



## VITENSKAPELIG ARTIKKEL

TIDSSKRIFT FOR NORSK PSYKOLOGFORENING 2018 S. 94-105 FAGFELLEVDERT

INGVILD JENSEN AMRUD, OLE JACOB MADSEN &amp; PEDER KJØS,

Psykologisk institutt, Universitetet i Oslo<sup>1</sup>

KONTAKT ingvild.jensen.amrud@unn.no

# MY LITTLE BRONY

- En kvalitativ undersøkelse av unge menn som ser på animasjonsserien *My Little Pony*

Unge menn som ser på *My Little Pony* utfordrer stereotype kjønnsroller. Virtuelle teknologiske verdener kan være mer enn kontraproduktive tilfluktssteder for menn i krise.

«Bronies» er en betegnelse på gutter og unge voksne menn som er entusiastiske tilhengere av TV-animasjonsserien *My Little Pony: Friendship Is Magic* (heretter omtalt som *MLP*) (2010-), hvis målgruppe opphavlig var småjenter (Gilbert, 2015).

*MLP* er satt til en fiktiv verden bestående av personifiserte dyrekarakterer. Hovedkarakterene er seks ponnier, hver med sin unike personlighet og bakgrunnshistorie. Seriens hovedkarakter, den nevrotiske nerden Twilight Sparkle, blir i første episode sendt til den lille landsbyen Ponyville av sin mentor, prinsesse Celestia. Twilight mener at hun ikke har tid til å ha venner, men når Celestias onde, forviste søster Luna vender tilbake, tvinges Twilight til å samarbeide med fem andre ponnier for å overvinne Luna. Twilights nye oppdrag blir å studere vennskapets magi. På slutten av hver episode rapporterer hun om hva hun har lært til Celestia. Serien følger ponniene i hverdagen og på eventyr, og tar for seg ulike aspekter ved vennskapet deres, som sjalusi, konkurranse, avhengighet av andre og samarbeid.

Den mannlige tilhengerskaren av *MLP* – bronies – er de siste årene blitt en populærkulturell kuriositet, som også har blitt møtt med vitenskapelig interesse. Fenomenet utfordrer vante kulturelle forestillinger om alder, kjønn og interesser (Amon, 2016; Burdfield, 2015; Ellis, 2015).

## «ABSTRACT»

### *My Little Brony - A Qualitative Inquiry of Young Males Who Watch the Animated Series My Little Pony*

The notion of a «masculinity crisis» typically depicts contemporary men as «man-children». These grown-up males avoid the demands of a Western traditional male role, and instead seek comforting, but ultimately self-defeating, «safe havens» in the consumption of popular culture and new technologies, i.e. video gaming and internet pornography. By interviewing five so-called «bronies», devoted male fans of the TV-series *My Little Pony*, we demonstrate how virtual realities also can serve as a cultural resource. Our analysis suggests that the *My Little Pony* show and its fandom help bronies create their own space, dwell on difficulties in their lives, find a community of like-minded peers, and ultimately function more adequately in everyday life. Therefore, our qualitative study suggests that the consequences of technology are more open and comprise more inherent possibilities, than is often postulated in contemporary psychological renderings of technology's role in the lives of young people.

*Keywords: bronies, masculinity crisis, technology, identity, cultural citizenship*

1 Artikkelen tar utgangspunkt i hovedoppgaven til førsteforfatter, levert til Psykologisk institutt ved UiO i 2016.



Reaksjonene på bronies i amerikanske og internasjonale medier varierer fra fremstillinger av broniene som rebeller mot hegemoniske kjønnsroller, til en patologisering der broniene betraktes som seksuelle og sosiale avvikere (Gilbert, 2015). Særlig interessant for vårt formål er Gilberts funn om at konservative nyhetsmedier betrakter bronifyenomenet som et symptom på en pågående maskulinitetskrise.

Slike vurderinger samsvarer med enkelte psykologers betraktninger om unge menns hang til å la seg oppsluke av ny teknologi og ulike virtuelle verdener. I boken *Man (Dis)Connected: How Technology has Sabotaged What it Means to Be Male* skildrer sosialpsykologen Philip Zimbardo og Nikita Coulombe hvordan unge menn i Vesten i dag flykter inn i virtuelle virkeligheter fordi de ikke makter å leve opp til endrede forventninger til mansrollen. Dermed blir de akterutseilt i skolen, høyere utdanning, arbeidslivet og i sosiale relasjoner (Zimbardo & Coulombe, 2015). TV, internett, dataspill og pornografi betraktes både som symptom på og årsak til en maskulinitetskrise. Sentralt står en påstand om at mange menn ikke lenger takler intime relasjoner til spesielt kvinner i det virkelige liv, og i stedet fortaper seg i dataspill og pornografi:

Because of the new difficulties facing young men in this changing, uncertain world, many are choosing to isolate themselves in a safer place, a place where they have control over outcomes, where there is no fear of rejection and they are praised for their abilities. Video games and porn are this safer place for many young men. (Zimbardo & Coulombe, 2015, s. xv)

Det finnes en lang psykologisk forsknings-tradisjon som ser på massemedier og teknologiens innvirkning på unge menneskers sinnsliv, ofte med et bekymret blikk, men uroen har ikke alltid vært like godt begrunnet (Gauntlett, 2005). Bronifyenomenet gir imidlertid grunn til å sette spørsmålstegn ved denne psykologiske nedvurderingen.

Den australske sosiologen Raewyn Connell (2005; Connell & Messerschmidt, 2005) er særlig kjent for sitt begrep om «*hegemonisk maskulinitet*», som er et normativt begrep for den mest anerkjente måten å være mann på, noe alle menn tradisjonelt har måttet posisjonere seg i forhold til, og som ideologisk har legitimert den

globale underordningen av kvinner. Begrepet må ikke forstås rent statistisk, det ville uansett kun være en minoritet av menn som kan sies å representere den statistiske normalen. Opp imot denne overordnede patriarkalske forestillingen har Connell og Messerschmidt (2005) etterlyst mer utførlig forskning som eksempelvis tematiserer kostnadene og fordelene ved ulike kjønnsstrategier som utfordrer den hegemoniske maskuliniteten. Vår studie av bronies i Norge er et lite bidrag i så måte. Undersøkelsen aktualiserer også begrepet «*kulturelt borgerskap*», som innebærer at det i senmoderniteten gjerne oppstår nye bånd og fellesskap rundt delte kulturelle preferanser – det være seg fotballklubber, artister eller fargerike småvoksne hester – på tvers av tradisjonelle identitetsmarkører som nasjonalitet (Hermes, 2006). Internett spiller her en helt avgjørende rolle som en teknologi som muliggjør slike kulturelle borgerskap.

Undersøkelsen er den første av bronies i Norge, og en av de første intervjuundersøkelsene av denne subkulturen der identitet, kjønnsroller og fellesskapsfølelse belyses. Arbeidet er dessuten et bidrag til «*den nye kulturpsykologien*» som ble lansert på 1990-tallet, der et grunnpostulat er at kulturelle og sosiale sedvaner ikke kun gir variasjoner i en «universell» menneskelig psyke, men langt på vei konstituerer den (Shweder, 1991; Valsiner, 2014). Eksempelvis er identitetsbygging i senmoderniteten, der individet selv må skape seg en sikker ontologisk base mot eksistensiell angst, utpekt som et område der kulturpsykologien har noe unikt å tilby (Hammack, 2008). I denne artikkelen forener vi denne ambisjonen med Rubins (2010) tidligere etterlysning av at flere med fordel bør ta for seg krysningen mellom psykologi og populærkultur, som lenge har vært fremmede for hverandre.

### Problemstilling

I denne studien problematiserer vi alminnelige oppfatninger av virtuelle virkeligheter som *MLP* og den hovedsakelig nettbaserte fanbasen (videre omtalt som «*fandomet*») som nødhavn for en havarert maskulinitet. Vi vil undersøke om slike verdener kan tjene som nye kulturelle fellesskap der medlemmene får anledning til å utfolde og utforme sin identitet på nye måter, på tvers av etablerte kjønnsrollemønstre. Problemstillingen vi vil forfølge, er derfor: Hvordan bruker en gruppe bronies *My Little Pony*

til å forhandle om egen kjønnsidentitet og navigere i de utfordringene de møter som unge menn? Hvordan bruker broniene teknologi og popkulturlærkultur i forsøket på å skape seg en identitet og oppnå tilhørighet i et større fellesskap? For å svare på dette vil vi undersøke via intervjuer hvilken funksjon animasjonsserien *My Little Pony* har i deltakernes liv. På bakgrunn av dette vil vi drøfte hvordan bruken av TV-serien kan forstås ut fra forestillingen om den vestlige mannen i krise.

### METODE

Utvalget i intervjustudien besto av fem menn i alderen 16 til 25 år. Deltakerne ble rekruttert via en Oslo-basert og en landsdekkende Facebook-gruppe for bronies. Inklusjonskriteriene var (1) at deltakerne var nåværende eller tidligere fans av *MLP* og (2) over 16 år gamle på tidspunktet for intervjuet. Tre av intervjuene ble gjennomført i et egnet rom på Psykologisk institutt, Universitetet i Oslo, mens to av samtalen ble gjennomført over telefon fra samme lokale. Intervjuene varte fra en drøy time til nærmere tre timer. Sistnevnte ble på grunn av varigheten delt opp over flere ganger. Samtalene ble tatt opp på lydopptaker og deretter transkribert.

Intervjuene ble utført som et semistrukturert kvalitativt forskningsintervju (Kvale & Brinkmann, 2009). Semistrukturert kvalitativt forskningsintervju gir en god inngang til deltakernes personlige beretninger og subjektive erfaringer. Intervjuene fulgte en forhåndsdefinert prosedyre som også ga rom for å stille oppfølgingsspørsmål. Intervjuguiden var utformet for å kartlegge deltakerens historie med serien fra begynnelsen til dags dato, i hvilken kontekst de begynte å se på og ser på serien («Hvordan så hverdagen din ut da du begynte å se på serien?»), og i hvilken grad og på hvilken måte serien og fandomet utgjorde en forskjell i livet deres («Noen vil si at serien gjør dem glade, gir dem mening, eller fungerer terapeutisk på annet vis. Hva tenker du om dette?»). Intervjuguiden inneholdt også noen generelle spørsmål om tanker rundt menn i media og samfunnets idealer for menn, men under intervjuene opplevdes det ikke som om de sistnevnte spørsmålene ga noe særlig nyttige data.

Forskerrefleksivitet (Finlay & Gough, 2003) ble ivaretatt ved at vi i forkant av intervjuene diskuterte sannsynligheten for at deltakerne implisitt oppfattet at intervjuer gjenspeilet forutbestemte forestillinger og ønsker hos intervjueren, eksempelvis at det var noe spesielt med dem, at det å være «brony» var såpass annerledes at det fortjente en særegen undersøkelse. Et spesielt viktig tema var også at intervjueren var psykologstudent og samtalen foregikk i lokalene til Psykologisk institutt, noe som kunne tenkes å fremprovosere fantasier hos deltakerne om at deres interesser ble betraktet som avvikende.

I analysen av transkriptene fulgte vi Braun og Clarkes (2006) tematiske fortolkningsanalyse, en trinnvis modell bestående av seks stadier: (*Fase 1*) å bli kjent med dataene, (*Fase 2*) generere initiale koder, (*Fase 3*) gjøre søk etter tema, (*Fase 4*) vurdere tema, (*Fase 5*) fastslå tema og (*Fase 6*) generere det skriftlige arbeidet. I de fire første fasene brukte vi en induktiv tilnærming, det vil si at dataene var utgangspunkt for temaene som ble utarbeidet. Fra den femte fasen brukte vi forskningslitteraturen deduktiv til å kategorisere de utarbeidede temaene fra de fire første fasene.

### Etiske overveielser

Forskeren bør alltid overveie hva det innebærer for deltakeren å bli intervjuet, deriblant hvor stressende det kan være, og hvilken betydning det



Å omfavne åpent de mer feminine aspektene ved serien gjør bronienes forventningsbrudd større, og å stå i dette blir beskrevet som noe modig og selvstendig



Å leve seg inn i MLP-universet synes å gi en etterlengt pause fra en ensformig hverdag

kan ha for selvbildet deres (Kvale & Brinkmann, 2009). I vår studie avtalte vi at intervjueren skulle rådføre seg med sin veileder, som er klinisk psykolog, dersom hun opplevde at intervjuet ble belastende for deltakeren, eller hvis hun ble kjent med forhold som kunne utgjøre en fare for deltakerens liv eller helse. I debrifingen umiddelbart etter intervjuene ga samtlige deltakere uttrykk for at tiden hadde gått fort, og at samtalen hadde vært en positiv opplevelse.

Studien var forhåndsgodkjent av NSD (Norsk senter for forskningsdata). Deltakernes anonymitet ble ivaretatt ved at informasjon om deres identitet ble omskrevet eller utelatt. De fem deltakernes navn er erstattet med pseudonymer.

## RESULTATER

Tre hovedtemaer ble utformet på bakgrunn av gjentatte mønstre i datamaterialet gjennom tematisk analyse: «*Overraskelsen*», som omhandler bronienes beskrivelser av hvordan de ble kjent med og begeistret for serien; «*Tilhørighet*», som dreier seg om hvilke muligheter deltakerne opplever at serien og miljøet rundt fandomet gir dem; «*Belastningen*», som beskriver bruddet med omgivelsenes forventninger og stigmaet som kan følge av å ha en synlig identitet som bronny. Hovedtemaene ble videre delt inn i undertemaer.

### Overraskelsen

Alle deltakerne, utenom en, oppgir at de har fått serien anbefalt av venner eller i et nettforum. På den måten hadde noen allerede gått god for serien for dem, og gjorde dem kanskje mer tilbøyelige til å prøve den ut på tross av skepsis. Flere av deltakerne forventet at serien ville være tåpelig og kjedelig, men ble positivt overrasket. Deres skepsis til serien illustrerer hvordan et materiale som er ment for små jenter, blir antatt *ikke* å ha et innhold som tiltaler voksne menn. I ytterste konsekvens kan denne generelle antakelsen lede til en devaluering og stigmatisering av de mennene som bryter med det vante kjønnsrollemønsteret (Gilbert, 2015). Broniene fremstiller seg imidlertid som åpne og nysgjerrige nok til å gå imot samfunnets og sine egne forventninger. Samtidig synes broniene å redusere forventningsbruddet som ligger i å se på serien, ved å fokusere på aspekter ved serien som de selv mener *ikke* er rettet mot små jenter, men spesifikt mot dem som unge menn, eller som bronies. Videre vektlegger de at serien omhandler voksne problemstillinger som det er mulig for unge menn å identifisere seg med. Preben ser den vestlige mannens tradisjonelle forsørgerrolle i sammenheng med hvordan karakteren Applejack fyller denne funksjonen i sin familie, og hvorfor det da er uaktuelt for henne å bryte sammen under press: «Men kanskje hun føler litt av det man anser som mannsidealet da, hun har et ansvar, og hun står ansvarlig for det som skjer.». Preben beskriver selv å ha vært i en belastende situasjon der han hadde foretrukket å komme til en erkjennelse om at han var under for mye press, før han brøt sammen. Preben ser også en likhet mellom sin egen sosiale erfaring og tematikk fra serien:

Og så prøver hun å ikke være seg selv på forskjellige måter og jeg har vært borti den situasjonen, at jeg har prøvd å være en annen enn den jeg egentlig er [...] Og det er på en måte ... ved å prate, og faktisk si hva du føler og mener så ender ting godt. Og det, det kjenner jeg meg igjen i.

Kåre og Preben påpeker at bruddet med det forventede krever at man ikke bryr seg om andres meninger om hva gutter skal like og ikke. Som Preben sier: «[J]eg har blitt mer voksen, og i stedet for å drive og skjule at man kanskje liker ting som er søtt, så er jeg bare sånn, 'nei, jeg bryr meg ikke, jeg liker det jeg liker'». Å omfavne åpent de mer feminine aspektene ved serien gjør bronienes forventningsbrudd større, og å stå i dette blir beskrevet som noe modig og selvstendig. Mot og selvstendighet regnes gjerne som stereotype maskuline egenskaper. Slik blir omfavnelsen av de stereotypet feminine aspektene ved *MLP* et opprør mot vestlige maskulinitetsidealer, samtidig som broniene på et vis etterlever disse. Denne dobbeltheten er noe også Kozlovská (2015) fant at kjennetegnet bronienes omgang med serien.

Broniene synes å både argumentere for seg selv og for andre på en måte som gjør det mer legitimt at de ser på serien. Videre skal vi se at broniene opplever at serien og fandomet har fått en viktig funksjon i livet deres.

### Tilhørighet

#### *Å være i sin egen verden*

Fire av deltakerne beskriver inngående hvordan de kunne gå helt opp i serien og i fanproduert stoff. Det kan virke som de gjennom å leve seg inn i ponniverdenen får tilgang til følelser og erfaringer som står i kontrast til hverdagen. Are beskriver: «du bare fader litt ut av omverdenen og bare setter deg inn i noe helt annet. Du er i din egen verden og det er utrolig behagelig». Are skildrer også hvordan det å leve seg inn i et univers på denne måten kan fungere som en distraksjon, «ja, altså, du får litt annen feeling av ting, du tenker ikke helt på hva som er gærent liksom, bare legger det til side». Han har denne opplevelsen med flere serier, men i særdeleshet for *MLP* beskriver han hvordan følelsene som vekkes, står i kontrast til hvordan han har det ellers: «Ting sånn som det gjør at jeg kan komme meg gjennom dagen uten å være helt nedfor, og det hjelper. Pluss at jeg synes det er gøy». Han beskriver at å se på serien er en fin kontrast til «seksten timer gaming dagen». Inge vektlegger i likhet med Are at serien vekker positive følelser når han ser på, og at det er som å være i en annen verden:

Når jeg ser på showet, så blir jeg glad, jeg får en sånn følelse, en ubeskrivelig følelse av at dette

nyter jeg [...] jeg vet ikke om jeg kan sammenligne det med dette her, men, når du er full [...] da er det jo en sånn, da er det jo nesten som du er i en annen verden.

Å leve seg inn i *MLP*-universet synes å gi en etterlengt pause fra en ensformig hverdag med liten tilgang på positive følelser. *MLP*-universet blir en slags nødhavn for noen av broniene, der de får påfyll av noe de ikke har tilgang til i hverdagen. Sett alene kan dette virke som en problematisk mestringsstrategi. Det kom imidlertid frem at broniene ikke bare «blir» i den virtuelle fantasiverdenen *MLP* utgjør: De tar også med seg nye erfaringer og mestringsopplevelser fra *MLP*-verdenen ut i den virkelige verden.

#### *Fellesskapet*

Broniene beskriver at serien i seg selv har en viktig funksjon i livet deres, som avveksling, underholdning, og for læring. Fandomet rundt serien blir beskrevet som å ha flere viktige funksjoner, særlig som en katalysator for endring i livet deres, men også som en arena der de opplever å være del av noe større og blir anerkjent. Serien og fandomet tilskrives tidvis svært stor betydning for utviklingen deres i årene som ungdom og ung voksen.

Alle deltakerne beskriver at de har opplevd, eller fremdeles opplever, å være annerledes eller utenfor. Kåre beskriver hvordan han hadde det da han kom over serien og fandomet:

[J]eg hadde jo en veldig depressiv periode hvor jeg ikke, jeg hadde, hverdagene mine i ukedagene de gikk på en rutine [...] Ikke sant, jeg var lei meg på grunn av at jeg var ikke der jeg ville være i livet (utydelig), men jeg slet veldig mye på grunn av at jeg alltid har hatt problemer med å komm ..., alltid hatt kommunikasjonsproblemer når det kommer til nye folk og danne venner osv. Og det var sånn at på den tiden der så hadde jeg kun én venn, alt i alt som jeg kunne ha kontakt med og være med osv.

Flere av broniene sier at de har opplevd perioder der livet var rutinepreget, ensomt og innholdslost, og de var på søken etter noe nytt. Preben og Kåre beskriver det å delta på nettforum som en mulighet for å delta sosialt i et samfunn. De beskriver å oppleve en nærhet til andre i disse forumene på tross av store avstander. For noen av broniene blir nettet et alternativ som

»



oppleves som mer romslig enn den virkelige verden. Sondre uttrykker seg slik:

Veldig aksepterende. Du kan liksom være hvem som helst. [...] Man føler seg alltid velkommen, man er aldri stengt ute [...] det er alltid noen å prate med [...] alle er så positive, hele tiden [...] man kan helt fint være misfornøyd eller nedfor, men det er som sagt alltid noen å prate med som kan få deg til å føle deg bedre.

Opplevelsen av aksept kan også gjelde for møter med bronies i den virkelige verden. Kåre beskriver sitt første møte med andre bronies slik:

[D]e som jeg ble kjent med, de er på en måte litt mer merkelige nerdy type folk. [...] Og, jeg kunne for en gangs skyld snakke med folk og være med de uten å være redd for at jeg skulle føle meg skikkelig dømt og at folk skulle tenke «Å, han der er skikkelig rar og han vil vi egentlig ikke ha rundt oss osv.». Sånn som jeg var vant til fra skolen fra for alltid og oppover.

Det synes som at gruppens avvik fra normen, og hver enkelts erfaring med utenforskap, i seg selv skaper en opplevelse av samhold og tilhørighet.

Inge har funnet seg en bronnyvenn, som han ser episoder sammen med. Sammen arrangerer de treff for flere bronies. Han beskriver at han kan: «[V]ære den personen jeg er ment til å være [...] en person som er, mest av alt tuller og snakker mest bare om MLP hvis det er tema, og ja, en spillgutt [dataspill]» når han er med familie og andre bronies. Å bli en bronny har ført til at Inge er mer sosial enn tidligere. Inge forteller at den moralen serien formidler, har ført til at han: «er mye gladere for å se folk nå enn det jeg var før, kan du si». Han holder likevel fast ved at han er en «alenegutt», som trives best når han kan være for seg selv i sin egen verden.

Spesielt for Kåre virker serien og deltakelse i fandomet å ha bidratt til viktige nye erfaringer: «Det har, det har ikke bare snudd livet på hodet, det har tatt det forrige livet, tatt en blodprøve, skutt det i hodet, begravd det og laget en ny og bedre kopi». Blant annet beskriver han å ha blitt mer sosialt kompetent: «Det var liksom, jeg hadde ikke en bekymring i verden, jeg hadde venner, jeg hadde sosialt liv, jeg begynte å komme mer overens med de hjemme, jeg hadde en kjæreste.». For begge deltakerne har

serien og fandomet vært en utløsende faktor for nye erfaringer i form av vennskap, og det å ta mer initiativ og plass sosialt. Opplevelsen av sosial mestring står i kontrast til tidligere erfaringer for samtlige av deltakerne. Et viktig poeng her er at den nyervervede selvfølelsen og sosiale kompetansen ikke bare forblir på nett, men hjelper deltakerne også i verdenen utenfor.

Fandomet forsøker å overholde slagordet «love and tolerance», basert på de verdiene serien formidler. Dette gir disse unge mennene en trygg sone der de kan oppleve å mestre det sosiale, og øve på å være seg selv sammen med andre. Flere av deltakerne synes å ha beveget seg fra en posisjon «utenfor samfunnet», til å finne en kanal inn i en sosial gruppe der de deltar aktivt, også i det virkelige liv. Samtidig, som vi skal se videre, er ikke dette en gruppe som nødvendigvis opplever seg akseptert i samfunnet.

#### *Brukermedvirkning*

Et annet viktig aspekt ved fandomet er opplevelsen av å være en del av en skapende gruppe med en aktiv innflytelse på seriens utforming. Preben og Are beskriver å kunne sitte i timevis og studere ulike former for fanprodusert innhold som tegnefilmer, bilder og musikk med utgangspunkt i serien. Preben trekker frem hvordan fansen utvider ponniuniverset, og gjør serien til sin egen. Sondre og Kåre forteller her historien om bikarakteren Derpy. Hun hadde ved en animasjonsfeil fått skjelende øyne, og fansen døpte henne Derpy («Tullete»). Andre oppfattet karakteren som en krenkelse av mennesker med psykisk utviklingshemning, og klaget til serieskaperne, som rettet opp øynene og endret stemmen og navnet. Bronnyfandomet protesterte, og karakteren ble endret tilbake. Kåre beskriver det slik: «Du har jo faktisk en episode der de sa navnet Derpy til henne og det var jo stjerneskudd for fandomet.». Når serieskaperne tar fanproduksjoner inn i serien, såkalt *fanservice*, omtaler Sondre og Kåre dette som en anerkjennelse av broniene som en tilskuerskare som virkelig bryr seg. Som Sondre sier: «De følger med, de vet hvem som ser på (humrer).».

#### **Belastningen**

I intervjuene kom det fram en spenning mellom en nær opprørs holdning overfor de som reagerer negativt på bronnyfenomenet, og en bekymring for å bli misforstått eller mobbet.

### Stigma

Avvik fra normer kan føre til ulike former for sanksjoner, som mishagsytringer, latterliggjøring, sosial isolasjon og utstøtelse (Link & Phe-lan, 2006). Broniene vi intervjuet, hadde både tanker om hva stigmaet kommer av, og hvilke konsekvenser det hadde for dem. Sondre vektlegger at voksne menn ikke skal være interessert i en serie om ponnier, mens Kåre påpeker at det ikke bare er at serien er for barn, det er det at serien er for jenter. Preben beskriver hvordan hele seriens estetiske uttrykk, navn og historie fungerer stigmatiserende. Det innledningsvis søte uttrykket til *MLP* underbygger inntrykket av at serien ikke er relevant for unge menn, noe som kan hindre at Prebens venner interesserer seg for den: «[D]u må ha litt tålmodighet før det gode kommer. Og det er veldig ofte det starter, intromusikken, hater jeg! Den derre (synger): 'My little pony, my little pony', ååhh, det er ingen god representasjon!».

Underdrivelsen av betydningen av seriens søte uttrykk kan ses som et eksempel på formeningen om at det som stereotypet anses som å være for jenter, *ikke* er for gutter. Nedtoningen av de feminine sidene av serien, som de også beskriver, fremstår som et forsøk på å minske stigmaet og redusere et potensielt statustap (Gilbert, 2015; Kozlovská, 2015). Prebens venner har imidlertid ikke noe imot at han ser på serien. Sondre beskriver en mindre aksepterende reaksjon fra en venn han fortalte det til, og han er tilbakeholden med å fortelle andre at han er en bronny. Også Are vektlegger sanksjoner i form av latterliggjøring og sosial eksklusjon når han snakker om å være åpen om sin bronnyidentitet:

For meg så gjør jeg det da med de jeg stoler på og de jeg vet ikke vil gjøre narr av meg på grunn av det. For det er ikke særlig kult å bli ertet eller nesten mobbet på grunn av det, altså folk flirer av deg på grunn av det. [...] Nei, altså jeg ser jo humoren i at jeg på xx ser på en serie for små jenter. Jeg ser jo at det generelt ikke stemmer, at det liksom henger ikke på greip, men jeg synes det er gøy. Så, jeg bryr meg ikke!

Preben og Inge framhever hvordan åpenhet om å være fan av *MLP* vil påvirke hvordan andre ser dem, hvilket mest sannsynlig kan bidra til ytre sanksjoner. Preben påpeker at folk ikke vet at dette er noe nytt og bedre: «[S]å de kobler da,

ponny = jenteleker + en forferdelig tv-serie, hva i all verden er du da?». Inge er bekymret for at han vil bli en helt annen i andres øyne om de finner ut at han er en bronny:

Jeg er litt på sånn på hvordan enkelte folk tenker om meg. [...] Og hvordan de vil tenke om meg hvis jeg sa at jeg er interessert i dette showet. Om de vil se på meg som den samme personen eller om jeg vil bli en helt annen person. [...] Sånn at, for eksempel, at jeg hadde sagt det til en kollega, og da ville han automatisk sett på meg som en taper, for å si det rett ut, for å si det rett ut. [En taper er] En umannlig person som, ja, uff, en umannlig person, rett og slett, bare.

I begge sitatene impliseres det at stigmaet knyttet til serien vil gjøre at andre ser bronniene som noe de egentlig ikke er, om de får vite om interessen deres. Å vise bronnyidentiteten offentlig blir uforenelig med en identitet som mann, og innebærer dermed en risiko for å bli ekskludert fra en grunnleggende kategori. Preben holder sin identitet som fan for seg selv og deler den kun med nære venner og familie, for ikke å måtte forklare seg. Han forventer ikke at bronniene i ham vil bli anerkjent av andre, og han orker ikke potensielle sanksjoner: «... har noen ganger lyst til å bare gå i gata med den [morsom *MLP*-t-skjorte], men jeg føler at det blir for mange rare blikk. Eeeeh ... Når folk ikke tar referansen, så blir det bare misforstått.».

Inges beskrivelse av hvordan det var for ham å fortelle en venn at han var en bronny, gir et inntrykk av hvor betydningsfull bronnyidentiteten hans er for ham, og hvor viktig det er at den ikke blir avvist:

Og så hadde jeg besøk av en venn i dag, den dagen, og så tenkte jeg at jeg skulle, nå skulle være dagen da jeg sa det. Og så tok jeg bare frem boken og viste ham tegningene. Også så han på de og så sa jeg, «Ja, jeg er en bronny». Han visste hva bronny var så jeg visste at han visste det. Så da var det bare, «Oj, hvor lenge har du likt dette?». Og så sa jeg: «Et halvt år, ett år.» Og så var det bare: «Kult!».

Denne problemstillingen ser ut til å være relevant for de fleste bronniene. «*Coming out of the stable*» var eksempelvis tittelen på to timelange »



For noen av bronniene blir nettet et alternativ som oppleves som mer romslig enn den virkelige verden





Broniene fjerner seg fra de negative tankene andre kan ha om dem, heller enn å endre atferd

paneler på *BronyCon 2014*, verdens største messe for bronies, om hvordan man kunne føle seg mer selvsikker som bronny, og hvordan det opplevs å skjule bronnyidentiteten for andre.

#### *Opprør*

Alle deltakerne er tilbakeholdne om sin bronnyidentitet. Samtidig sier de at de ikke bryr seg om andres negative holdninger, og flere fremmer en oppfatning om at man må akseptere at folk har ulike interesser. Dette er en holdning som er i tråd med de verdiene som formidles i serien. Bronienes opprør blir et opprør mot at disse verdiene ikke kjennetegner samfunnet som helhet, samtidig som det blir en forsvarsmekanisme som kan gjøre at en ikke tar seg så nær av andres faktiske og forestilte negative holdninger mot fenomenet. Som Are sier det:

For meg er det liksom ikke noe som er helt A4, for folk er forskjellige. [...] Det er ikke alt som passer for alle, liksom, på samme måte, og i mine øyne er det ikke noe som er spesifikt regnet for gutt eller noe som er spesifikt regnet for jenter, det er liksom: Kjør på!

Å være åpen bronny blir et opprør mot de opplevde føringene for hva det skal være greit at man skal synes er gøy eller ikke. Denne rebelske holdningen representerer også en viss selvstendighet og motstand mot å la seg styre av hva andre mener. Preben beskriver det «å gi faen» i hva andre mener, som en form for tillært kynisme: «De blir sure og sinte, og blir påvirket av det. Hvis jeg gir faen så blir ikke jeg påvirket av det.»

Preben setter her opp et skille mellom sine egne følelser og andres: De skal ikke få påvirke ham, andres negative følelser er deres problem. Å gi faen slik blir på en måte å fjerne negative følelser knyttet til det å like en serie som andre mener det er rart at man ser på. Broniene fjerner seg fra de negative tankene andre kan ha om dem, heller enn å endre atferd. Som Kåre uttrykker det:

[D]en eneste som kan skade deg mest, det er deg selv. [...] Selv om ... selv om det virker som alle andre har kontroll over deg selv og at det er andre som styrer deg og andre som bestemmer hvordan ting skal være, så kan du gjøre noe med de. Du kan skyve de ut av livet, du kan, som jeg sa, du kan sette en mur mellom deg og de. Du kan ikke sette en mur mellom deg selv og deg selv.

Man kan trekke paralleller fra dette til et opprør mot samfunnets styring av unge menn, deriblant regien med hva de skal like og ikke like. Både Kåre og Preben presenterer som en løsning på dette problemet å bare gi faen i dem, å fjerne dem fra livet sitt og sørge for at deres meninger ikke blir ens egne. Det er de som tar feil. Men hva blir konsekvensene av dette i praksis? Det kan virke som det er lettere sagt enn gjort å gjennomføre den selvstendige linjen. På spørsmål om han opplever at han bryter med andres forventninger, svarer Sondre: «Fullt mulig jeg gjør det, men synd for dem. [...] Da får de ha det så godt, jeg gjør hva jeg vil», men presiserer også at han ikke har blitt mobbet for det ennå. Sånn sett er det kanskje lettere å ha denne holdningen i fravær av sterke sanksjoner fra andre. Hvem som sanksjonerer, er også av betydning. Preben beskriver at så lenge han ikke risikerer å bli sett av noen han kjenner, kan det være gøy å gå med MLP-effekter offentlig, for å kjenne på sjokkeffekten det har på andre:

Selv om jeg koser meg litt med å noen ganger gå ut fra conet<sup>2</sup> for å kjøpe mat, eeh, og lokale titter rart på deg, men fordi, da er jeg i humøret for det, eeh, og, jeg er ikke hjemme. Det er ingen som kj ..., det er ingen som [...] Kjenner meg. Da kan jeg liksom bare, da er man, da gjør man hva man vil.

Det synes lettere å fraskrive seg holdningene til noen man ikke kjenner. Når Sondre søker opp videoer med negative reaksjoner på bronnyfenomenet på nettet, handler det kanskje om å få en bekreftelse på at det er de andre det er noe galt med, og at det ikke er nødvendig å ta seg nær av det: «Rett og slett fordi det er morsomt å se hva folk finner på.»

Å kunne heve seg over negative holdninger mot fandomet forsterker antakelig oppfatningen av bronnyidentiteten som en positiv identitet – et fandom som fremmer aksept og toleranse i kontrast til «haterne», som kritiserer på svakt grunnlag. Videre kan det synes som det er lettere å være åpen om fanstatusen i det offentlige når man er i en gruppe, slik Preben gir uttrykk for:

Og det var helt surrealistisk å sitte på denne puben i denne tyske byen ... Ludwigsburg, het det. Bare setter meg der. Så plutselig ser jeg en dude med en t-skjorte, og bare: Kult. Så ser jeg en fyr komme inn med en plushie og jeg bare: Whaaat?! Og plutselig er det en haug med folk som bare kommer inn og bare fyller opp denne puben og han stakkaren i denne pub-baren bare friker ut og skjønner ingenting, og bare: «Hva er det alle disse weirdosene her gjør?!» Ikke sant, og det var bare «Øl, øl til alle!». Stappfullt! Det må ha vært hundrevis av MLP-fans og det må ha vært utrolig rart at folk drev og sang disse sangene, «Smile» for eksempel, voksne menn som synger «Smile, smile, smile!» midt i denne rolige byen, og det var, det var bare surrealistisk, og det var drit-kult. Det var en bra start på det første conet i mitt liv, hvert fall.

Preben beskriver denne situasjonen som at han sitter tilbake og observerer det som utfolder seg. For en liten stund lykkes det bronniene å forene sin bronnyverden med en stereotyp maskulin

.....

2. Forkortelse for «convention», en messe.

aktivitet i form av øldriking på pub: De kan være menn og bronier på en gang.

## DISKUSJON

Alle deltakerne i vår studie tilkjenner en omgang med MLP som et «safe place», som tillot dem å føle engasjement, glede, avkobling, eller la vanskelighetene karakterene i serien stå overfor, være modell for refleksjoner om dilemmaer i eget liv. Samtidig har også aktiviteten og fellesskapet bronnyidentiteten tilbyr, gitt dem en sterkere følelse av aksept og tilhørighet som har gjort det lettere å ta initiativ sosialt, og være seg selv med andre – i det hele tatt å fungere i den virkelige verden. Kontrasten er påtagelig til det nedslående bildet Zimbardo og Coulombe (2015) tegner i boken *Man (Dis)connected*, der teknologier som videospilling og pornografi blir nærmest som kunstige «fobiske venner» som tilbyr midlertidig lindring, men indirekte isolerer de unge mennene ytterligere. Den betydningen MLP og fandomet får for våre deltakere, innbyr snarere til overskriften *Man (Re)connected*. I tråd med begrepet om «kulturelt borgerskap» (Hermes, 2006) tjener ponyuniverset som en plattform og et medium både innad, ved å styrke deres følelse av hvem de er, og utad, ved å sette dem i kontakt med like-sinnede som også har følt på annerledeshet og utenforskap i møtet med de mannsrollene som tilbys i samtidskulturen. Denne tilkoblingen synes også å myndiggjøre dem i deres sosiale fungering med familie, venner og bekjente som ikke er en del av dette kulturelle fellesskapet. Samtidig ser denne myndiggjøringen inntil videre ut til å være begrenset. Flere av sitatene ovenfor viser at bronniene i vårt utvalg fortsatt må være påpasselige med hvem de forteller at de er en bronny til. Foreløpig ser bronniene ut til å bli tvunget til å forhandle mellom idealet om å være tro mot hvem de er, inkludert sin bronnyidentitet, og risikoen for å bli ekskludert fra fellesskap der den regjerende hegemoniske maskuliniteten er preget av stereotypiske kjønnsideal.

En begrensning ved denne studien er at deltakernes utsagn under et typisk semistrukturert kvalitativt intervju må forstås på bakgrunn av en spesiell interpersonlig kontekst, der forskeren sitter med en del hypoteser, som deltakernes svar kan bli farget av (Kvale & Brinkmann, 2009). Med et utvalg på kun fem deltakere er det også usikkerhet knyt-

»

tet til representativitet. Rekrutteringsmetoden, der deltakerne selv tok kontakt med forsøksleder, kan ha ført til at deltakernes forhold til *MLP*-universet er preget av et overskudd, og mindre av skam og skyldfølelse, enn hos den gjengse bronny. Samtidig tilsier flere av utsagnene der deltakerne også gir uttrykk for betydelig ambivalens for å se på serien og tilkjenne for omgivelsene at de gjør det, at de således ikke skjønner sitt forhold til det å være en bronny. Til tross for denne uttrykte ambivalensen kan vi ikke på bakgrunn av vårt begrensede utvalg vite om de motsetningsfulle følelsene og belastningen ved å se på serien ikke er enda større for andre gruppering av bronier, eller for gjennomsnittet som sådan. Ambivalensen som deltakerne våre røper, vekselvis mellom en opprørsk holdning til eksisterende kjønnsroller og samtidig en frykt for å falle utenfor dem med de sanksjoner det kan innebære, er imidlertid i tråd med internasjonal forskning på feltet (Gilbert, 2015; Kozlovská, 2015).

I mye av den foreliggende forskningen på bronies innenfor disipliner som kultur- og medievitenskap, har man fokusert på bronies ut fra publikumsundersøkelser (Burdfield, 2015) eller mediernes representasjoner (Gilbert, 2015), eller fokusert mest på hvordan fenomenet bryter med tradisjonelle kjønnsnormer (Ellis, 2015; Jones, 2015). I vår undersøkelse valgte vi en noe annen innfallsvinkel, idet vi forsøkte å gå mest mulig i dybden på den enkeltes individuelle erfaringer og opplevelser med fenomenet. Populærkulturelle fenomener spiller en viktig rolle i individers identitetsbygging i posttradisjonelle samfunn som vårt (Illouz, 2003; Miller & McHoul, 1998), og vi håper at vår studie kan inspirere til mer kulturpsykologisk forskning på slike fenomener.

I Japan brukes begrepet *otaku* hovedsakelig om menn mellom 18 og 40 år som er storforbrukere, produsenter og samlere av tegneserier og tegnefilmer og andre produkter fra den visuelle populærkulturen. Subkulturen som oppsto på 1970-tallet, er nå blitt et verdifullt kommersielt marked som også eksporterer stadig mer til utlandet. Otakue ble i starten gjerne betraktet som antisosiale eller perverse, men på 1990-tallet tok otakue selv definisjonsmakten, og ikke ulikt eksempelvis homobevegelsen dreide betegnelsen om til en stolt identitetsmarkør (Azuma, 2009). Kanskje kan en mer kultursensitiv forståelse av slike teknologiske virtuelle verdener ha verdi også utover interessen for det rent kuriøse? I den eksisterende forskningen på tid tilbrakt foran en skjerm, og psykiske plager, har man funnet at jenter i større grad enn gutter ser ut til å rapportere om depressive symptomer (Twenge, Joiner, Rogers & Martin, 2017). Mer forskning på hvorfor er påkrevd, men en hypotese å forfølge ut fra vår studie kan være om gutters virtuelle aktiviteter i gjennomsnitt er mindre sosialt sammenlignende og mer sosialt oppbyggende enn jenters.

Episodene av *MLP* formidler klare verdier, slik som å akseptere, å dele, å gi folk en sjanse og å verdsette forskjeller. Verdier er en del av understrømningene i samfunnet som former våre forventninger, blant annet til kjønn. Blir en ny forventning sterk nok, kan den utfordre den rådende hegemoniske maskuliniteten (Connell & Messerschmidt, 2005). Dermed er det mulig at bronies som et populærkulturelt fellesskap representerer en omveltning som utfordrer det begrensede vestlige mannsidealet som færre og færre menn lever opp til. Selv om veien dit fortsatt er lang, viser vår undersøkelse at teknologi og virtuelle virkeligheter også kan legge til rette for nye fellesskap og motbevegelser.

## KONKLUSJON

Intervjuene våre med bronies har vist hvordan de aktivt tar i bruk serien og fandomet til å underkaste seg, justere og potensielt utfordre samfunnets normative forventninger til det å være mann. Tilgangen vi har fått til bronienes omgang med *MLP* og det kulturelle fellesskapet det tilbyr, viser at teknologi og populærkultur kan bidra til at unge menn finner sin plass i en kulturelt kompleks verden, stikk i strid med mer teknopessimistiske utlegninger. «Å skulle være mann» ut fra dagens normer vil nok fortsatt være utfordrende for en del av deltakerne. I bronnyidentiteten og -fellesskapet har de funnet et lett tilgjengelig kulturelt reservoar der de kan føle glede, tenke over vanskelige livsvalg og utfordringer i eget liv og oppleve at de er del av en større bevegelse som anerkjenner utenforskap og annerledeshet. Bronnyidentiteten bryter med innarbeidede kulturelle forestillinger om kjønn, alder og interesser på måter som tilbyr dem alle en romsligere mannsrolle som er til å leve i og med. ✘

## REFERANSER

- Amon, M.P. (2016). Candy coloured ponies and pastel uniforms: Military Bronies and masculine innocence. *The Journal of Fandom Studies*, 4(1), 89–104. doi: [https://doi.org/10.1386/jfs.4.1.89\\_1](https://doi.org/10.1386/jfs.4.1.89_1)
- Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's database animals*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Braun, V. & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. doi: [10.1191/1478088706qp0630a](https://doi.org/10.1191/1478088706qp0630a)
- Burdfield, C. (2015). Finding Bronies – The accidental audience of *My Little Pony: Friendship is Magic*. *The Journal of Popular Television*, 3(1), 127–134. doi: [10.1386/jptv.3.1.127\\_1](https://doi.org/10.1386/jptv.3.1.127_1)
- Connell, R.W. (2005). *Masculinities* (2. utg.). Berkeley, CA: University of California Press.
- Connell, R.W. & Messerschmidt, J.W. (2005). Hegemonic masculinity: Rethinking the concept. *Gender and Society*, 19(6), 829–859. doi: <http://dx.doi.org/10.1177%2F0891243205278639>
- Ellis, B. (2015). What Bronies see when they brohoof: Queering animation on the dark and evil internet. *Journal of American Folklore*, 128(509), 298–314. doi: [10.5406/jamerfolk.128.509.0298](https://doi.org/10.5406/jamerfolk.128.509.0298)
- Finlay, L. & Gough, B. (red.) (2003). *Reflexivity: a practical guide for researchers in health and social sciences*. London: Blackwell.



- Gauntlett, D. (2005). *Moving experiences* (2. utg.). Eastleigh: John Libbey.
- Gilbert, A. (2015). What we talk about when we talk about Bronies. *Transformative Works and Cultures*, 20. doi: <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2015.0666>
- Hammack, P. (2008). Narrative and the cultural psychology of identity. *Personality and Social Psychology Review*, 12(3), 222–247. doi: <https://doi.org/10.1177%2F1088868308316892>
- Hermes, J. (2006). Citizenship in the age of the internet. *European Journal of Communication*, 21(3), 295–309. doi: <http://dx.doi.org/10.1177/0267323106066634>
- Illouz, E. (2003). *Oprah Winfrey and the glamour of misery: an essay on popular culture*. New York: Columbia University Press.
- Jones, B. (2015). My Little Pony, tolerance is magic: Gender policing and Brony anti-fandom. *The Journal of Popular Television*, 3(1), 119–125. doi: [https://doi.org/10.1386/jptv.3.1.119\\_1](https://doi.org/10.1386/jptv.3.1.119_1)
- Kozlovská, K. (2015). *Bronies: A discourse analysis of the paradoxical nature of gender-stigmatized identity*. (Mastergradsavhandling, Masaryk University). Hentet fra [http://is.muni.cz/th/209491/fss\\_m/Kozlovska\\_Thesis.pdf](http://is.muni.cz/th/209491/fss_m/Kozlovska_Thesis.pdf)
- Kvale, S. & Brinkmann, S. (2009). *Det kvalitative forskningsintervju* (2. utg.). Oslo: Gyldendal Akademisk.
- Link, B.G. & Phelan, J.C. (2006) Stigma and its public health implications. *The Lancet*, 367, 528–9. doi: [http://dx.doi.org/10.1016/S0140-6736\(06\)68184-1](http://dx.doi.org/10.1016/S0140-6736(06)68184-1)
- Miller, T. & McHoul, A. (1998). *Popular culture and everyday life*. London: SAGE.
- Robertson, V.L.D. (2014). Of ponies and men: *My little pony: Friendship is Magic* and the Brony fandom. *International Journal of Cultural Studies*, 17(1), 21–37. doi: <http://dx.doi.org/10.1177%2F1367877912464368>
- Rubin, L. (2010). Guest editorial: Psychology and popular culture. *Journal of Popular Culture*, 43(6), 1148–1149. doi: 10.1111/j.1540-5931.2010.00792.x
- Shweder, R.A. (1991). *Thinking through cultures: Expeditions in cultural psychology*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Thiessen, J., & Wootton, J. (Regissører). (2010). *My little pony: Friendship is Magic Season 1* [DVD]. USA, Canada. Hasbro.
- Twenge, J.M., Thomas, E.J., Megan, L.R., & Gabrielle, N.M. (2017). Increases in depressive symptoms, suicide-related outcomes, and suicide rates among U.S. adolescents after 2010 and links to increased new media screen time. *Clinical Psychological Science*, 6(1), 3–17. doi: <https://doi.org/10.1177%2F2167702617723376>
- Valsiner, J. (2014). *An invitation to cultural psychology*. London: SAGE.
- Zimbardo, P. & Coulombe, N. (2015). *Man (Dis)connected: How technology has sabotaged what it means to be male*. London: Rider Books.

## Over fire timer foran skjerm

Én av tre videregående-elever bruker over fire timer foran skjerm i løpet av en dag, ifølge den nyeste Ungdata-undersøkelsen.

Ungdata gjennomfører årlige undersøkelser blant elever i ungdomsskolen og i videregående utdanning (se sak side 86) hvor de blir spurt om alt fra skoletrivsel, kosthold, rusbruk og medievaner, for å nevne noe. Det er mediedelen av undersøkelsen som tar for seg hvor mye tid ungdommen bruker på skjerm og digitale medier.

Tallene viser at gutter samlet bruker noe mer tid foran skjerm enn jenter. Størst kjønnsforskjeller finner vi imidlertid når vi ser på hva gutter og jenter bruker mediene til. Mens guttene ersvært opptatt av spill, er jentene mye oftere på sosiale medier. De mest aktive på sosiale medier er jenter i videregående opplæring. I denne aldersgruppen bruker 78 prosent én time eller mer på sosiale medier daglig. Det tilsvarende tallet for gutter er bare 25 prosent.

De aller mest aktive skjermguttene er de som går tredje året på videregående utdanning. 63 prosent av dem bruker mer enn tre timer foran en skjerm i løpet av en vanlig dag, mens det tilsvarende tallet for jenter i den aldersgruppen er 55 prosent.

Det er en tydelig sammenheng mellom skjermtid og hvor aktive ungdom er i idrettslag og idrettsaktiviteter. De som ikke driver med organisert idrett, bruker langt mer tid foran skjerm enn de som driver med idrett. Minst skjermtid finner vi blant de aller mest aktive idrettsungdommene, og dette gjelder både for jenter og gutter.

I undersøkelsen har ungdommene også blitt spurt om hvor mye tid de daglig bruker på å se filmer, serier og YouTube-videoer. Her er tallene temmelig like for begge kjønn, og uavhengig av alder: Mellom 60 og 70 prosent av ungdommene bruker minst én time daglig på denne typen aktivitet.

**Kilde:** Ungdata 2017 - Nasjonale resultater. Kan lastes ned fra [www.ungdata.no](http://www.ungdata.no).