og kvaliteten på «slippet» evalueres og sammenlignes. Suksess avhenger av å være tidlig ute, våge å være synlig, og av om gruppens omdømme passer med identiteten de presenterer.

Samtidig finner vi et aldershierarki hvor årganger (04–09) måler seg mot hverandre. De yngre beskrives som noen som presser seg frem, mens de eldre oppfattes som dem som har vanskelig for å gi fra seg posisjonen. Russefelleskapet blir dermed et konkurransepreget landskap hvor både alder og estetiske markører definerer plass, betydning og status.

”

«Ryktene sier at porsgrunngutta heter Northug»

«Schtinn er faktisk hele skiens hoffnarr atm 🤔»

«Parabellum er shit, leker alt for candy»

«Kan 04 og 05 legge seg og innse at russetiden demmes er over»

«Kan 08 slutte å late som dems russetid er nå. Vent på deres tur»



4. Hookups & chat

Ønsket om hookups og seksuelle invitasjoner tar mye plass på Jodel, men det er tydelige kjønnsforskjeller. De aller fleste henvendelsene kommer fra gutter og menn som presenterer seg som M18/M25/M30 og søker «damer» til sex, trekant, «FF» eller «noe i kveld». Språket er kort, aggressivt og transaksjonelt: det tilbys kjøring, sted, drikke eller «å bli skjemt bort», og det søkes spesifikke aldre og kroppstyper – cougars, «baddies», 07/08-jenter osv.

Innlegg fra jenter er både færre og mer indirekte formulert. Når de søker kontakt, skjer det vanligvis som «2 jenter keen på fest» eller «noen som vil henge/kjøre bli kjent».

Samlet peker det på at Jodel fungerer som lavterskel kontaktarena, hvor menn i høy grad setter tempo og tone i den eksplisitte seksuelle kontakten.

&#

«Noen damer som vil bli skjemt litt bort i helga? »

«Jente som vil kjøre en tur»

«Noen jenter som skal på old irish? M28 her 🙄»

«Noen gutter som vil møte 2 søte jenter 08 og 07»

«Dame som vil bli kjent og kanskje leke litt med et par? »



5. Jodel som trygt rom

Selv om Jodel ofte brukes til å finne sosiale møter og fest, viser datamaterialet at plattformen også fungerer som rom for sårbare ytringer. Unge bruker anonymiteten til å uttrykke behov de ellers har vanskelig for å si høyt: ønsket om nye venner, usikkerhet i relasjoner, eller følelsen av å stå utenfor.

Analysen viser at sårbare meldinger ofte mottas med forståelse, åpenhet og empati.

”

«Hvor blir man kjent med nye folk i 20-årene i Grenland?»

«Trenger sårt venner, hvor finnes de?»

«skulle vært russ i år, men av forskjellige grunner er jeg ikke det, men føler meg skikkelig ensom når jeg ser folk poste om det »

«Har så jævlig lyst til å hoppe fra grenlandsbrua ... livet går i dass»

«Hvordan vet jeg at han liker meg?»

Objektivisering og seksualisering av jenter på Jodel

2.7



Generell objektivisering og seksualisering av jenter

På Jodel ser vi at seksualisering av jenter er nokså utbredt og normalisert. Jenter omtales og vurderes som objekter, heller enn som personer. Dette kommer blant annet til uttrykk gjennom seksualiserende beskrivelser av jenters kropp, fantasier og diskusjoner om jenters «verdi» basert på seksuelle erfaringer.

Tonen er rå, anonym og ufiltret. På Jodel fremstår seksualiserende og nedsettende språk som noe fellesskapet både forventes å akseptere og delta i.

C &#

«Er det vært at miste dommen med en hore?»

«kan vi inse at piercing i navel IKKE er fint på jenter?»

«Okeei, men hva er faktisk mest attraktivt gutter? Jenter som er jomfru, jenter som har liggi sånn 1-3 ganger, eller jævli experienced jenter?»

«Lyst og lukte og smake på brukt dametruse»



Lokal objektivisering og seksualisering av jenter

På Jodel blir seksualiseringen også hyperlokal og rettet mot konkrete jenter. Vi finner eksempler på det gjennom etterlysninger av unge jenter med seksuelle undertoner, seksualiserte rykter om hendelser i byen, og tilbud/forespørsler som fremstiller kvinner som en felles seksuell ressurs.

I innleggene nevnes ofte årganger, steder eller konkrete miljøer, noe som gjør det tydelig at det gjelder lokale unge jenter. Rykter og seksualitet er felles samtaletemaer som hele fellesskapet kan delta i anonymt, samtidig som man møter hverandre i hverdagen på skolen, i byen og på fester.

”

«Stor kuk og feit lommebok søker frøkener (20–23) med god bakpart og bra lepper»

C &#

«Elsker å gå på Herkules og tenke på alt jeg ville gjort med damene som passerer meg 🍷»

«er det noen 08–06 jenter som liker femdom her eller?»

«Noen som fikk med seg hu som flasha den ene puppen sin mens hu hooka med en kar på glasshjørnet?»

«M26, Ny i byen, hvor er alle cougars?»



Nordic Safe Cities

A UNIFYING & TRANSFORMATIVE FORCE

www.nordicsafecities.org

COPENHAGEN | Nørrebrogade 45C | 2200 Copenhagen N | Denmark | info@nordicsafecities.org

OSLO | St Halvardsgate 33 | 0192 Oslo | Norway | ingvild@nordicsafecities.org