

Genusstereotyper inom IT

Forskningen om kön och IT har flera decennier på nacken. Från åtminstone åttiotalet då Sherry Turkle studerade hackers och framåt har olika stereotyper, eller kanske snarare normativa föreställningar om hur män och kvinnor relaterar till datorer och annan IT, identifierats och analyserats. Två föreställningar som ofta uttalas är att IT-världen befolkas av hackers eller datornördar vilka alla är pojkar eller män samt att flickor och kvinnor inte är intresserade av att ta del av IT i samma utsträckning som män, kanske t.o.m. för att de är rädda för den och annan teknik. Den senare föreställningen relateras då och då till den förra: flickor finner inget större intresse i och ser ingen framtid inom IT eftersom de inte kan relatera till (det av dem upplevda) nördidealet inom IT.

Jag tror att det finns anledning till att vara försiktiga när vi identifierar och analyserar stereotypa eller normativa uppfattningar om hur kön och (informations)teknik hänger ihop. Åtminstone om vårt mål är att komma förbi dem och öppna upp IT för alla. Det är fasligt lätt att vi fastnar i dem, att vi förstärker just det vi vill komma undan. Om vi säger att nörden har ett särskilt förhållande till datorer och IT, ett förhållande som innebär kunskaper som ingen annan har, och nörden alltid framstår som en man, finns då en risk att vi befäster kopplingen maskulinitet-teknik? (Jag är inte den enda som funderar på detta, för över tio år sedan gjorde de norska forskarna Gansmo, Lagesen och Sørensen detsamma.)

Anthony Giddens talar om något han kallar dubbel hermeneutik; ett förhållande mellan vardagsförståelse och vetenskaplig förståelse som s.a.s. går åt båda hållen. Som forskare tar jag upp begreppet "nörd" eftersom mina intervjupersoner talar om nördar och jag skapar vetenskaplig kunskap om nörden och dess innebörder. Men kunskapen kommer (förhoppningsvis) ut i samhället och hjälper till att forma andras förståelse för vad nörden innebär. Jag tolkar samhället; samhället tolkar mig; jag tolkar samhället ...

Denna dubbla hermeneutik är inte förbehållen relationen akademi-samhälle utan torde äga rum även annorstädes, t.ex. när det kommer till policys om säg kön och IT ... eller kanske snarare kvinnor och IT. Hur påverkar stereotypa eller normativa uppfattningar uttryckta i policys de som är verksamma inom policyområdet? Det är en, för mig, öppen fråga. Jag har inte svaret. Men jag ska göra några nedslag (på helt olika nivåer och från olika områden) som förhoppningsvis öppnar upp för en sensitivitet, eller reflexivitet, när vi rör oss i dessa marker.

I "European Code of Best Practices for Women and ICT" förs ett resonemang kring varför det är viktigt för IT-branschen att locka till sig fler kvinnor. Där framgår tydligt att problemet egentligen inte är bristande numerär jämställdhet utan en hotad tillväxt p.g.a. brist på arbetskraft. Fler kvinnor är en lösning, något som får mig att undra vad som händer när tillgången på arbetskraft är god.

Hursomhelst, själva policyn består av 48 förslag i punktform framtagna av Europakommissionen och företag såsom Cisco, Google, Microsoft och Sony. Hälften av förslagen handlar om att förändra flickor och kvinnor, t.ex. genom att krossa nörd-stereotypen och teknofobin de förväntas ha, träna kvinnor till att bli bättre ledare genom att de lär sig både "hårda" och "mjuka" ledarskapsförmågor o.s.v. Den andra hälften handlar om hur organisatoriska förändringar ska hjälpa kvinnor att ta sig in på IT-området. Ingenting sägs om kulturen inom området och de män som utgör majoriteten där och om stereotyper berörs så är de kvinnornas felaktiga uppfattningar.

En av dem jag intervjuade för min doktorsavhandling (som handlade om hur kön och IT-forskning görs i relation till varandra) var en kvinna som inte utan allt för stor ansträngning skulle kunna uppfattas som en datornörd: hon var duktig på att programmera, pratade lika entusiastiskt om sin forskning som de manliga självbetitlade nördarna osv. Hon berättade för mig hur hon som liten hjälpte sin bror att programmera vad han sa åt henne men att hon insåg vad som komma skulle och s.a.s. sprang i förväg, till sin brors förvåning. Men hon beskrev sig varken som nörd eller sin barndom i termer av teknik (programmeringshistorien kom efter ett längre samtal om barndomen, inte som det första hon kom på att berätta om). Snarare följde hennes historia samma logik som flera av de övriga intervjuade kvinnorna: det var snarare under åren på universitetet som det närmast slumpade sig att det blev IT hon skulle syssla med. Jag funderar fortfarande på om det snarare än förhållandet till tekniken (både då och nu) som skilde henne från männen var vilka slags berättelser om detta förhållande som fanns tillgängliga för henne som kvinna.

I sin avhandling om ingenjörer och deras karriärer från 2015 beskriver Line Holth från Karlstads universitet hur män och kvinnor ofta uppfattas som att de förhåller sig rationellt respektive känslomässigt till teknik och ingenjörsyrket. Men så berättade hennes manliga informanter om hur de alltid känt ett brinnande teknikintresse och hur de agerat på känsla i sina karriärval medan kvinnorna beskrev hur de resonerat sig fram till ingenjörsyrket som ett bra yrkesval givet att de t.ex. alltid hade varit bra på matematik.

I Statistiska centralbyråns undersökningar om svenskars förhållande till IT framgår att när det kommer till *användning* av IT så föreligger endast små skillnader mellan kvinnor och män. Tillgången till och användandet av internet, datorer och mobiltelefoner är generellt densamma och ofta har kvinnor större tillgång än män. Vad kvinnor och män *gör* skiljer sig åt på vissa områden. Kvinnor besöker oftare sociala medier och laddar oftare upp material på internet, män läser och skickar oftare in politiska åsikter på hemsidor och laddar oftare ner program, både spel och icke-spel. Beroende på ålder så köper kvinnor eller män oftare varor eller tjänster på internet och i de flesta åldersgrupper använder lika många kvinnor som män programvara för att redigera bilder, video- eller ljudfiler. Viktigt att komma ihåg är dock att den mindre gruppen ofta är rätt stor; även om 22 % av männen i åldersgruppen 25-34 år har programmerat så har 10 % av kvinnorna gjort detsamma (och det är en i sammanhanget ganska stor skillnad). (Sedan kan alltid normers inverkan på svaren i studien diskuteras.)

Projektet *Strategies of Inclusion: Gender and the Information Society:s* slutrapport utgör en sammanställning av resultaten från 48 fallstudier och fem europeiska länder av initiativ för inkludering av kvinnor inom IT inom både den privata och offentliga sektorn. Det rör sig alltså om inte enbart en studie av genus och IT utan i fokus ligger olika strategier för förändring och hur effektiva de är. Projektet ifråga började med utgångspunkten att fler kvinnor än män exkluderas från IT.

Vad SIGIS-projektet i sin helhet visar är att vad de kallar "genusinkludering" kan nås på många olika sätt och att alla de strategier som projektet undersökt visade sig vara framgångsrika i någon grad. Det finns inte någon strategi som råder bot på alla situationer och detta på grund av att både IT och genus är mångtydiga, flytande och föränderliga fenomen – inte på grund av brister i strategier eller modeller. Givet detta krävs det att inkluderingsstrategier skraddarsys för sin specifika situation. SIGIS fann alltså ingen strategi som funkade för alla men många fall visar dock att tekniken bör föras till människor (inte tvärt om) och alltså inte bara fokusera på intressant teknik utan även på att föra in den i redan existerande sociala nätverk.

Ett resultat från ett av delprojekten är extra intressant i sammanhanget: En kampanj för att locka kvinnor till IT-utbildningar spelade hårt på nörd/hacker-stereotypen genom att säga att den inte räckte till då även "kvinnliga" (alltså sociala) egenskaper behövdes. Kampanjen hade resultat då fler kvinnor sökte utbildningen. Men i intervjuer med dessa visade det sig att de inte hade brytt sig om själva berättelsen som kampanjen förde fram. Däremot hade de känt sig välkomnade till utbildningen för att en kampanj riktades till dem.