



Den nya nätgenerationen

En studie om gymnasieungdomars kommunikation via den digitala tekniken

Författare: Pia Lindh och Anna Nyqvist Andersson

Handledare: Jens Cavallin

Examinator: Helena Meldré

C-uppsats i medie- och kommunikationskunskap, 61-90 hp, vt08

Institutionen för Kommunikation och Design

Högskolan i Kalmar

Authors: Pia Lindh och Anna Nyqvist Andersson

Title: The new Net generation. A study of adolescent's communication via digital technique.

Level: BA thesis in Media and Communication Studies

Location: Department of Communication and Design, University of Kalmar

Language: Swedish

Number of pages: 59

May 2008

Abstract

This paper studies communication of adolescents by cell phone and the Internet. The study uses data from a web survey created by the project *Ethics and moral in the digital arena*. Their project is part of a cooperation between the University of Kalmar, Växjö University and Blekinge Institute of Technology called *Young Communication*. Their commission is to analyse the degree of influence adolescents have on the way people communicate in the digital world. We have been granted access to the web survey that took place in the academic year of 2007-2008.

We studied a target group of second year students in upper secondary education, in the municipality of Kalmar, a total of 225 respondents.

The purpose of the study is to investigate how these adolescents in upper secondary school interact with cell phones and the Internet and also the extent to which these media are used for communication among the target group. Our starting point is four questions about the ways in which adolescents communicate and which channels they prefer.

The data material has been interpreted using both quantitative and qualitative analyses. Our theory emanates from the concept of interaction and the generation aspect between the adolescents of the survey, the so called 'net generation', and the adult generation. Our results show that the adolescents view the digital world as a natural meeting place and an integrated part of themselves. Above all, it is the direct interaction that attracts them, but also the sense of freedom in communicating without time pressure and the demand of physical presence. Their virtual community created by mediated interaction has formed a multimedia culture. The adolescents view the Internet as their own medium and believe themselves to be the experts, quite contrary to the adult generation.

Keywords: Interaction, mediated interaction, multimedia culture, net generation, adolescents, Internet, cell phone

Innehållsförteckning

Abstract	2
Innehållsförteckning	3
1 Inledning.....	4
2 Syfte och frågeställningar.....	5
2.1 Tes	5
2.2 Frågeställningar	5
3 Definition av begrepp.....	6
4 Bakgrund	8
4.1 Projektet Ung kommunikation	8
4.1.1 <i>E-tik och moral på den unga digitala arenan</i>	8
4.2 Ungdomars medieanvändning.....	9
4.3 Nätmobbing – Stopppknapp.....	10
5 Tidigare forskning	12
5.1 Interaktionsteknologi.....	12
5.2 Beteende - kommunikation	13
5.3 Medieanvändning	15
5.4 Nätgenerationen	17
5.5 Önskad kommunikation	19
6 Teori	21
6.1 Kommunikationens kännetecken	21
6.2 Tre olika former av interaktion på Internet	21
6.3 Nya generationskulturer	22
7 Metod	25
7.1 Val av metod	25
7.2 Kvantitativ och kvalitativ metod	25
7.3 Arbetets begränsningar.....	26
7.4 Databehandling och procedur.....	27
7.5 Metoddiskussion.....	27
8 Resultat.....	29
8.1 Ungdomars kommunikation via mobil och dator.....	29
8.2 Skillnader i beteende via den digitala tekniken och i verkligheten.....	34
8.3 Kommunikation med den vuxna generationen om den digitala etiken.....	38
9 Analys.....	41
9.1 Analys av ungdomars kommunikation via mobil och dator	41
9.2 Analys av skillnader i beteende via den digitala tekniken och i verkligheten	43
9.3 Analys av kommunikation med den vuxna generationen om den digitala etiken....	47
10 Diskussion och slutsats.....	49
10.1 Interaktionen.....	49
10.2 Kommunikationen ungdomarna emellan	49
10.3 Kommunikationen med de vuxna	51
11 Förslag till vidare undersökningar.....	52
Källförteckning.....	53
Bilaga 1	55
Bilaga 2	58

1 Inledning

De barn som föddes under 1980- och 1990-talet kallas bland annat för ”net-generation” (Tapscott, 1997) eller ”IT-samhällets barn” (Hernwall 2003). De här ungdomarna föds in i den digitala tekniken - vad kommer det att innebära för deras beteende och kommunikation med varandra?

De ser inte datorn eller mobilens tekniska hinder utan dessa är enbart vardagliga och självklara redskap för att kommunicera, möjliggöra sociala kontakter och att tillhöra gruppen. (Bjornstad & Ellingsen, 2004).

Som föräldrar och vuxna diskuterar vi ofta med varandra men givetvis också med våra ungdomar om hur de använder den digitala tekniken och hur det kommer att påverka dem. Interaktionen och tillgängligheten som finns med mobil och Internet innebär otroligt stora fördelar men det finns även nackdelar. Detta är orsaken till att vi ville fördjupa våra kunskaper i fenomenet.

Vi fick förmånen att få tillgång till en stor webbenkätundersökning som pågår under ht07-vt08 för elever i årskurs 5, årskurs 8 samt gymnasieelever i årskurs 2 i Kalmar kommun. Uppsatsens avgränsning har skett till gymnasieeleverna i årskurs 2, vid *en* skola. Ägarna av webbenkäten är en grupp som heter *E-tik och moral på den unga digitala arenan* med projektledarna och tillika högskoleadjunkterna Ragnar Olsson och Liselotte Eek-Karlsson, vid Högskolan i Kalmar. Gruppen ingår i ett samarbetsprojekt mellan Högskolan i Kalmar, Växjö universitet och Blekinge Tekniska Högskola och kallas för *Ung kommunikation*.

Tillgången till det omfattande datamaterialet gjorde att uppsatsförfattarna ville ta tillfället i akt och undersöka närmare i vilken omfattning och hur ungdomar kommunicerar via mobil och Internet.

2 Syfte och frågeställningar

Syftet med uppsatsen är att undersöka hur ungdomar på gymnasiets andra årskurs interagerar med mobiltelefonens sms samt på Internet med msn och andra communities, men även utröna i vilken omfattning dessa kommunikationsformer används för att kommunicera. Dessutom undersöka i vilken omfattning ungdomarna diskuterar med vuxna om bemötande via mobil/Internet.

2.1 Tes

Tesen grundar sig på att ungdomars kommunikation idag skiljer sig från föregående generationers kommunikation, främst beroende på deras frekventa användande av den digitala tekniken.

Utifrån denna förändring i kommunikationen har en digital subkultur bildats som kallas för den nya *nätgenerationen*.

2.2 Frågeställningar

Utifrån syftet har följande frågeställningar formulerats:

- Vilka av de digitala kanalerna; sms, msn eller communities, använder ungdomarna för att kommunicera?
- Hur ofta och på vilket sätt uppmuntrar och stödjer ungdomarna varandra via den digitala tekniken?
- Hur skiljer sig kommunikationen när ungdomar kommunicerar sina känslor via den digitala tekniken kontra det verkliga livet?
- Hur diskuterar ungdomarna med vuxna i skolan eller hemma om bemötande (etik) via den digitala tekniken?

3 Definition av begrepp

Community betyder enligt Nationalencyklopedin en Internetbaserad nätgemenskap eller nätmötesplats. Det är en sammanslutning av olika individer med ett eller flera gemensamma intressen. Exempel på communities som nu är aktuella; Lunarstorm, Facebook eller Bilddagboken.

(<http://www.ne.se / 080331>)

Interaktion är enligt NE ”något som sker i samarbete mellan datoranvändare och dator vanl. om problemlösning e.d., varvid datorns förslag fortlöpande korrigeras av användaren”

(<http://www.ne.se/ 080304>)

Kränkning är Lagen om ”förbud mot diskriminering och annan kränkande behandling av barn och elever” trädde i kraft 1 april 2006. Det betyder att ingen pojke eller flicka ska behöva gå till sin förskola eller skola och riskera att bli utsatt för diskriminering eller annan kränkande behandling. ”Det är barnet eller eleven som avgör om beteendet eller handlingen är oönskat eller kränkande”.

(Skolverket. <http://www.skolverket.se/content/1/c4/56/64/Regeringens%20proposition%202005-06-38.pdf> / 080416)

Mobbning betyder då en eller flera individer upprepade gånger tillfogar en annan individ obehag eller skada. Mobbning kan ske med fysiska eller verbala medel men även indirekt genom social isolering. (<http://www.ne.se / 080331>)

MMS – multimedia messaging service. Överföring av multimediedelarna i form av bilder, musik eller videosekvenser mellan mobiltelefoner.

(<http://www.ne.se / 080331>)

MSN Web Messenger är en tjänst som är kostnadsfri. Det är ett kommunikationsverktyg så att människor i realtid kan skriva till varandra online, chatta. Det som krävs är uppkoppling till Internet och ett konto som kan erhållas kostnadsfritt. Ytterligare en fördel är att programmet inte behöver laddas ner utan man behöver enbart Microsofts webbläsare.

(<http://webmessenger.msn.com/080212>)

SMS – short message service. Denna tjänst är främst till för korta textmeddelande mellan mobiltelefoner. Sms kan skickas från en Internetansluten dator till en mobiltelefon. SMS kan även skickas till en avstängd mobiltelefon och levereras när mottagaren sätter igång den. (<http://www.ne.se/080331>)

IRL – In Real Life. Det som sker i verkliga livet, när man fysiskt möter varandra, till skillnad mot det som sker via den digitala tekniken.

Net-generation. Ett begrepp som förklarar skillnaderna mellan dagens generation som är uppväxta i ett mediasamhälle och äldre generationer som inte är det. Nätgenerationen är den generationen som obehindrat ”talar” det digitala språket och använder tekniken dagligen för att kommunicerar och söka information med. Andra beteckningar är ”Screenagers”, ”Digital natives”, Screenagers, ”Aliens”. Enligt Don Tapscott, professor i management, innebär ordet ”net-generation” barn / ungdomar som år 1999 var mellan 2-22 år. (Tapscott, 2007:2)

4 Bakgrund

4.1 Projektet Ung kommunikation

”Ung Kommunikation är ett femårigt utvecklingsprojekt som stöds av KK-stiftelsen. Det startade i april 2006 och löper fram till och med våren 2011. Det drivs av Växjö universitet, Högskolan i Kalmar och Blekinge Tekniska Högskola, inom ramen för samarbetet i Akademi Sydost.”

(<http://www.ungkommunikation.se/080129>)

Projektet **Ung Kommunikation** har som utgångspunkt att undersöka hur stor påverkan ungdomar har på människors sätt att kommunicera i vår digitala värld. Projektets vision är också att skapa relationer, bryggor mellan ungdomars värld och skolan. Skolan och det omgivande samhället måste på ett aktivt sätt vara uppmärksam på och kunna möta framtida ungdomskulturer, framför allt på nätet. Ungdomars vanor och sätt att ta sig an saker kommer att färga dem in i vuxenlivet och deras arbetsplatser. Med projektets namn **Ung Kommunikation** syftar man på de kommunikationsformer som präglar ungdomskulturen och den nya teknik som möjliggör detta. Det har även som mål att i nära samarbete med det omgivande samhället öka kunskapen om och medvetenheten kring denna nya teknik. **Ung Kommunikation** har sin anknytning till lärarutbildningen där *”Lärarstudenter måste få insikt och kunskap i den nya digitala teknikens möjligheter att förändra och stödja lär- och kunskapsprocesser. De måste få möjlighet att använda avancerade digitala verktyg och nätbaserade resurser för att förstå konsekvenserna för undervisningen”*

(<http://www.ungkommunikation.se/080129>)

4.1.1 E-tik och moral på den unga digitala arenan

Inom projektet finns en grupp med namnet *E-tik och moral på den unga digitala arenan*.

Högskoleadjunkterna Ragnar Olsson och Liselotte Eek-Karlsson vid Högskolan i Kalmar har initierat denna grupp som handlar om att undersöka vad utvecklingen av den digitala ungdomskulturen och dess värdegrund innebär för en lärares fostransuppdrag.

En webbenkät har under november månad 2007 skickats ut till Kalmar kommuns elever i årskurs 5 och 8 samt under januari 2008 även till Kalmars gymnasieskolor, elever i årskurs 2.

I enkäten finns frågor som rör eleverna och deras Internetanvändning, t ex om de får eller ger beröm respektive kränker andra människor? Vilka kanaler används; är det via msn, sms eller andra communities? (Se bilaga 1). Någon undersökning av materialet har inte gjorts ännu av projektet då de inte är färdiga med insamlandet av datamaterial från alla medverkande skolor. Vår undersökning är därför den första som görs på ett begränsat urval av detta datamaterial.

(<http://www.ungkommunikation.se/080129>)

4.2 Ungdomars medieanvändning

Medierådet är en kommitté inom Regeringskansliet som arbetar med frågor om mediepåverkan och barns och ungas mediesituation, med syfte att minska riskerna för skadlig påverkan.

(<http://www.medieradet.se/080213>) och i en undersökning delar de på barnen 9-16 år i två grupper. Enligt rådet anses barn vara mellan 9-12 år och unga vara mellan 12-16 år. Vi hänvisar till materialet för den senare målgruppen, unga. Av denna målgrupp använder 54 % Internet varje dag. 27 % sitter 3-4 ggr i veckan. Mängden tid varierar mellan över 5 timmar om dagen, 9 % till 3-4 timmar 18 % samt majoriteten sitter 1-2 timmar om dagen 35 %. 5 % procent anger att de inte alls använder Internet. Regler för användandet av datorerna från de vuxna finns också, men det handlar ofta om tidsbegränsning men också om vilka sajter de unga inte får besöka. 32 % anger att de har fått regler av sina föräldrar gällande vilka sajter de inte får besöka samt att inte lämna ut sina personuppgifter.

World Internet Institute är ett forskningsinstitut som bedriver samhälls- och beteendevetenskaplig forskning med fokus på Internet och dess påverkan på människa och samhälle. Där har Olle Findahl, professor i medie- och kommunikationsvetenskap skrivit en rapport "Sverige och Internet 2007" om svenskarna och deras medievanor. Där anges det att 90% av vuxna över 18 har tillgång till Internet; "någonstans", märk också att 79% har det hemma. Vilka aktiviteter som sker på Internet är givetvis många men det finns stora skillnader över bara de senaste åren. 34 % av de unga, i åldern 18-29 år är medlemmar i en community och de anger att Internet är den främsta underhållnings- och informationskällan. Den vuxna befolkningen anger TV som den främsta informations- och underhållningskällan.

(<http://www.wii.se/080418>)

Diskussion saknas ofta mellan ungdomar och vuxna om vad de gör när de sitter vid datorn och vad som faktiskt händer på Internet. På frågan om man pratar med sina föräldrar om sina upplevelser på Internet så är det större andel flickor som gör det än pojkarna. Av den totala gruppen är det 38 % som talar med sina föräldrar om ev. problem eller andra Internetrelaterade saker. På frågan om vad de unga gör på Internet så svarar 80 % att de chattar via program som msn. Majoriteten, 76 % chattar också med människor i sin omgivning som de redan känner i det verkliga livet. Att kommunicera på detta sätt ger alltså en stor träffsäkerhet för att nå sina vänner. (Medierådet, 2006:46)

Ungdomsstyrelsen är en statlig myndighet som på uppdrag av regeringen har som syfte att arbeta bland annat för att unga människor ska få tillgång till inflytande och välfärd i vårt samhälle. Det gör de bland annat genom att ta fram och förmedla kunskap om levnadsvillkoren för de unga. Deras publikationer grundar sig på uppdaterad forskning i ämnet. Ungdomsstyrelsen har i sin skrift ”Unga och nätverkskulturer – mellan moralpanik och teknikromantik” (2007:3) undersökt unga människors fritids- och kulturvanor. I skriften visar forskarnas studier att den digitala informations- och kommunikationsteknologin har förändrat både vanor, livsvillkor och möjligheter för unga idag. En *nätverkskultur* har enligt styrelsen vuxit fram. (Ungdomsstyrelsens skrifter, *Unga och nätverkskulturer*. 2007).

Ett uttryck som en amerikansk lärare och författare vid namn Marc Prensky, har myntat är ”*Digital Natives, Digital Immigrants*”. Det är ett uttryck som handlar om vad dagens moderna teknik och tillgänglighet gör med de barn och ungdomar som föds med den nya tekniken gentemot den vuxna generationen som har fått lära sig hur man använder den tekniken. Han menar att dessa ungdomar, ”*digital natives*” har ett annat sätt se på problemlösning, skolan och sig själva. Ungdomarna tror sig inte kunna lära sig något inom detta område av sina föräldrar eller lärarna i skolan. Prensky menar att den vuxna generationen, ”*digital immigrants*” många gånger talar ett språk som är utgången till en generation som talar ett helt nytt språk. Det kräver nya och andra kommunikationsformer mellan de olika generationerna för att kunna förstå varandra och även för att kunna delge våra olika erfarenheter.

(Prensky, 2001 http://pre2005.flexiblelearning.net.au/projects/resources/Digital_Natives_Digital_immigrants.pdf 080227)

4.3 Nätmobbing – Stoppknapp

I Medierådets undersökning i åldern, unga; 12-16 år förekom mobbing även på nätet precis som i verkligheten. Bland målgruppen unga anger 16 % att de någon gång har blivit mobbade via Internet, skiljer på 13 % enstaka gånger och 3 % ibland. Observera att ingen har angett att de mobbas ”ofta”. Det är vanligare att flickor har större problem med mobbing än pojkarna; 20 % av flickorna och 11 % av pojkarna har angett detta. (Medierådet 2006:48)

På communities som Lunarstorm finns även en s.k. Stoppknapp som användarna kan använda sig av när de känner sig utsatta eller illa till mods av något. Det är flera communities som använder sig av denna knapp.



”Stoppknappen – en symbol för en säker och seriös sajt

För att handgripligen göra det tydligt för besökarna att en sajt agerar enligt BitoS Etiska Råds värderingar, införs nu en stoppknapp som symbol. Stoppknappen finns även i samband med forum och annat material som genereras av besökare och kan användas för att anmäla material som är opassande. Alla sajter med en stoppknapp har gemensamma rutiner för att hantera anmälningar och har utarbetade kontakter med polisära myndigheter och hjälporganisationer. ”

(http://www.lunarstorm.se/hlp/hlp_bitos.aspx / 080413)

5 Tidigare forskning

5.1 Interaktionsteknologi

Elza Dunkels, lektor i pedagogik (2007) menar att betydelsen för ordet IT har förändrats under den senaste 20 åren. Hon menar att ordet som förut kallades för IT men betydde då **Informations Teknologi**. Det ändrades senare till IKT för att få in betydelsen till den kommunikation som verkligen skedde. IKT stod för **Information och Kommunikations Teknologi** Numer kallas det enligt Dunkels åter för IT för det kommunikationsverktyg det är, men då med betydelsen **Interaktions Teknologi**. (Dunkels, 2007:14).

Malin Svenningsson, forskare inom datormedierad kommunikation och social interaktion, Mia Lövheim, docent i religionssociologi med särskilt inriktning på forskningsfältet media, religion, kultur och Magnus Bergquist, docent i etnologi, är författare till boken *Fånga nätet - kvalitativa metoder för Internetanvändning*. Svenningsson et al (2003:13) menar att under den period som Internet har utvecklats så kan man även se en förändring av begreppet IT som ”Informationsteknologi” till att istället beskrivas som ”Interaktionsteknologi”. Detta förklarar även varför begreppet IKT, Informations- och kommunikationsteknologi, har vuxit fram. Studier av de effekter som tekniken har på vårt samhälle har på senare år mer handlat om samspelet mellan teknik och människa (Human-computer interaction), men även om hur människor som använder tekniken interagera med varandra. Svenningsson et al (2003:13) kallar Internet för ett *hybridmedium* eftersom det innehåller flera former av interaktion som även kan blandas. Man kan chatta med flera personer samtidigt som man skriver i t ex bilddagboken och samtalar med en vän som fysiskt finns i rummet.

Philip Lalander, forskare i socialpsykologi och Thomas Johansson (2007) också han forskare inom bland annat ungdomsforskning såsom medialisering och populärkultur, har i sin bok *Ungdomsgrupper i teori och praktik* tagit upp fenomenet med ungdomars sociala interaktion genom de digitala medierna. Det är på Internet de kan vara någon annan än dem själva i verkligheten. Via nätet kan ungdomar även träffa dem som gillar samma saker eller har andra gemensamma intressen och utbyta sina erfarenheter Det blir till en kollektiv mobilisering och kan bidra till att stärka ungdomarna och bilda bas till exempel för att göra motstånd mot något. Anonymitet skyddar men det lockar också till att prata mer öppet, bekänna saker och skapa beroende. Internets globala räckvidd är givetvis både positiv och negativ och eftersom denna kommunikationsform gynnar olika identiteter vare sig de är sanna eller falska. Många använder Internet för att lösa sina problem, små eller stora, en del ungdomar sitter i många timmar och

utvecklas till ”nätets socialarbetare”. Lalander & Johansson menar vidare att nya medier alltid har betraktats med skepsis, detta menar även Marshall McLuhan, kommunikationsforskare (1999), och utifrån den nya tekniken skapas givetvis nya influenser och förändringar av beteenden för användarna. Internet skapar nya förutsättningar för mänsklig interaktion. Unga människor är ute på nätet och surfar, hittar nya vänner, söker information och nöjen, blir medlemmar i gruppen som håller på med just deras intresseämne. Den nya förändringen i den sociala interaktionen är den direkta kommunikationen utan krav på fysisk närvaro eller att inte tiden har någon, eller mycket liten betydelse. (Lalander & Johansson, 2007)

Interaktion enligt Don Tapscott (1997), professor i management är att ungdomarna, de som innefattar begreppet *net-generationen*, inte ser själva datorn som en teknisk självständigt objekt utan den är en förlängning av dem själva. Interaktionen som sker beskrivs som pågående mellan individen och nätet inte mellan individen och den fysiska datorn. I ett chatrum t ex är interaktionen levande och omedelbar. Konversationen kan pågå timme efter timme med olika människor som kommer och går hela tiden. (Tapscott, 1997:56)

Ungdomarna får i och med den gränsöverskridande tillgången på nätet ett stort referensfält, innehållande många nya kontakter. Det ger dem nya erfarenheter utifrån andra människor än dem i sin fysiska omgivning. För att använda sig av Seymour Paperts (1996) uttryck, professor i matematik men mest känd för sina teorier i lärande och undervisning inom den nya tekniken, att dagens barn och ungdomar är ”connected” (uppkopplade). Den nya arena ger ungdomarna nya aktörer som ger dem nya infallsvinklar och perspektiv. Interaktionen som sker med varandra ger dem en social arena där bekräftelse och en gemensam intelligens skapas. Fransmannen, filosofen och numer professor i hypermedia Pierre Lévy, enligt Patrik Hernwall forskare i pedagogik, (2003) menar att individer som använder Internet bidrar till den ”kollektiva intelligensen”. Det sker genom interaktionen med varandra men även att alla lämnar spår av sina kunskaper och erfarenheter efter sig och tillsammans blir det en omfattande ”kollektiv intelligens”. Lévy avser vidare att kollektiv intelligens är eftersträvansvärt för människan men att vi behöver IT för att uppnå den. Internet gör det inte åt oss men med egen vilja och smart design av teknik så går den att uppnå. Ingen vet allt men alla vet något. (Hernwall, 2003:133)

5.2 Beteende - kommunikation

Användandet och själva deltagandet, betyder enligt Bjornstad & Ellingsen (2004) i chatrum såsom via msn och mobilens sms är ”att tillhöra gruppen”. Själva samtalet är mindre viktigt eftersom det

handlar om att upprätthålla sina sociala relationer. Det innebär att ungdomarna uppfattar att de vill synas, finnas till och att de "är med". Den mesta kommunikationen som sker på Internet är mycket av privat natur med vänner de oftast redan känner i verkligheten, detta bekräftas även av Medierådet, (<http://www.medieradet.se/080213>), Enochsson, (2005) och Sjöberg, (2002).

Medieforskaren Taran Bjornstad och psykologen Tom Ellingsen har på uppdrag av den norska regeringen gjort en kvalitativ undersökning, med titeln "Nettsverme" som handlar om ungdomars Internetvanor. Där påvisas det att ungdomarna får ett annat språk vid den digitala tekniken gentemot varandra än i verkligheten. Flickorna blir grövre i språket än i verkligheten medan pojkarna ofta redan har ett grövre språk i verkligheten och fortsätter med det in på den digitala arenan, vilket medför ungefär lika grovt språk för båda könen. Ungdomarna uppfattar att det finns tydliga gränser med det som är acceptabelt med oönskad kommunikation på Internet men det visade sig vara stora individuella skillnader mellan vad ungdomarna ansågs vara OK och vad som betraktades som oacceptabelt och kränkande. (Bjornstad & Ellingsen, 2004)

I doktorsavhandlingen *Screen Rites* av fil. dr. i medie- och kommunikationsvetenskap Ulrika Sjöberg (2002) visar det att ungdomarna skiljer på "vänner på nätet" och "riktiga vänner". Även Lalander & Johansson (2007) talar om att den sociala interaktionen på nätet skiljer sig från att möta någon ansikte-mot-ansikte. En del av deras "vänner" som de dagligen kommunicerar med kommer de aldrig att träffa i verkligheten.

Även om tillvaron på Internet ses som "fri och otvungen" är den inte det men det inspirerar till och tillåter överskridande av lagar och vanliga normer men även sociala experiment såsom att ha olika identiteter, söka kärleken och även kränka andra människor i anonymitetens tecken. I och med att det skapar nya miljöer av frihet och nytänk så växer det fram nya normsystem och regler. Lalander & Johansson (2007:106)

Dunkels (2007), bekräftar vad bland annat Bjornstad & Ellingsen (2002) konstaterade att på nätet kan du säga saker du inte vågar säga "ansikte mot ansikte". Det kan leda till upptrappade konflikter när de involverade har en falsk inbillning att de inte behöver ta ansvar för vad de säger. AnnBritt Enochsson (2005), universitetslektor i pedagogik i Karlstad menar att det finns andra regler för hur man umgås på Internet kontra i verkligheten. Kommunikationen blir att ungdomarna säger mer än de gör i verkligheten, vilket också innebär negativa saker såsom att deras språk blir grövre och tuffare.

Anonymiteten lockar genom att man till exempel kan chatta och e-posta med varandra utan att bry sig om hur man ser hur och behöver endast tala med varandra så länge det känns roligt, sedan kan man bara stänga av eller byta chatrum (Lalander & Johansson, 2007). Även Bjornstad & Ellingsen (2002) talar om ett annat agerande på Internet. Det handlar om att ungdomarna anser att det finns andra regler än dem i verkligheten. Det finns innehåll och former som inte skulle fungera i det verkliga livet, man säger till exempel mer och grövre saker till varandra.

Simon Lindgren, professor i sociologi vid Umeå universitet påtalar att olika generationer ser de nya medierna med olika ögon. Den som föds in i dagens samhälle ser mobiltelefonen som en självklar del av tillvaron och det kan vara helt OK att leva utan fast telefoni. Lindgren (2007) gör även jämförelsen med medieteoretikern Marshall McLuhans sätt att se på de nya medierna. McLuhan anser att människor som använder sig av ”tidigare medier” alltid betraktar nya medier med tveksamhet, vilket i sig är normalt och kanske önskvärt men menar att ingen konservatism i världen kan bromsa de nya elektroniska mediernas framfart. Men de som är uppväxta med TV ser inte självklart datorn som en ersättare till den hävdar Lindgren. (*Unga och nätverkskulturer*; Lindgren 2007:7)

5.3 Medieanvändning

Enochsson, (2005) har gjort en studie om virtuella gemenskaper under 2005 med 52 ungdomar i ålder 12-14 år. Ett annat sätt att umgås menar hon att gemenskapen är i de virtuella mötena på Internet, till exempel på Lunarstorm. Det skapar möjligheter till att ha kontakt med både gamla och nya bekantskaper, men även fördjupad kommunikation genom att man är ”lite mer” än i verkligheten. De slipper att störas av omgivningens brus som kan ske i det verkliga livet och kan skriva istället skriva om sådana saker som kan vara svåra att ta upp eller säga i verkligheten. Den virtuella gemenskapen är ett betydelsefullt komplement till umgänget i verkligheten eftersom det asynkrona mediet ger tid för eftertanke. (Enochsson, 2005)

Sjöberg (2002) har i sin avhandling sett att ungdomarna inte enbart ser på fenomenet Internet som en kanal för nöjen och underhållning. Det är enligt Sjöberg (2002:219) mycket mer än så, det är en del av dem själva. Det blir till en elektronisk version av dem själva och som också bildar den digitala vänskapskretsen. Ungdomarna anser att Internet har ”allt”. De kan också när som helst titta på ett program, ladda ner musik, hitta en ofantlig mängd information och givetvis kommunicera med människor. Det är inte som TV, ett medium som endast sänder program linjärt, ett i taget och vid en viss tid punkt. Internet är mer än så, det är ett multifunktionellt

verktyg där interaktion kan ske parallellt och när som helst. Detta verktyg och arbetssätt kommer säkerligen att påverka våra ungdomar hur de studerar, arbetar och löser problem i framtiden, men hur är svårt att säga något om ännu.

De flesta ungdomar har också numer egen mobiltelefon och med mobilens ständiga tillgänglighet och oberoende av fysisk närvaro har det blivit en framgångsprodukt, i Sjöbergs studie (2002) visar ungdomarna tendenser på att de har skapat en speciell digital kultur, subkultur med varandra genom mobilen och Internet. Dessa verktyg kommer enligt Sjöberg att förändra vår och framför allt ungdomarnas perception och förståelse av tid och rum.

Hernwall(2003), forskare i pedagogik med fokus på att titta på barns villkor i ett föränderligt samhälle, speciellt mellan barn och digitala medier, menar att de nya medierna strävar efter hög närvaro och realism gentemot oss som samhällets individer. De ska få oss att känna delaktighet i det som sker. Det innebär till exempel att mottagaren ska kunna vara med och påverkar, chatta och ge respons på det TV-utbud som sänds. (Hernwall, 2003:29) Fenomenet med de nya interaktiva medierna har även Sjöberg (2002) studerat och kommit fram till högt deltagande bland framför allt ungdomarna. Jämförelsevis pojkar och flickor, är flickorna mer aktiva med denna återkoppling. Såporna som sänds på TV har ofta efter programmet slut tävlingar på programmets hemsida där tittare kan vinna att vara statist eller att få äta middag med någon av skådespelarna genom att gissa vad som ska hända i nästa program. Trenden att vara delaktig i TV-program eller medverkande i programmet är intressant och visar på en förändring av tittarens beteende och erfarenhet. Förändringen av synsättet bekräftas även av Tapscott (2007:57) som menar att det har skett ett skifte mellan ungdomarna och de vuxnas syn på medieutsändningar. Skillnaden är interaktionen, vilket innebär att ungdomarna inte vill vara enbart tittare och lyssnare till mediautbudet utan de vill vara ”användare” av det.

McLuhan säger att det är mediet självt som är budskapet, med sitt eget språk och budskap påverkar det oss människor. De uppfinningar vi människor kommer på är egentligen en förlängning av vår kropp där exempelvis kameror, teleskop och mikroskop är en förlängning av våra ögon (McLuhan, 1964/1999:16). I dagens mediasamhälle skulle då datorer och Internet vara en förlängning av de flesta av våra sinnen; visuellt, auditivt, taktilt men även utveckla vår kommunikativa förmåga och därmed förlänga rösten som kommunikationskanal.

Flera andra forskare menar också att IT är en förlängning av människors känslor och möjligheter. (Hernwall 2003; Dunkels 2007:7)

5.4 Nätgenerationen

Barbro Johansson, etnolog som i sin avhandling vid Göteborgs universitet utförde ett fältarbete där totalt 101 barn och 33 vuxna deltog i intervjuer och/eller deltagarobservationer under två och halvt år. Syftet var att undersöka vad barn gör med datorerna och dataprogrammen, och hur barn och vuxna agerar när begreppen barn, barndom aktualiseras i samband med barnens datoranvändning (Johansson, 2000:51). Även om hennes undersökning bygger på barn i åldern 6-12 år så är hennes forskning på flera områden aktuell även för ungdomar i vår åldersgrupp, eftersom deras syn på den digitala tekniken och vuxenvärlden grundlades under barndomen. Klyftan mellan barns och vuxnas kunnande inom datortekniken är uppenbar och även hur svårt det är för föräldrar att kontrollera vad barnen gör på Internet. Johansson menar att: *”På Internet kan barn skapa egna kontakter och umgås med andra människor utan att gå omvägen via vuxna, och Internet ett av de forum där barn har möjlighet att yttra sig offentligt”* (Johansson, 2000:81). Detta kan de göra utan att de vuxna har någon möjlighet att styra deras kommunikation. Johansson kom i sin undersökning fram till att det fanns stora skillnader i hur barn och vuxna använder datorer. De vuxna använder oftast datorn som ett redskap i sitt arbete eller så kan de ytterst lite om datorer, medan barnen oftast anser sig kunna betydligt mer om datorer och hur de används. Något som även en del föräldrar håller med om. Detta förklaras med att barnen ofta förknippas med framtiden och därför idag betraktas som de infödda medborgare i vårt nya datasamhälle och som utan av den anledningen också är de första som utan brytning kan tala dess språk. Denna nya generation har därför fått flera olika beteckningar som ”Net Generation”, ”Screenagers”, ”New Kids” och t o m ”Aliens” (Johansson, 2000:141).

Mediernas makt och IT utvecklingen går snabbt framåt och en kvinna som såg tendenserna tidigt var bland annat den klassiska amerikanska etnologen Margaret Mead som i sin bok *”Culture and commitment”* (1970) pekar ut dessa förändrade medievanor som har förändrat det ursprungliga sättet till kulturell reproduktion. Det som är traditionellt är att den äldre generationen informerar och lär till den yngre men det har nu skett en förändring. Mead menar, enligt Hernwall (2003:22) att det är de unga som har den aktuella och samtida kulturkompetensen inom de nya medierna och de blir då till en form av översättare till den äldre generationen. Även Sjöberg (2002) pekar på riskerna med att inte föräldrarna vet något, eller i mycket liten skala, om vad deras barn och ungdomar gör på nätet. Många föräldrar saknar många gånger insikt i vad det innebär att chatta. Dunkels konstaterar också att det finns ett stort kunskapsglapp mellan ungdomarna som användare av den interaktiva teknologin och de vuxna som sätter upp reglerna och kontrollerar tillgången till den. (Dunkels, 2007:16)

Tapscott som år 1997 myntade ordet net-generation (1997:2), menar de ungdomar som föddes på 1980- och 1990-talet. De har växt upp med Internet varför det blir en naturlig del av dem själva. Tapscott menar att de i och med tillgången till allt på nätet möter en mängd information och upplevelser som tvingar dem till medvetenhet, det är också deras naturliga mötesplats för att umgås med varandra. De använder Internet för att lära sig saker, underhållas, kommunicera och handla enligt Tapscott (2007:67). Ungdomarna har fått ett redskap som gör att de kan utmana, ifrågasätta och bilda motstånd mycket lättare. Det har heller ingen betydelse vilken ålder, utseende eller etnicitet vederbörande har – det är själva kommunikationen och meddelandet som är det primära. Det kommer sannolikt enligt Tapscott påverka deras sätt att göra sina röster hörda och hur de tar sig an saker i framtiden.

Hans Erlandsson skriver i sin bok *Barn, unga och Internet. Allt med alla alltid* (2006) också om vuxnas alienation inför barn och ungdomars Internetanvändning. Han har arbetat med datorer sedan 1978 och jobbat inom IT-branschen i 20 år och hans bok bygger på den research han har tagit del av genom en mängd forskningsrapporter och undersökningsresultat samt egna och andras intervjumaterial.

Erlandsson (2006:4 f) menar att det egentligen inte är så stor skillnad mellan de aktiviteter som dagens barn och ungdomar gör vid datorerna jämfört med vad barn, ungdomar gjorde på 70-80-talet. Skillnaden är de numera gör det digitalt, interaktivt och ofta många saker samtidigt. På 80-talet kunde man ringa till ”Heta linjen” och låtsas vara någon annan, detta kan man idag göra via chatten. Även tidigare var det barn och ungdomar som tog till sig ny teknik, nya trender och även då stod de vuxna handfallna och begrepp ingenting. ”*Allt som tidigare gjordes på olika ställen (skinspelaren, radioapparaten, tv: n, telefonen, köksbordet, vardagsrummet, det egna rummet, ungdomsgården) med olika tekniker, kan nu ske på ett och samma ställe – framför datorn, via mobiltelefonen och/ eller spelkonsolen*” (Erlandsson, 2006:5). Erlandsson refererar bl.a. till Ulrika Sjöbergs bok *Barn, unga och Internet. Allt med alla alltid* där hon jämför tv och Internet. Televisionen ses som ett familjemedium som används tillsammans i familjen, medan Internet beskrivs som ett individuellt medium och utövas i enskildhet. Det diskuteras inte på samma sätt som man gör om till exempel tv-program. Den största skillnaden som ungdomarna i hennes studie ansåg att det var mellan tv och Internet var att kontroversiella tv-program reagerade föräldrarna på, medan liknande innehåll på Internet oftast inte fick någon reaktion (Erlandsson, 2006:7).

Erlandsson (2006:43) kommenterar onlinekulturen och språket med att i alla tider har barn och ungdomar som samlats skapat en egen subkultur med ett specifikt sätt att kommunicera och även ett eget språk och beteende.

I Bjornstad & Ellingsens undersökning; ”Nettsverme” visar att barns introduktion med datorn oftast sker av en manlig person, främst pappan i familjen. Barnen får ofta enbart en enkel genomgång av hur datorn rent tekniskt fungerar men sedan lämnas de själva åt det innehållsrika av Internet. Vidare visar det sig att barnen snabbt utvecklar sina IT-kunskaper och att de inte längre behöver föräldrarnas hjälp. Det blir istället barnen som skaffar sig mer kunskaper och får sedan hjälpa sina föräldrar. Barnen upplever det som självklart att Internet är deras medium och att det är de som är kunnigast jämförelsevis mot den vuxna generationen. (Bjornstad & Ellingsen, 2002)

5.5 Önskad kommunikation

Fredrik Olin (2003) som med sin magisteruppsats *Digital mobbing* visar att mobbing inte försvinner bara för att man använder andra kommunikationskanaler. Olin menar att dessa moderna kommunikationsmedel inte är beroende av vilken tid eller dag det är. Användarna kan välja att alltid vara **tillgängliga**. Men de kan även välja att **stänga av** kommunikationen gentemot den digitala omvärlden eller också kan de anta en annan identitet vid kommunikationen. I undersökningen visar resultatet att ungdomarna tycker det är lättare att säga saker till varandra virtuellt än ansikte mot ansikte, speciellt med tyngdpunkt på om det handlar om negativa ordalag.

Sättet att umgås och uppfattningen om bemötandet, etiken, skiljer sig också mellan dessa två världar. De undersökta respondenterna anger att gränsen för vad man säger till varandra och hänsynsfullheten flyttas när man kommunicerar via de digitala kommunikationskanalerna, vilket även Bjornstad & Ellingsen (2002) bekräftar i deras undersökning. Olin menar också att om man blir utsatt för kränkande behandling i det verkliga livet kan man vända sig bort och kanske gå därifrån; om det går. Men på nätet kan man med ett klick bara stänga av sin antagonist, byta chatrum eller stänga av datorn. Men faktum kvarstår, du kan alltid skicka e-post eller sms till en avstängd mobil eller dator och det levereras när den sätts på igen. Offret är i princip alltid tillgänglig och Olin vidhåller att de digitala kanalerna underlättar denna sorts mobbing.

Det förstärks också genom att de som mobbar kan vara anonyma och situationen kan få en obegränsad publik. Det kan ske genom inlägg i gästböcker men även att den anonyma mobbaren kan finnas i samma chatrum som offret. För den som blir utsatt skapar det en oro att inte veta vem som döljer sig bakom en identitet. De anger också att det skrivna ordet väger tyngre än det sagda och kan också sparas och visas om och om igen. (Olin 2003).

I Dunkels (2007) doktorsavhandling *”Bridging the Distance – Children’s strategies on the Internet”* har hon undersökt vad ungdomar finner negativt på Internet men även vilka strategier de använder

för att värja sig emot dem. Studien visar att ungdomarna hanterar Internets nackdelar bra. De flesta är ansvarsfulla och medvetna om hoten i deras digitala värld vilket innebär att lösningar har utarbetats för att undvika dem. För att lösa oönskade kontakter och kommunikation som ibland kan uppstå har ungdomarna på egen hand, i de flesta fall utan vuxna, skapat sina egna sätt att ta bort, ”blocka” sin användare. De har även utarbetat olika sätt att genomskåda falska identiteter på chattarna. Att ”blocka” någon innebär t ex vid programmet msn att man stänger av en användare från att kunna kommunicera med en. Den ”blockade” användaren ser då bara sin mottagare som offline. Det är dessvärre utan de vuxnas inblandning som ungdomarna får sina erfarenheter och färdigheter, föräldrarna lyser med sin frånvaro. Ett fåtal av ungdomarna i Dunkels studie har utvecklat några strategier tillsammans med sina föräldrar. Restriktionerna som kommer från föräldrar till barn handlar oftast om vilka sajter man får besöka, tidsbegränsning, att inte lämna ut personuppgifter eller att ladda ner program som kan smitta datorn med virus. (Dunkels 2007; Medierådet 2006; Hernwall 2003).

Dunkels påpekar också att ingen av respondenterna svarade att de upplevde Internet som något negativt eller hotfullt, utan det först vid frågor angående detta som det uppkom berättelser om händelser som ansågs oönskade eller hotfulla. (Dunkels, 2007:8)

6 Teori

6.1 *Kommunikationens kännetecken*

Drotner et al (2006:30 ff.) tar upp kommunikationens tre grundläggande kännetecken:

Reproduktion: berör det förhållande att medierna är tekniker som låter sändaren repetera de ord, bokstäver, bilder som vi kallar tecken, som är innehållet i mediet.

Separation: berör det förhållandet att den eller de som producerar medieprodukter (sändarna) kan skiljas från mottagarna i tid eller rum, eller båda delarna. Då bortser man från den muntliga kommunikationen.

Interaktion: Begreppet interaktion visar på ett förhållande som kännetecknar vår mediekultur. När vi talar direkt med varandra, s.k. muntlig kultur, försiggår en direkt interaktion mellan sändare och mottagare och de ingår i en ständig dialog där de också byter plats med varandra. Samma typ av utväxling är också möjligt via Internet och mobil.

Dessa tre begrepp definierar tillsammans en kommunikationskultur och olika kommunikationskulturer använder och mixar dessa på sina egna specifika sätt. Utifrån ett historiskt perspektiv kan vi urskilja kronologiska utvecklingsfaser med början i den muntliga kulturen och därefter den skriftliga, tryckta, audiovisuella och slutligen den multimediala kulturen. Dessa faser har inte avlöst varandra eftersom man inte upphör med att tala bara för att man börjar skriva eller slutar upp med att läsa böcker bara för att TV kom in i vardagen. Istället överlappar de varandra och vi väljer själva vilken av dessa kulturer vi vill nyttja vid olika tillfällen. Intressant för oss är multimedialkulturen som inbegriper både sändare, text och mottagare samt vars mediekännetecken är reproduktion och interaktion. Multimedier skulle man kort kunna definiera som datorbaserade medier som kombinerar både ljud, text och bild och har en inriktning mot interaktivt användande (Drotner et al., 2006:37). Vi räknar även in dagens moderna mobiler i denna grupp eftersom de innehåller både ljud, text och bild. Många mobiler kan dessutom kopplas upp via Internet och har förvandlats från en enkel telefon att enbart ringa med, till ett komplext multimedieverktyg.

6.2 *Tre olika former av interaktion på Internet*

Den holländska medieforskaren James Slevin (2000:55) menar att Internetanvändandet skapar nya former av agerande och interaktion som har betydelse för hur individer tolkar den sociala världen omkring sig, vilket också påverkar vår kultur. Han nämner teorin om Cultural transmission (kulturell överföring) som ett verktyg för att förstå den påverkan och effekt som Internet har på oss. Slevin (2000:78) menar, för att kunna förklara Internet som en modalitet för

kulturell överföring så måste vi även studera de olika situationer då interaktion uppstår och de olika val som finns för social interaktion. Här hänvisar Slevin till John B. Thompson, prof. i sociologi i Cambridge som beskrivit tre former av interaktion. Slevin relaterar dessa tre former av interaktion till Internet. (Slevin, 2000:79).

Ansikte mot ansikte sker mellan personer som befinner sig närvarande i tid och rum och kan använda fler olika kommunikativa redskap som exempelvis kroppsspråk för att kommunicera. Här är individen både sändare och mottagare.

Medierad interaktion sker t ex när vi talar i telefon med varandra och inte kan använda oss av mångfalden av kommunikativa redskap som exempelvis kroppsspråket. Kontexten av produktion och konsumtion av kommunikationssymbolerna skiljs därför åt här.

Medierad kvasiinteraktion sker via massmedierna och de sociala relationer som dessa etablerat. Här är kommunikationen ofta enkelriktad och sänds till ett obegränsat antal mottagare.

Slevin (2000:79) anser att inom Internet återfinns alla dessa former av interaktion och eftersom Internet som medium överbrygger både tid och rum skapas en känsla av närvaro i rummet som vi annars mer förknippar med ”ansikte mot ansikte” interaktion. Två personer kan ha ett samtal ansikte-mot-ansikte samtidigt som de skriver meddelande till vänner på en chatt.

Det är inte alltid så att man har tillgång till exempelvis en webbkamera för att få tillgång till den ickeverbala kommunikationen och då närmar vi oss den ”medierade interaktionen”. Dessutom har Internet förmågan att nå ut till ett obegränsat antal mottagare, vilket gör att den påminner om ”medierade kvasiinteraktion”. Interaktion på Internet kan vara både enkel- och dubbelriktad och användarna kan vara både sändare och mottagare. Samtidigt som Internet innehåller egenskaper från dessa tre former av interaktion, så kan det inte helt och fullt uppfylla kriterierna för någon av dem.

6.3 Nya generationskulturer

Thomas Ziehe, tysk professor i ungdomskultur vid universitet i Frankfurt är uppmärksamman genom sina nya perspektiv på aktuella tendenser i ungdomskulturen. I *”Pubertet och narcissim”* (1975) presenterade Ziehe ett nytt perspektiv på ungdomar. Han menar att ungdomar inte längre vill identifiera sig med sina föräldrar utan vill hellre bryta med äldre sociala normer för att hitta sin egen personlighet som han menar går i en mer narcissistisk riktning. Detta är en konsekvens av de samhällsförändringar och uppväxtvillkor som ungdomarna lever i (Ziehe, 1989:7).

Johan Fornäs, forskare i media och kommunikationsvetenskap och är en av dem som sammanställt essäerna i boken *”Kulturanalyser: ungdom, utbildning, modernitet?”* (1989) i samråd med Ziehe. Han skriver i sitt förord till essäsamlingen att Ziehe själv vill att man ska se hans begrepp *”som punktbelysning som kastar ljus över vissa aspekter av den moderna tillvaron”* (Ziehe, 1989:13).

Trots att boken handlar om barndom och ungdomar under 1980-talet så är hans synpunkter fortfarande aktuella och kan därför appliceras på dagens situation och ungdomar.

Ziehe (1989:16 f) menar att barndomen för dagens unga i västvärlden är mycket tryggare än tidigare då de inte behöver kämpa för sin överlevnad eller saknar någon materiell nöd. Detta till trots så är barndomen i andra hänseende inte alls så trygg eftersom barnen är indragna i de vuxnas erfarenhetsvärld och i de omvälvande förändringar som sker både i samhället och kulturellt. Barnen skickas inte längre ut när vuxna samtalar eller löser sina konflikter. De är indragna i de vuxnas vardag på ett helt annat sätt än förr. Det resulterar i att gränserna mellan de olika generationerna blir mer perforerade och barnen har som Ziehe uttrycker det, blivit mer *vetande* med den konsekvensen att barnen känner till det mesta innan de är stora nog att göra egna erfarenheter. Det gör det svårt att upprätthålla myten om barndomen som en tid då de är koncentrerade på sin egen intima bildvärld.

Det Ziehe tar upp är förmodligen ännu mer aktuellt i dag då barn och ungdomar har blivit digitaliserade. De skapar sig en egen värld där de kan kommunicera med både sina egna åldersgrupper och andra utomstående vuxna, utan att föräldrar kan eller får delta.

Förståelsen för ungdomar är något vi vuxna kämpar dagligen med, både med våra egna och andras ungdomar. Vuxna känner sig ofta utanför ungdomars digitala värld, antingen för att de inte begriper den eller för att de inte kan sätta sig in i den. Tilläggas bör att många unga idag inte vill släppa in vuxna i sin digitala värld, eftersom de inte anser att de begriper något ändå. Vuxna kan inte längre relatera till sin egen ungdom när de ska försöka förstå dagens ungdom eftersom denna digitala värld inte fanns då. Ziehe (1989:34) skriver ”*Ungdomens situation idag blir inte begriplig enbart genom att de äldre erinrar sig sin ungdom. En sådan självbiografisk jämförelse är inte bara haltande; den är direkt vilseledande*”. Citat sammanfattar både den tidens relation mellan ungdomar och vuxna, likaväl som dagens och förmodligen även framtidens. Ziehe (1989:35) menar att de sociokulturella ramarna förändras både snabbt och djupgående och det är just detta som skiljer barn och ungdomar från tidigare historiska epoker. Under hela sin utveckling måste de bearbeta dessa förändringar som sker inom de sociokulturella ramarna, vilket även vuxna måste i en helt annan takt än tidigare i historien. Ziehe tar upp tre företeelser som är specifika för de förändringar som sker i den förändrade sociokulturella situationen:

1. Utvecklingen i samhället har resulterat i att ungdomar anser sig ha rätt till att säga upp relationen till sina föräldrar.
2. Sexuell erfarenhet är inte längre en självklar skillnad mellan ungdom och vuxenvärlden, snarare är det så att ungdomar har en mer mångsidig sexuell erfarenhet.

3. Ungdomar kan uppleva och även iaktta ett mångfacetterat utbud av livsstilar som tränger sig på i offentligheten, massmedia och i deras huvuden. Konsekvensen blir att de upplever ambivalens i valet av livsstil; valde jag rätt? (Ziehe, 1998:35)

7 Metod

7.1 Val av metod

Denna studie bygger på en enkätundersökning bestående av fasta frågor med bundna svarsalternativ samt även öppna frågor där de tillfrågade själva får formulera sina svar. Valet av metod föll därför på den kvantitativa metoden för de fasta frågornas svarsalternativ och en kvalitativ innehållsanalys av de öppna frågornas svar. Vi kommer att kombinera dessa två metodologiska ansatser för att bättre kunna belysa ungdomarnas kommunikation via den digitala tekniken.

7.2 Kvantitativ och kvalitativ metod

Kvantitativ analys innebär att man har ett empiriskt datamaterial som går att omsättas i siffror eller som kan räknas. Syfte med metoden är att testa uppsatta hypoteser och finna samband mellan variabler för att kunna utröna om dessa stämmer överens med samband i verkligheten. Valet föll på att göra en univariat analys (Östbye et al, 2004:156f), vilket innebär att man har ett begränsat antal variabler som i denna undersökning har analyserats med hjälp av grafiska framställningar i form av stapeldiagram.

Kvalitativ metod, enligt Östbye et al (2004:62), är ett samlingsbegrepp för olika arbetsätt som har det gemensamt att forskaren själv befinner sig i den sociala verklighet som studeras och analyseras. Syftet med en textanalys är man vet *varför* texten ska analyseras och *vad* som är intressant i texten.

Vi har arbetat med hjälp av en kvalitativ innehållsanalys som redskap för att tolka och förstå texterna. I analysen av fritextsvaren till de öppna frågorna så har det innehållsmässiga förhållandet i den skrivna texten varit av intresse för att kunna jämföra med utförda stapeldiagram. Med hjälp av en så kallad sympatisk läsning (Östbye et al, 2004:62ff) har vi försökt läsa ut respondenternas intentioner för att förstå innebörden i det som de skrivit. Texterna har kategoriserats utifrån syfte och frågeställningarna.

Uppsatsens mål är att försöka åstadkomma en helhetsbeskrivning av det som undersöks och skapa en förståelse för hur unga människor kommunicerar med varandra med hjälp av mobil, chatt och communities. Därför användes både en kvantitativ och kvalitativ metod vid utförandet av undersökningens analys.

7.3 Arbetets begränsningar

Hela datamaterialet inom projektet *E-tik och moral på den unga digitala arenan* innehåller webbenkäter från Kalmar kommuns elever i årskurs 5, årskurs 8 samt gymnasiets årskurs 2. Denna uppsats undersökning är avgränsad till elever som går på gymnasiets andra årskurs vid *en* gymnasieskola i Kalmar kommun. Det totala datamaterialet på enbart gymnasieeleverna innehöll 698 enkätsvar, den 8 april 2008 då vår nedladdning av svaren gjordes. Begränsningen av uppsatsens undersökning var att analysera 225 enkätsvar från en av Kalmars gymnasieskolor. Respondenterna är 118 flickor och 107 pojkar. Anledningen till att valet gjordes av just denna gymnasieskola var att den jämna könsfördelningen av respondenter som svarat. Ytterligare en anledning för avgränsningen till gymnasieeleverna är deras svar på de öppna frågorna. De är betydligt mer välformulerade än de från eleverna i årskurs 5 och 8 på grundskolan. Eftersom inte ytterligare datainsamling ska göras så var de öppna frågornas svar betydelsefulla för att kunna utföra en mer insiktsfull tolkning av materialet. Projektledarna av webbenkäten startade undersökningen för gymnasiestudenterna i januari 2008 och kommer att låta den vara aktiv tills de har nått en svarsfrekvens på minst 70%. Olsson & Eek-Karlsson som ansvarar för projektgruppen kommer i samarbete med lärarstudenter vid Högskolan i Kalmar att genomföra intervjuer med några av respondenterna senare under vårterminen 08. Det kommer däremot inte att göras vid denna undersökning då ramen överskrider tidsplanen för uppsatsen. Projektgruppen hade inte avslutat sin enkätundersökning när vi tog ut det datamaterial som uppsatsens undersökning bygger på. Datamaterialet har därför inte analyserats innan och några referenser till en tidigare undersökning kan därför inte göras. Enkätundersökningen och frågorna var redan förutbestämda av projektgruppen, varför de har styrt uppsatsens syfte och frågeställningar. En del frågor har också valts bort från enkäten då de inte ansågs relevanta för undersökningen utifrån medie- och kommunikationsperspektivet men också för att begränsa uppsatsens omfång. (se bilaga 1 och 2).

Datainsamlingen via frågetekniker ställer även krav på *mängd* och *kvalitet*. Kraven på mängd innebär att den insamlade datamängden ska bestå av tillräckligt många respondenter (Rosengren & Arvidson, 2005:140f). Dessa kriterier har inte varit något problem att uppfylla då det den 8 april 2008 fanns 225 respondenters svar från den valda skolan. Följaktligen ett tillräckligt stort datamaterial för undersökningen.

7.4 Databehandling och procedur

Kvantitativa analysmetoden hjälpte oss att arbeta systematiskt med det insamlade materialet som var ganska omfångsrikt. Med hjälp av enkäternas svar bearbetades materialet och utifrån de data som erhöles analyserades sedan resultatet med utgångspunkt från syftet och frågeställningarna.

Med hjälp av Excel har datamaterialet analyserats och kategoriserats för att tydliggöra skillnader mellan de olika fasta frågornas svarsalternativ.

Enkäten hade av projektledarna e-postats ut till elevernas e-postadresser som skolan tillhandahöll.

De har svarat enskilt på webbenkätens frågor. Enkäten består av fasta frågor med bundna svarsalternativ och även öppna frågor där de tillfrågade själva fått formulera sina svar. Den kvalitativa textanalysen har möjliggjort en tolkning av datamaterialets svar på de öppna frågorna, s.k. fritextsvar. Dessa texter har förklarat de fasta frågornas styrda svar och gett en större insikt i ungdomarnas kommunikation via den digitala tekniken.

Ifyllande av enkäterna har skett på olika sätt, antingen tillsammans i skolan under ledning av en lärare men även enskilt vid egen vald plats då detta har skickats ut via elevernas digitala skolpost. En svaghet i undersökningens reliabilitet har varit att det saknas kännedom om hur förhållandena har varit vid ifyllandet av enkäten. Det finns alltid en risk för att någon av alla de lärare som ska leda arbetet med enkäten inte har varit närvarande hela tiden och att de tillfrågade då har haft möjligheten att samarbeta eller fråga varandra och på det sättet kommit överens om gemensamma svar. En annan risk är att de tillfrågade har suttit hemma eller på annan plats där vägledning av lärare saknats vilket innebär att de eventuellt inte förstått frågorna.

Med hjälp av den kvalitativa textanalysen tolkades de öppna frågornas skrivna svar och ett urval av svaren utfördes som svarade mot undersökningens syfte och frågeställningar. Öppna frågor med fritextsvar förekom i frågorna 18, 22, 26, 30, 34, 37, 40, 41 och en avslutande fråga 42 (se bilaga 1 och 2). Fråga 42 utgick från denna undersöknings urval. Alla respondenter hade inte svarat på fritextsvaren eftersom dessa inte var tvingande. Tydligt var att i fråga 18 som var den första öppna frågan, skrev 36 stycken ett svar jämfört med fråga 41 där 14 stycken hade skrivit ett svar. Totalt hade vi 265 fritextsvar att tolka, varav flera var ganska lika varandra.

7.5 Metoddiskussion

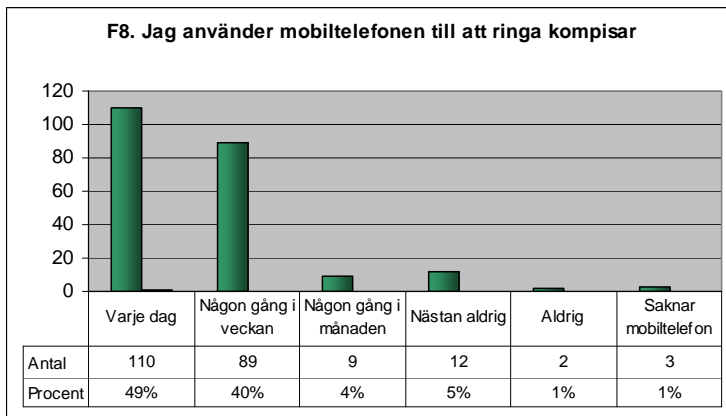
Kravet på kvalitet hör ihop med de problem som kan uppkomma i samband med konstruktion av enkäten och även problem med de omständigheter som råder när de tillfrågade ska svara på frågor (Rosengren & Arvidson, 2005:140f). Eftersom det är projektledarna Olsson & Eek-Karlsson som har konstruerat enkäten så har vi inte kunnat påverka formuleringen av frågor och

svarsalternativ. Undersökningens validitet kan vara ett problem när vi har fått ett färdigt material att bearbeta och inte har deltagit i undersökningens alla steg där framförallt formuleringen av frågor och svarsalternativ har skapat problem. Istället för att anpassa enkätens frågor, svarsalternativ till vårt syfte och frågeställningar har vi varit tvungna att anpassa vårt syfte, frågeställningar efter frågorna och svarsalternativen. Detta anser vi är en svaghet som också har begränsat oss i vår uppsats. Detta vägs dock upp av det stora datamaterial som vi har fått tillstånd till att förfoga över. Det krävs mycket förarbete innan man kan skicka ut en enkät som har som syfte att omfatta alla barn och ungdomar i de valda åldersgrupperna. Ett flertal möten innehållande information och förankring har skett mellan Olsson & Eek-Karlsson tillsammans med Kalmar kommuns förvaltningschef, gymnasiechef och rektorer. De har i sin tur informerat de lärare som berörs i årskurs 5 och 8 inom grundskolan samt i gymnasieskolans årskurs 2. Information har skickats ut till klasslärarna för att kunna hantera elevernas eventuella frågor vid ifyllandet av enkäten. Påminnelse har också skickats ut i två omgångar för att få ett så komplett material som möjligt. Detta förarbete skulle kräva en längre tidsperiod än de fyra månader denna undersökning förfogade över. Uppsatsförfattarna är därför mycket tacksamma över att ha fått ta del av detta stora och komplexa material.

8 Resultat

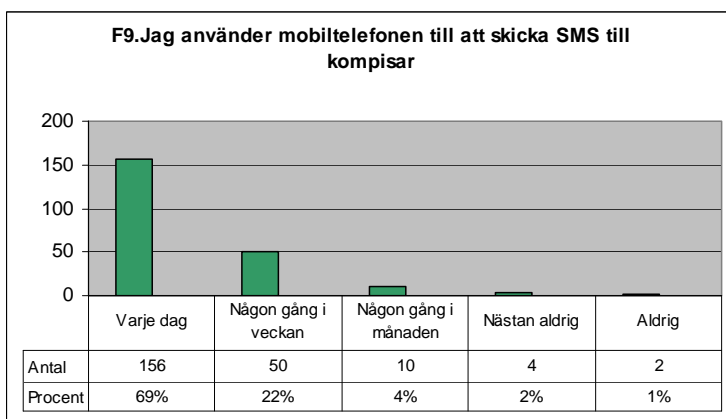
I uppsatsens webbenkät deltar sammanlagt 225 respondenter. De går i årskurs 2 på gymnasiet, vid en och samma skola i Kalmar kommun. 118 stycken är flickor och 107 stycken är pojkar. Materialet är anonymiserat och därför finns inte skolans namn med eller om det är pojkar eller flickor som citaten i fritexten är tagna från.

8.1 Ungdomars kommunikation via mobil och dator



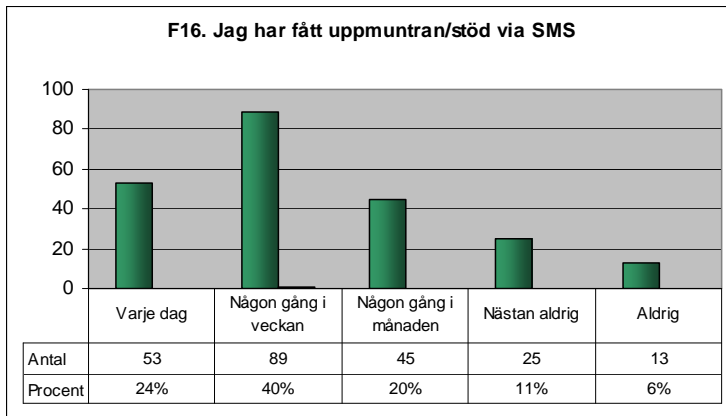
Figur 1

49% av eleverna använder mobilen till att ringa med Varje dag och en knapp mindre mängd 40% gör det Någon gång i veckan. En mindre mängd, 5% respektive 1% säger att de Nästan aldrig eller Aldrig gör det. 1% säger sig sakna mobiltelefon.

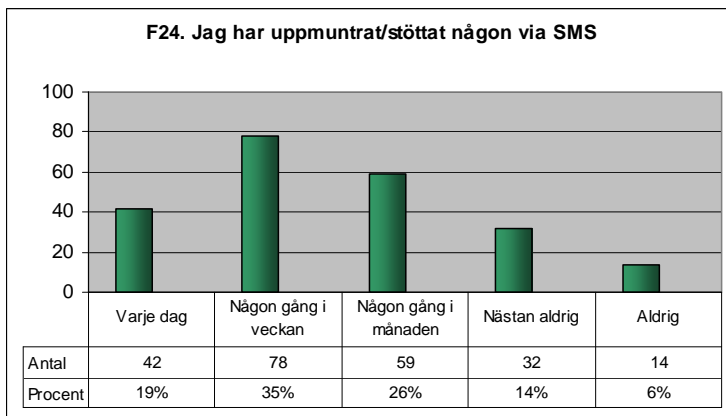


Figur 2

En stor mängd ungdomar 69% använder sig av sms att kommunicera med sina vänner varje dag. 22% anger att de gör det Någon gång i veckan. En mindre mängd, 4% gör det Någon gång i månaden. Medan 2% samt 1% gör det Nästan aldrig eller Aldrig.

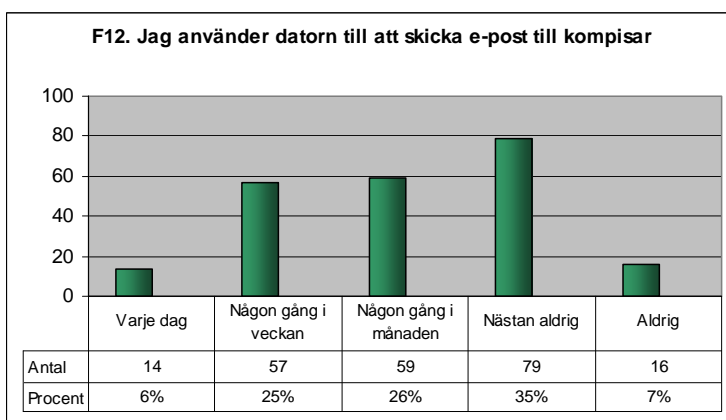


Figur 3



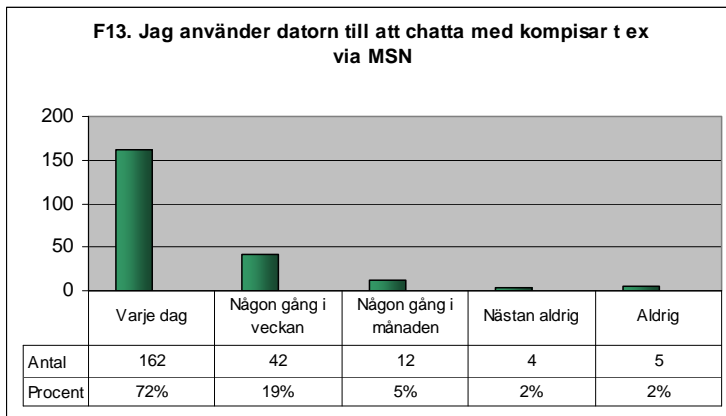
Figur 4

Uppmuntra någon eller att få uppmuntran ger relativt likadana värden. 24 % anger att de får uppmuntran Varje dag och 19% anger att de ger uppmuntran Varje dag. En större mängd 40% respektive 35% får och ger uppmuntran Någon gång i veckan. 6% uppger att de Aldrig har fått någon uppmuntran via sms och 6% har heller aldrig gett någon uppmuntran.



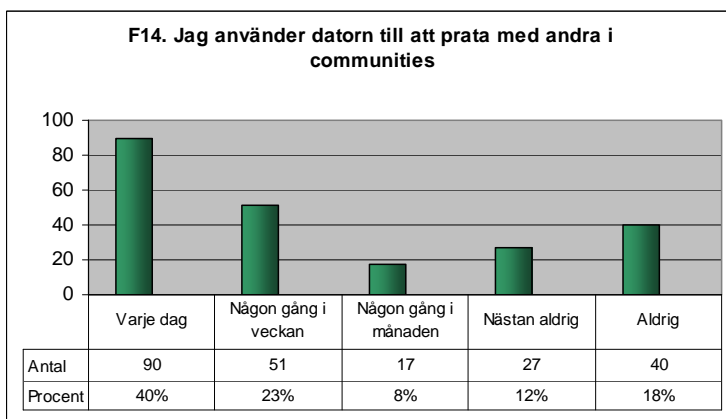
Figur 5

Största mängden respondenter har svarat att de sporadiskt använder e-post. 35% Nästan aldrig och 26% använder det Någon gång i månaden. Lite färre 25% säger sig e-posta Någon gång i veckan. 6% gör det Varje dag och 7% gör det Aldrig.



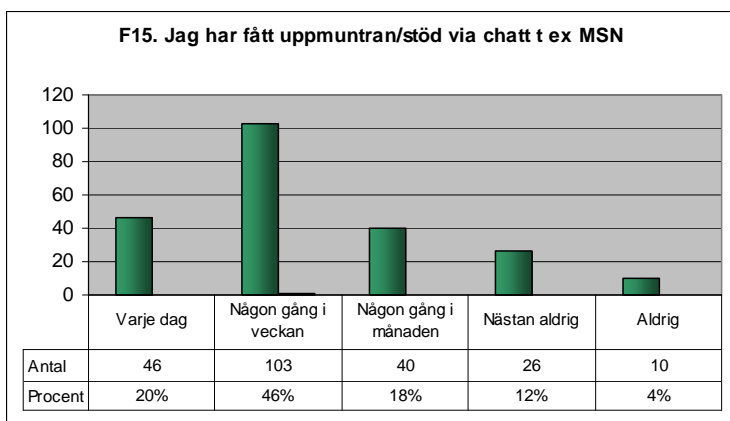
Figur 6

Här anger den största delen, 72% att de använder chatt Varje dag. 19% anger Någon gång i veckan. Färre har svarat Någon gång i månaden; 5%. 2% på vardera har angett Nästan aldrig eller Aldrig chattat.



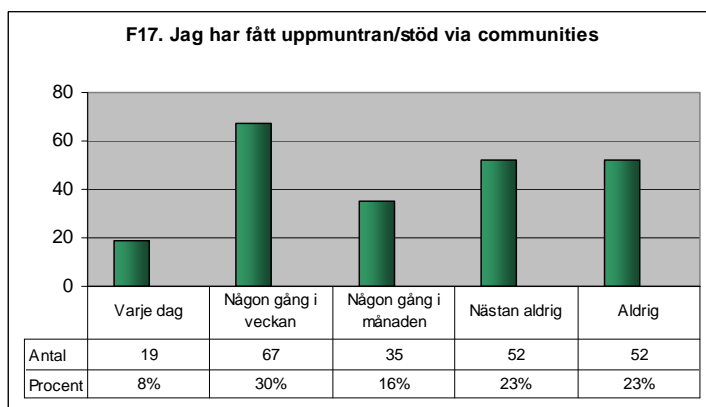
Figur 7

Communities såsom t ex Lunarstorm, Bilddagboken används av majoriteten, 40% Varje dag. 23% säger sig göra det Någon gång i veckan. 8% gör det Någon gång i månaden. Nästan aldrig; anger 12% och 18% säger sig Aldrig använda datorn till att kommunicera via communities.



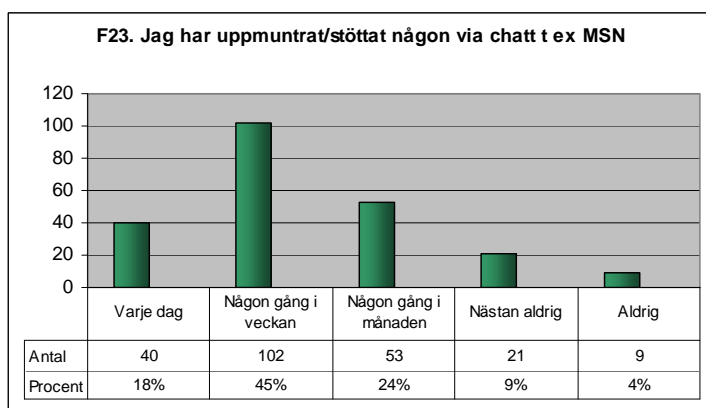
Figur 8

Den största delen 46% anger att de har fått uppmuntran/stöd Någon gång i veckan. 20% får det Varje dag. 18% får det Någon gång i månaden. En mindre mängd 12% anger Nästan aldrig och 4% anger Aldrig.



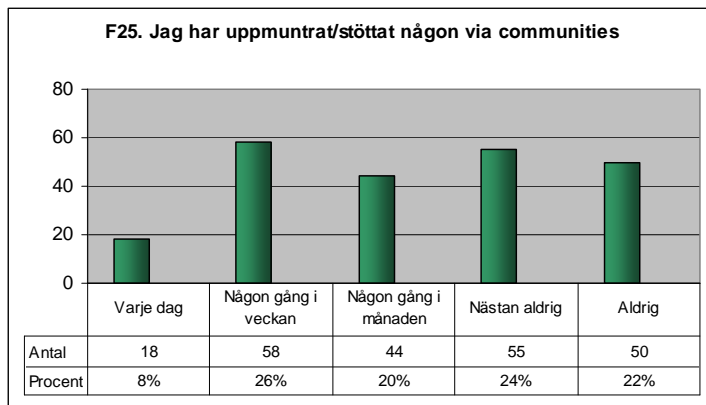
Figur 9

Att få uppmuntran/stöd via olika communities Varje dag har 8% angett. 30% svarar Någon gång i veckan. 16% säger sig få uppmuntran/stöd Någon gång i månaden. Nästan aldrig eller Aldrig är 23% i vardera kategori.



Figur 10

Att ge uppmuntran/stöd via chatt har majoriteten angett att de gör Någon gång i veckan, 45%. 24% anger Någon gång i månaden och 18% Varje dag. 9% säger att de Nästan aldrig ger uppmuntran och 4% anger Aldrig.



Figur 11

Här är det relativt jämt fördelat på mängden svaranden. 26% anger att de ger uppmuntran/stöd Någon gång i veckan, 20% Någon gång i månaden, 24% Nästan aldrig och 22% anger Aldrig. 8% anger att de gör det Varje dag.

I fritextsvaren som berör ovanstående diagram svarar flera av respondenterna på betydelsen av uppmuntran/stöd via den digitala tekniken. De som läser meddelandena har endast texten och eventuella symboler att tolka för sin avkodning av innehållet, de kan däremot inte se sändaren vilket några respondenter påpekar i sitt fritextsvar.

"uppmuntring uppfattas inte fullt ut när man inte har en person att vända sig till (en kamrat, förälder). Varför uppmuntra någon när uppmuntringen kommer med ett dataskrivet SMS? Är det verkligen uppmuntring? Nej, uppmuntring får man genom att tala med en person, inte läsa ett elektroniskt SMS"

"jag använder inte mobil o internet så mycket för att snacka med kompisar. jag träffar dem istället"

"då man pratar med vänner om problem eller liknande går det ju till så att man ger varandra stöd och uppmuntran, jag är dock ingen som visar att jag tex älskar min pojkvän via msn, sådant prat känns mer seriöst irl"

Flera respondenter uttrycker i fritexten att de via mobilens sms får uppmuntran/stöd. De har svarat så här:

"Det är mina vänner som vet när jag har tuffa dagar, skickar ett litet "vi bryr oss"-sms. Eller pojkvänner som påminner en om hur mycket man betyder något. Aldrig från främmande, och isåfall är det inget jag tar in. Får ofta komplimanger, men jag litar aldrig på folket som säger dem om jag inte känner dem"

"efter som jag kommunicerar mest med min mobil är det roligt att få ett sms då och då för att hålla kontakten eller utbyta viktig information. självklart får man snälla/uppmuntrande sms tillbaka om man skickar sådan sms till andra!"

”får ofta sms från min pappa”

”flickvännen skickar sms, kompisar kan stödja om de hänt något. Med det händer inte allt för ofta så de är sällan kompisarna inblandade i det”

Uppmuntran kan också ske via communities och chatt något som även siffrorna i figur 6, 7, 8 och 9 visar på och några respondenter skriver så här:

”Man kan få komplimanger när man lägger upp bilder på communities”

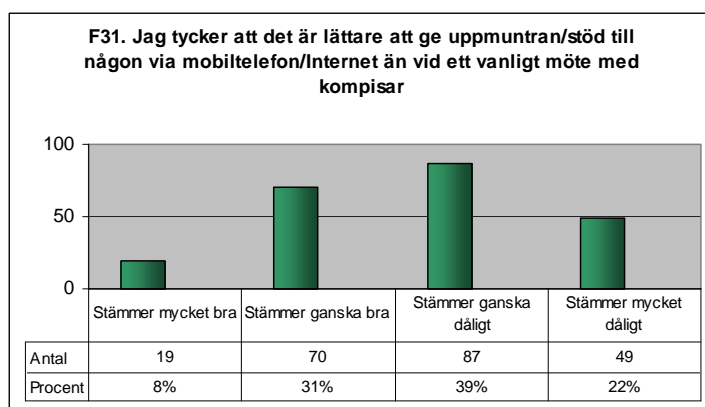
”mår man dåligt finns kompisar ofta där över sms eller chatt om man inte kan träffa dom personligen just då”

”Det kan handla om simpla grejer som att folk bara hör av sig, kollar hur läget är, visar att de bryr sig och är intresserade beltenkelt. Det kan också handla om positiv kritik och uppmuntran om bilder och verk på ex. bilddagboken.se”

”Kompisar säger att dom tycker om en, att dom tänker på en...”

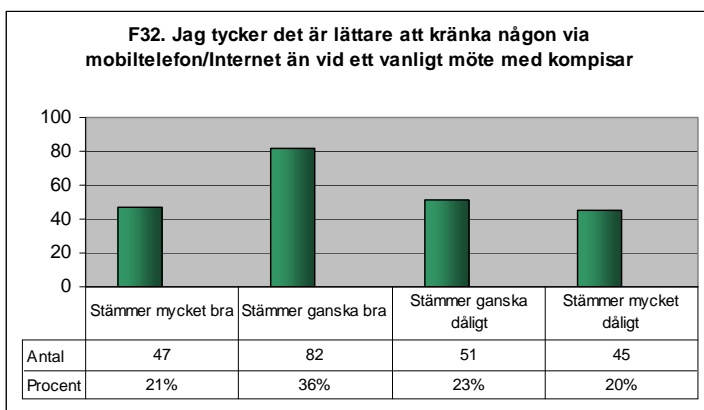
Detta är ett urval av fritexterna som finns under de öppna frågor som följer de fasta frågor som diagrammen under rubriken tar upp. Ingen av respondenterna tog upp e-post som en viktig kommunikationskanal med sina vänner.

8.2 Skillnader i beteende via den digitala tekniken och i verkligheten



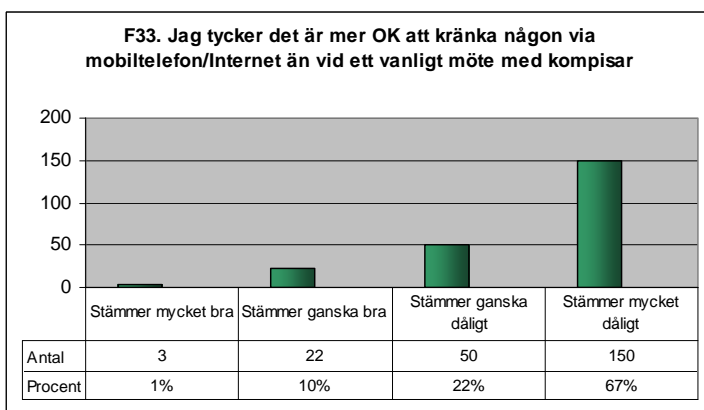
Figur 12

Ang att det är lättare att ge uppmuntran via digitala kanalerna än IRL anger 39% att det Stämmer ganska dåligt och 22 % säger Stämmer mycket dåligt. 8% anger att det Stämmer mycket bra och Stämmer ganska bra har 31% svarat.



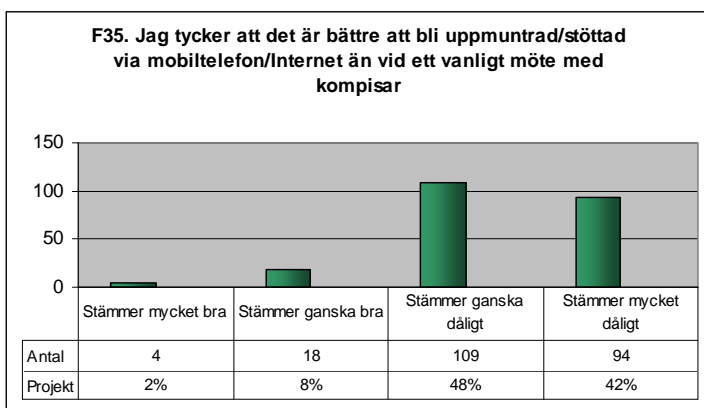
Figur 13

Ang. att det är lättare att kränka någon via de digitala kanalerna än IRL anger 36% att det Stämmer ganska bra eller mycket bra, 21%. Resterande är uppdelat på 23% för alternativet Stämmer ganska dåligt och 20% för Stämmer mycket dåligt.



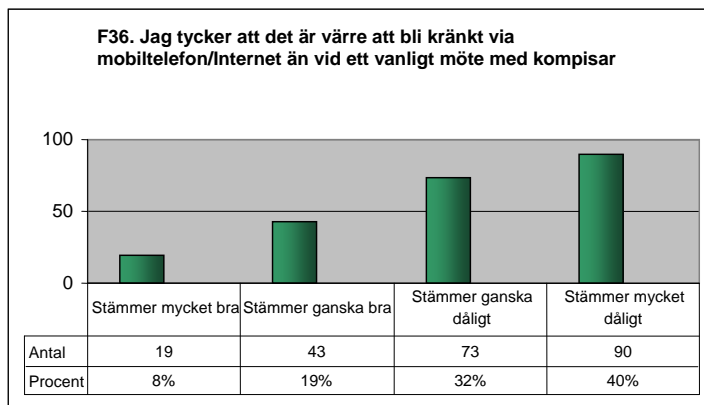
Figur 14

Ang. att det är mer OK att kränka någon via de digitala medierna än IRL svarar 67% att det Stämmer mycket dåligt. 22% anger Stämmer ganska dåligt. En mindre mängd, 1% anger Stämmer mycket bra och 10% Stämmer ganska bra.



Figur 15

Endast 2% anger att det Stämmer mycket bra att det är bättre att bli uppmuntrad via de digitala medierna än IRL. 8% anger Stämmer ganska bra. Stämmer ganska dåligt eller mycket dåligt anger 48% respektive 42%.



Figur 16

40% anger att det Stämmer mycket dåligt att det är värre att bli kränkt via den digitala tekniken än IRL, 32% anger Stämmer ganska dåligt. Att det Stämmer mycket bra tycker 8% och Stämmer ganska bra anger 19%.

Fritextsvar som tar upp respondenternas åsikter om det är lättare att uppmuntra någon alternativt att bli uppmuntrad via mobil/Internet än i verkliga livet:

"man är där för kompisarna om dom vill snacka liksom."

"att hjälpa någon annan att se genom mina ögon så dom kan få lite perspektiv på vad dom gör och hur det påverkar samhället och omgivningen."

"Att be sina kompisar prata ut via tex msn är soft. Man kan ta sig tid att tänka och ge bra svar som kanske får personen att känna sig mer omtyckt än om man skulle blivit tvungen att kasta ur sig något snabbt."

"Folk säger snälla saker via internet. Även om de inte menar det kan man vara naiv och tro på det, alltså blir man glad"

"En del kompisar känner man inte så väl så att man vill "öppna" sig för dom i verkligheten. Då kan det kännas skönt att få stöd och berätta vad man själv vill via msn. Det går alltid att stänga av datorn om man inte vill berätta mer, eller höra den andras åsikt."

"När man pratar med kompisar via msn, så pratar man oftast med såna man inte känner jätteväl. Ibland kan man chatta med folk som kanske har samma problem och då är det skönt att få prata ut sig anonymt. Hur kul är det att berätta för sina kompisar att man känner sig som den ensammaste människan i världen?"

"Det kan vara lättare att vara ärlig via msn. När man (iallafall jag) är som deppigast så vill jag itne ringa till kompisar och träffa dom. Om man mår dåligt av det skäms man (iaf jag) och då är det lättare att slå på datorn och prata om problem där. Kompisarna behöver inte märka att man gråter, det kan bli pinsamt om man gråter för något som kompisens tycker är jättelöjligt."

"Kompisar som man inte känner jätteväl lättare att ge stöd via sms m.m. Det kan kännas fel att gå och snacka problem med dom, då känns det lättare att prata via msn, sms."

"Kompisar som inte står mig så nära kan ibland ha lättare att förklara känslor via internet/sms. Då får man på bästa sätt stötta dem och ibland kanske de inte vill att man tar upp det i det "vanliga/sociala" livet."

Fritextsvar som berör frågorna om det är lättare att kränka alternativt om det är ok att kränka, samt om det är värre att bli kränkt av någon via mobil/Internet än i verkliga livet:

"det är alltid lättare att säga saker till andra via mobiltelefon eller internet både positiva och negativa saker, men om man kan också lättare säga saker man inte menar eller bli missuppfattad."

"Konflikter uppstår lättare via internet eller sms på grund av att man inte ser varnadrans uttryck eller kroppsspråk, tonläte m.m. Det kan också vara så att man blir "tuffare" via sms/internet."

"Ang. kränkningar via nätet. Klart lättare, man slipper se "offret" i ögonen och hur han/hon reagerar"

"man e ju lite kaxxigare bakom skärmen, så äre ju"

"Ang. kränkningar via nätet. Ja det är lättare för då ser man inte personen framför sig och man kanske aldrig möter denna person i riktiga livet."

"de stämmer nog att andra tycker de e lättare att kränka andra genom sms och internet å de. då kommer de ju åt "offret" hela tiden."

"Jag tror folk har lättare att kränka andra när de inte står face to face med personen ifråga. Därför kan det nog vara så att folk får ta smällar över communities, messenger och sms."

"Ang. lättare att kränka. Det är lättare att prata om svåra saker utan att behöva se någon i ögonen, att bli dömd. Man blir inte det på nätet, inte på samma sätt iallafall."

"är aldrig OK att kränka någon. men om man måste så är det nog bättre om man gör det via sms/msn för då kan man hävda allt möjligt."

"Jah, men det är väl aldrig direkt ok att kränka någon. Men om man måste så är väl internet mer lämpligt eftersom det inte kan urarta helt via enbart textskrivning."

"Enligt mig slår ett ord från någon i verkligheten hårdare, att ta sådant via sms eller msn känns ganska patetiskt och omoget, även mkt fegt."

"visst är det kul att få ett snällt sms och hemskt att få ett elakt, men det tar djupare om man får det sagt "öga mot öga" både snälla och elaka sker."

”Självklart kan ett argt sms från någon man står nära få en att tänka till och känna att det isar till i magen. Däremot känns detta alltid värre ”i verkligheten””

”riktiga ord väger större”

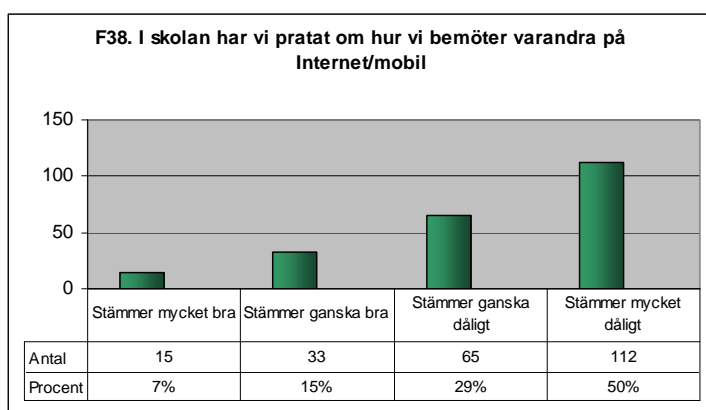
”Det är en svår fråga, men iallafall via internet så är det mindre allvarligt, om man säger så. Man upplever inte samma närhet till ogillandet som man skulle göra i verkligheten, även ifall man vet att det är riktiga människor man omger sig med så känns det ändå mer distant ifall man blir kränkt online än ifall man blir det i det verkliga livet.”

”Dagens chatspråk har börjat inkludera fler svordomar och andra tilltalsord. Det har lett till att vi ungdomar inte ser svordomar (riktade mot oss över Internet/ mobil) som den kränkning det egentligen är. Eftersom vi blir mer oemottagliga för kränkningar skickade på elektronisk väg har vi antagligen blivit mer mottagliga för kränkningar när de kommer direkt från kompiserna (ansikte mot ansikte). Men man ska inte tro att vi tar emot vilka kränkningar som helst. Vuxna tycker vi ungdomar är konstiga när vi ignorerar skarpa kränkningar som ”Höra”, men saken är den att dessa ord har blivit vardagsmat för oss ungdomar. Självklart finns det människor som tar illa upp när de får höra dessa förskräckliga kränkningar men över lag är det ganska accepterat.”

”oftast är det bara nån dum jävel som vill jävlas lite, egentligen är det oftast inte något personligt så länge man inte bråkat med någon i verkliga livet”

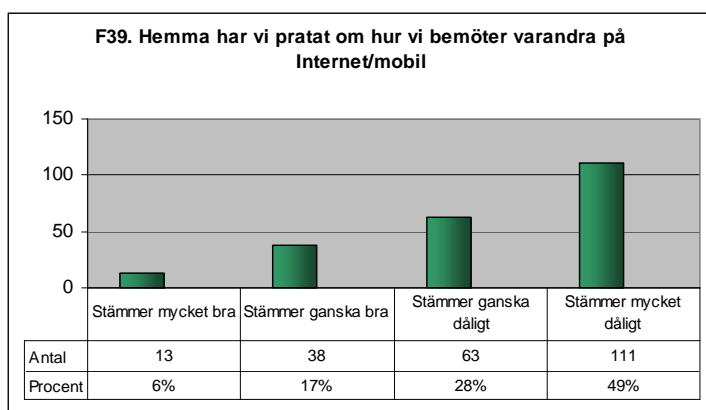
”Jag väljer ju själv vilka jag kommunicerar med, vilka oftast är mina vänner och av dom får jag ingen skit. På communities kan folk skriva vad dom vill, men det är upp till mig om jag ska svara eller anmäla det till först och främst communityansvariga.”

8.3 Kommunikation med den vuxna generationen om den digitala etiken



Figur 17

Hälften av respondenterna 50% svarar att det Stämmer mycket dåligt, och 29% Stämmer ganska dåligt på frågan att de kommunicerar i skolan om hur man bemöter varandra via Internet/mobil. 7% anger Stämmer mycket bra och 15% Stämmer ganska bra.



Figur 18

Knappt hälften 49% har svarat att det Stämmer mycket dåligt om frågan att de kommunicerar hemma om hur man bemöter varandra via Internet/ mobil 28% anger Stämmer ganska dåligt. Stämmer mycket bra och Stämmer ganska bra anger, 6% respektive 17%.

Fritextsvar som handlar om kommunikation med den vuxna generationen:

”Man talar inte om det överhuvud taget i skolan och jag gör det inte hemma. Mina föräldrar förstår inte riktigt hur Internet fungerar, de tror att man skickar mail till varandra lite då och då. Men så är det ju inte, så fort du sätter dig vid en dator börjar man snacka med personer på tex msn.”

”jag vänder mig betydligt hellre till folk på internet än till tex mina föräldrar om jag skulle ha något problem.”

”man kan inte prata med vuxna om sånt.”

”Det är aldrig någon som pratar om det. Varför vet jag inte, men det är jävligt dåligt. Det borde ingå i undervisningen.”

Angående HUR man kommunicerar, svarade några respondenter enligt följande:

”Det är helt enkelt inget som kommer upp i varken skolan eller hemmet. För mig känns det som att internet är en värld för mig själv, där jag är en sorts, kanske inte gud, men något som styr över min egen vistelse. Ifall jag inte gillar något så finns det sätt att stänga ute det, vilket innebär att det nästan alltid blir en god vistelse, och eftersom det är min privata värld bortom verkligheten så gillar jag att hålla den just privat. Detta innebär att jag gärna inte get mig in i diskussioner om nätetik eller om hur jag umgås online.”

”De har säkert tagit upp etik någon gång och mobbing över internet och mobil, men det är ingen som kommer att förändra sitt beteende för det. Jag tycker själv att det bara är irriterande om någon lärare skulle tvinga sig på en om någon sådan föreläsning. Vi är nästan vuxna och misstagen vi gör är våra egna.”

”Hemma pratar mamma och pappa, men det enda dom säger är att jag inte kan lita på någon på internet och att människor bara ljuger.”

”Det är bara något som vuxna tror de allra flesta blir alldrig kränkta via Internet”

”Jag blev internetmobbad av en f d klasskamrat (bytte klass då jag blev totalt ignorerad i den), pga min läggning och allmänt ogillande. vi funkade bara inte som personer ihop - men jag tycker inte det ger någon anledning att retas. Han var på mig på msn, både skrev till mig och mina vänner samt bilddagboken. När jag tog upp det med kuratorn på skolan, sa hon bara att hon inget kunde göra. eftersom det inte förekom i skolan.”

”verkligheten eller på internet/mobiltelefon. det tror jag de folk vet och om man ska informera bör man kanske diskutera hur man bemöter folk i "verkligheten" också, inte göra skillnad på den kommunikationen och den som sker via internet/mobil.”

”Jag har konversationer om allt mellan himmel och jord men just lektioner i hur man ska uppföra sig i cybervärlden har jag inte stött på.”

Några ungdomar i enkäten säger att de har viss kommunikation med de vuxna:

”skolan har jag inte hört ett ord om att det finns folk som blir osams via SMS eller Internet men hemma har mamma och jag pratat om att det finns människor som gör på det här sättet för att det är lättare eftersom det bara är datorn och en själv.”

”Både i skolan och hemma har vi pratat mycket om internet och bemötande, främst i skolan iof.”

9 Analys

9.1 *Analys av ungdomars kommunikation via mobil och dator*

Frågan som tar upp hur ofta de använder mobilen för att ringa med, se figur 1, visar att 89% använder mobilen för att ringa sina kompisar varje dag/någon gång i veckan att jämföra med att endast 1% aldrig använder mobilen för att ringa med.

Mobilen är en kommunikationskanal som har blivit en naturlig del av ungdomars vardag och i enkätundersökningen visade sig att endast 3 stycken saknade mobil av totalt 225 respondenter. Muntlig kommunikation via mobil är som Drotner et al (2006) beskriver som ett av de grundläggande kännetecknen för kommunikation. Det sker en direkt interaktion där sändare och mottagare ingår i en dialog med varandra, även om sändare och mottagare befinner sig på olika platser.

Lindgren (2007) anser mobiltelefonen har blivit en självklar del av ungdomarnas liv och därför även ersatt den fasta telefonin, även Sjöberg (2002) anser att mobiltelefonen är en självklar del av ungdomarnas vardag och den frihet mobilen ger i tid och rum för ungdomar har blivit dess framgångsrecept och det kan jämföras med McLuhans (1964/1999) syn på tekniska uppfinningar som en förlängning av oss själva och som utvecklar vår kommunikativa förmåga. Forskningen styrks av respondenternas svar på F8 (*Jag använder mobilen till att ringa kompisar*) och F9 (*Jag använder mobilen till att skicka sms till kompisar*), men även F16 (*Jag har fått uppmuntran/stöd via sms*), F24 (*Jag har uppmuntrat/stöttat någon via sms*). Flertalet av dem kommunicerar ofta och mycket via olika kanaler; 49% ringer via mobil, 69% skickar sms, 40 % via communities samt 72% chattar **varje dag** med sina kompisar.

Figur 5-7 tar upp frågor som behandlar vad ungdomarna använder datorn till. 57 % använder datorn till att skicka e-post (varje dag/någon gång i veckan/någon gång i månaden), men av dessa är endast 6 % som gör det dagligen att jämföra med 72% som dagligen chattar med sina vänner och 40% som kommunicerar via communities. Läger man ihop siffrorna för de tre första svarsalternativen (varje dag/någon gång i veckan/någon gång i månaden) så är det 96 % som chattar och 71% som använder communities regelbundet. Ingen av respondenterna kommenterar e-posten som kommunikationsform utan istället är det den direkta kommunikationen via sms eller chatt som framförallt kommenteras. Undersökningen visar att flertalet av respondenterna endast sporadiskt kommunicerar via e-post och endast 6% gör det varje dag.

Det är direkt interaktion som står i fokus för ungdomars användning av den digitala tekniken. E-post innebär att sändaren skiljs från mottagaren i tid och rum, men det kännetecknas även av interaktion. Interaktionen är inte alltid direkt och en dialog uppstår sällan, men oftast får man feedback på sina meddelande. Sms och chatt kännetecknas av en betydligt mer direkt interaktion eftersom sändare och mottagare med hjälp av textmeddelanden kan föra en dialog med varandra i realtid, något som fritexten stöder t ex: *"eftersom jag kommunicerar mest med min mobil är det roligt att få ett sms då och då för att hålla kontakten eller utbyta viktigt information..."*

I communities kan sändare och mottagare välja att antingen delta i en direkt kommunikation med andra via chatrum som finns på communities eller läsa och svara på inlägg som görs på deras egna sidor eller andras sidor. Alla dessa medier kännetecknas gemensamt av reproduktion eftersom tekniken tillåter repetition av innehållet i mediet. Drotner (2006) definierar multimediala kulturen som en **kommunikationskultur** som framförallt kännetecknas av interaktion och reproduktion. Det stämmer även överens med den **medierade interaktion** som Slevin (2000) nämner som en form för interaktion på Internet.

Betydelsen av interaktionen via mobil visar sig i hur vanligt det är att man uppmuntrar/stöttar eller får uppmuntran/stöd via sms och chatt. 80% svarade att de har uppmuntrat/stöttat någon via sms varje dag/någon gång i veckan/någon gång i månaden och 87 % av respondenterna uppmuntrar varandra via chatt enligt samma svarsalternativ. Detta kan jämföras med att betydligt färre föredrar att uppmuntra varandra via communities där 54% svarade att de uppmuntrat/stött någon på de tre första svarsalternativen (se figur 4, 10 och 11).

Siffrorna är likartade i frågorna som berör att få uppmuntran/stöd där 93% hade fått uppmuntran/stöd via sms (varje dag/någon gång i veckan/någon gång i månaden) och 84% har fått det via chatt på samma svarsalternativ. Jämfört med 54 % som har fått uppmuntran/stöd via communities på de tre första svarsalternativen (se figur 3, 8, 9).

Merparten av ungdomarna använder sms och chatt för att uppmuntra/stötta någon, vilket visar på dess betydelse i ungdomarnas dagliga interaktion med varandra. Det visar också en skillnad på ungdomarnas medierade interaktion där den direkta interaktionen via sms och chatt är att föredra när de kommunicerar ämnen av känslomässig karaktär, se respondents svar; *"mår man dåligt finns kompisar ofta där över sms eller chatt om man inte kan träffa dom personligen just då"*

Den här formen av kommunikation handlar om att känslomässigt interagera med varandra och tillhöra gruppen, något som Bjornstad & Ellingsen (2004) och Sjöberg (2002) tar upp i sin forskning.

I fritexten märks det tydligt att en stor del av ungdomarna föredrar att kommunicera om känsliga frågor i verkliga livet istället för via den digitala tekniken. Flera har svarat att uppmuntring inte uppfattas rätt via den digitala tekniken, eller att ett elektroniskt sms inte kan ersätta ett möte IRL. T ex respondenten som svarar: ”... *uppmuntring får man genom att tala med en person, inte läsa ett elektroniskt SMS*”

Det är trots allt många respondenter som menar att det finns ett stort värde att kommunicera känslor med sina vänner eller familj via framförallt sms och chatt. Detta visar även diagrammen i figur 3, 4 och 8-11, t ex respondenten som svarar: ”*att man är älskad, att man betyder mycket för ngn eller ngra*”. Det visar tydligt att den digitala tekniken som kommunikationskanal är viktig för att upprätthålla även en känslomässig relation, inte bara en vänskapsrelation.

Fritextsvaren visar dock att det inte är intressant om uppmuntran kommer från någon okänd, t ex respondenten som svarar: ”*Aldrig från främmande, och isåfall är det inget jag tar in.*”, vilket också förklarar varför fler föredrar att ge och få uppmuntran via den mer direkta kommunikationen som man har via sms och chatt och där de oftast vet vem de ”pratar” med. Det har även bekräftats av Bjornstad & Ellingsens (2004) forskning att användandet av den digitala tekniken mer syftar till att upprätthålla sociala relationer och tala med dem som man redan känner, något som även Sjöberg (2000) tar upp. Det bekräftas även i Medierådets undersökning (2006) att 76% av de tillfrågade ungdomarna chattade med människor de redan känner i verkligheten.

Det visar sig tydligt hos flera respondenter att det fysiska mötets kommunikation är viktigt. Slevins (2000) benämning på Internet som ett medium som överbryggar tid och rum, vilket skapar en känsla av närvaro som påminner om ansikte-mot-ansikte interaktion både motsägs och bekräftas av respondenternas fritextsvar. Detta visar på betydelsen av innehållet i kommunikationen och här delas respondenternas åsikter om hur känslomässig man kan vara i sin kommunikation via digital teknik. T ex den respondent som svarar ”*uppmuntring uppfattas inte fullt ut när man inte har en person att vända sig till (en kamrat, förälder)*”. Här förstår man att det finns en ganska tydlig skiljelinje mellan verklighetens kommunikation och den digitala kommunikationen.

9.2 *Analys av skillnader i beteende via den digitala tekniken och i verkligheten*

Gällande Figur 12, om det är lättare att ge uppmuntran och stöd via mobil och Internet kontra verkligheten är svaren fördelade med en liten tyngdvikt åt att de anser att det är lättare att ge den i verkligheten. Men kommunikation och att finnas till för sina kompisar via t ex msn är ändå viktigt, vilket ofta ses i fritextsvaren, t ex ”*man är där för kompisarna om dom vill snacka liksom.*”

Bekräftas av Bjornstad & Ellingsens (2004) synpunkter om att större delen av kommunikationen via Internet är med vänner som de redan känner. Det var däremot inte så många respondenter som skrev att det var lättare att uppmuntra/stötta någon digitalt.

I figur 15 ansåg 90% att det stämde ganska alternativt mycket dåligt och att de hellre blir uppmuntrade via den digitala tekniken än i verkligheten. Det finns även ett annat beteende på nätet än i verkligheten vilket bekräftar av flera fritexter: T ex ”...*Kompisarna behöver inte märka att man gråter...*” visar att det ibland kan vara en kanal för att få ut sina känslor utan att göra bort sig eller känna ånger för att man har varit för känslös. Dataskärmen kan kännas som ett skydd mot omvärldens blickar när man mår dåligt. Däremot anser de flesta respondenter att det var lättare att diskutera problem via den digitala tekniken med andra som hade liknande problem, men som man inte känner så väl. Enochsson (2005) bekräftar i sin studie att den virtuella gemenskapen var ett betydelsefullt komplement till verklighetens vänskapskrets eftersom ungdomarna då kunde fördjupa sin kommunikation och fick tid att tänka efter innan de skrev om saker som kan vara svåra att ta upp i det fysiska mötets kommunikation, se respondentsvar: ”*Att be sina kompisar prata ut via t ex msn är soft. Man kan ta sig tid att tänka och ge bra svar som kanske får personen att känna sig mer omtyckt än om man skulle blivit tvungen att kasta ur sig något snabbt.*”

Respondenterna i undersökning uttryckte också att det var lättare att få ”prata ut” via de digitala kommunikationskanalerna, t ex ”...*Ibland kan man chatta med folk som kanske har samma problem och då är det skönt att få prata ut sig anonymt.*”. Anonymiteten lockar, har flera studier visat, (Enochsson, 2005; Sjöberg; 2002; Lalander & Johansson, 2007) och de menar att användaren kan välja att vara någon annan, eller inte behöva bry sig om ålder eller hur man ser ut utan det är själva meddelandet som är det viktiga. Det är tydligt att en del tycker det känns bra att kunna tänka efter och kanske slippa granskande blickar när man mår dåligt och behöver bli uppmuntrad.

Paperts (1996) anser att nätet har blivit en social arena där de i interaktion med varandra kan få nya perspektiv på tillvaron och få bekräftelse som individ, detta i sin tur anses skapa en gemensam intelligens, något som även Levy kallar för den *kollektiva intelligensen*. (Hervall, 2003) De vill också vara ett stöd för sina vänner likväl som de själva kan behöva stöd. Ungdomarna kan bli sittandes och prata problem under åtskilliga timmar på nätet. De blir ”nätets socialarbetare” som Lalander & Johansson (2007) kallar fenomenet som även kan ses i flera av fritexterna: .. ”*Kompisar som man inte känner jätteväl lättare att ge stöd via sms m.m. Det kan kännas fel att gå och snacka problem med dom, då känns det lättare att prata via msn, sms.*” eller ”*Kompisar som inte står mig så nära kan ibland ha lättare att förklara känslor via internet/sms. Då får man på bästa sätt stötta dem och ibland kanske de inte vill att man tar upp det i det "vanliga/sociala" livet.*” Lalander & Johansson (2007) och Sjöberg

(2002) bekräftar den skillnad som finns i den sociala interaktionen på nätet och att möta någon ansikte-mot-ansikte och att ungdomar skiljer på ”vänner på nätet” och ”riktiga vänner”.

Angående figur 13 så anger 57% att det stämmer mycket bra samt ganska bra. att det är lättare att kränka någon via mobil/Internet än i verkliga livet. Det är alltså majoriteten som medger att det lättare sker via de digitala medierna.

Ungdomarna har även svarat hur de ser på skillnaden att bli kränkt via mobil/Internet kontra verkligheten, vilket 72% de anger att de håller med helt eller delvis, se figur 16, att det är värre att bli kränkt i verkligheten.

Däremot svarar en stor majoritet av respondenterna att det definitivt inte är ok att kränka någon via mobil/Internet, hela 89 % har svarat stämmer ganska eller mycket dåligt att det skulle var ok (se figur 14).

Majoriteten av respondenterna anser alltså att det är lättare att kränka någon via digital teknik, se t ex fritextsvar: *”de stämmer nog att andra tycker de e lättare att kränka andra genom sms och internet å de. Då kommer de åt ’offret’ hela tiden”* och att det är värre att bli kränkt i verkligheten än digitalt, se fritextsvar: *”..Enligt mig slår ett ord från någon i verkligheten hårdare...”*.

Olin (2003) menar att den fysiska mobbingen ofta fortsätter över andra kommunikationskanaler och att i och med Internets och mobilens avsaknad av krav på tid, rum, personligt ansvar och fysisk närvaro, blir den till ett effektivt verktyg för att nå sin mottagare. Detta bekräftas av flera respondenter i fritexten: *”Ang. kränkningar via nätet. Ja det är lättare för då ser man inte personen framför sig och man kanske aldrig möter denna person i riktiga livet.”*. Den tydliga tendensen är att de upplever att det är lättare att ”kränka” någon via Internet än i verkliga livet och som en påpekar *”Jag tror folk har lättare att kränka andra när de inte står face to face med personen ifråga...”*

Det kan uppstå upptrappade konflikter genom att ungdomarna använder de digitala medierna där de inte sig tror att de behöver ta ansvar för deras handlingar. Som både Dunkels (2007) och Bjornstad & Ellingsen (2004) påvisar att på nätet kan vederbörande säga vad de inte vågar säga ”ansikte mot ansikte”, vilket visar sig i fritexten: *”Ang. kränkningar via nätet. Klart lättare, man slipper se ”offret” i ögonen och hur han/hon reagerar”*. Denna som Slevin (2000) anser **medierad interaktion** sker via Internet, en avsaknad i kommunikationen av till exempel kroppsspråket gör att missförstånd kan ske. I denna interaktion finns heller inga röstlägen att tolka efter, eftersom det endast är det skrivna ordet som är kommunikationen mellan deltagarna. T ex en respondent skriver: *”Konflikter uppstår lättare via internet eller sms på grund av att man inte se varndras uttryck eller kroppsspråk, tonläte m.m...”*. De anger att de inte tar kränkningar lika allvarligt via den digitala tekniken som i verkligheten. Detta bekräftas även av respondenterna där en skriver: *”... Men om*

man måste så är väl internet mer lämpligt eftersom det inte kan urarta helt via enbart textskrivning” eller ”man e ju lite kaxxigare bakom skärmen, så äre ju”. Även här bekräftas Lalander & Johansson (2007) som menar att en del av de ”vänner” de kommunicerar med via nätet kommer de heller aldrig att träffa i verkligheten men också att det ske anonymt.

Ungdomarna har också sina egna utarbetade strategier för att undvika bråk och otrevligheter (Dunkels 2007) . De kan ”blocka” användare som de anser kränker dem eller som en respondent skriver ” *”Jag väljer ju själv vilka jag kommunicerar med, vilka oftast är mina vänner och av dom får jag ingen skit. På communities kan folk skriva vad dom vill, men det är upp till mig om jag ska svara eller anmäla det till först och främst communityansvariga.”*

Att språket kan bli grövre via de digitala medierna menar Bjornstad & Ellingsen (2004) sker, vilket även kan ses i fritexterna: *”Dagens chatspråk har börjat inkludera fler svordomar och andra tilltalsord. Det har lett till att vi ungdomar inte ser svordomar (riktade mot oss över Internet/ mobil) som den kränkning det egentligen är...”*. Det bekräftas även av Enochsson (2005) som menar att på grund av den skillnaden som finns gällande umgängesregler på Internet och i verkligheten resulterar i att kommunikationen ofta har ett tuffare, grövre språk och att många ungdomar säger mer än de egentligen skulle ha gjort i verkligheten.

Respondenterna skiljer på hur de kommunicerar ansikte-mot-ansikte jämfört med den digitala världen, där en större acceptans märks mot att överskrida det normsystem som man vanligtvis anpassar sig till. Normsystem som överskrids i digital kommunikation bekräftas av Lalander & Johansson (2007) som menar att den digitala tillvaron ses som ”fri och otvungen” där man kan experimentera socialt och även överskrida normalt accepterade lagar och normer.

Det skapar en kultur som Drotner (2006) kallar **multimediakultur** där de olika kommunikationsbegreppen reproduktion och interaktion mixas för att passa för varje typ av kommunikation. Något som även skapar ett beteende och interaktion som skiljer på digital kommunikation och ansikte-mot-ansikte kommunikation. Även om interaktionen är direkt så skiljer den sig från kommunikation där man är fysiskt närvarande och det är tydligt att **medierad interaktion** (Slevin, 2000) uppskattas eftersom man inte alltid har ett behov av att synas när man kommunicerar.

9.3 *Analys av kommunikation med den vuxna generationen om den digitala etiken*

Svaren i de båda frågorna angående kommunikation mellan ungdomarna och den vuxna generationen, både i hemmet och i skolan följs åt, med några få respondenters skillnad. Det är tydligt att 79% instämmer helt eller delvis i att det i skolan inte kommuniceras om bemötande i den digitala världen. Tendensen i hemmet är densamma, där 76% instämmer helt eller delvis. Endast 6% håller med om att man talar om det hemma och 7% anser att man gör det i skolans värld.

Tendensen är att undersökningens ungdomar inte kommunicerar med de vuxna angående sitt eller andras bemötande via mobil och Internet. Ziehe (1989) menar att den vuxna generationen och ungdomar har svårt att kommunicera om den värld som så många föräldrar och vuxna känner sig ovetande och utanför. De kan heller inte relatera till sin egen ungdom för att öka förståelsen för de ungas beteende eller handlande. Ungdomarna anser att Internet är deras medium och det är dem som är experterna, såsom en skrev: ”*För mig känns det som att internet är en värld för mig själv, där jag är en sorts, kanske inte gud, men något som styr över min egen vistelse..*” Det bekräftas även av Bjornstad & Ellingsen (2002) och Johansson (2000) att ungdomarna anses sig vara de kunnigaste inom denna värld. Johansson (2000) talar också om hur lätt det är för barnen/ungdomarna att skapa egna kontakter och erfarenheter på Internet. De behöver inte gå omvägen via de vuxna för att göra det utan det är ett direkt medium som är öppet för alla. Det är ungdomarnas arena utan insyn av de vuxna, se t ex fritextsvar:”*Jag tycker själv att det bara är irriterande om någon lärare skulle tvinga sig på en om någon sådan föreläsning.*”

För att använda sig av Prensky (2005) uttryck ”digital natives, digital immigrants” så talar det sitt eget språk – ungdomarna är de infödda i den digitala tekniken och den vuxna generationen är invandrarna som får lära sig på nytt, som en respondent skrev; ”*Mina föräldrar förstår inte riktigt hur Internet fungerar, de tror att man skickar mail till varandra lite då och då. Men så är det ju inte, så fort du sätter dig vid en dator börjar man snacka med personer på tex msn.*”

Mead (1970) pekade tidigt ut denna attitydförändring av medievanor och kulturell reproduktion. Det skiljer sig historisk då det traditionella är att vuxna lär och ger erfarenheter till sina barn och ska därmed kunna mer. Denna trend är nu bruten då ungdomarna anser sig vara experter inom den digitala världen, se t ex fritextsvar: ”*man kan inte prata med vuxna om sånt*”. Det bekräftas även av Johanssons (2000) studie men även av Dunkels (2007) att föräldrar lyser med sin frånvaro gällande HUR man kommunicerar. Det finns enbart regler om t ex tidsbegränsning och att inte lämna ut personuppgifter, se t ex ”*Hemma pratar mamma och pappa, men det enda dom säger är att jag inte kan lita på någon på internet och att människor bara ljuger.*”

Ziehe (1998) menar att barn och ungdomar i hela tiden måste bearbeta förändringar som sker inom de sociokulturella ramarna mycket snabbare än tidigare generationer i historien och då är det viktigt att även de vuxna hänger med i förändringarna. Bland de tre specifika företeelser som sker i den sociokulturella situationen, nämner Ziehe (1998) att utvecklingen i samhället för med sig att ungdomar anser sig ha rätt att säga upp eller ifrågasätta sin relation till föräldrarna. Detta kan man jämföra med de fritextsvar som tydligt tar avstånd från att föräldrar eller andra vuxna skulle ha något att lära dem när det gäller bemötande på den digitala arenan.

De olika synsätten vi har på de digitala medierna och till exempel TV:n, skiljer sig åt mellan generationerna och bekräftas även av Findahls (2007) rapport. Synsättet på till exempel vilken roll datorn respektive TV:n spelar in i våra liv skiljer sig mellan de generationerna. Ungdomarna framhåller att Internet har "allt" (Sjöberg, 2002) se även fritextsvar; *"jag vänder mig betydligt hellre till folk på internet än till tex mina föräldrar om jag skulle ha något problem"*. Ungdomarna anser att det är deras främsta underhållnings- och informationskälla medan de vuxna fortfarande anger TV:n som den främsta informations- och underhållningskällan. Lalander & Johansson (2007) talar om den kollektiva mobiliseringen på nätet, där ungdomarna skapar en vi-känsla och trygghet med sina sociala kontakter där.

Tapscott (1997) anser att ungdomarna som har vuxit upp med Internet ser nätet som en naturlig del av dem själva och datorn är en förlängning av dem själva. Interaktion som sker pågår mellan individen och nätet, inte mellan individen och datorn. Detta är ett liknande resonemang som McLuhan (1964/1999) för om tekniska uppfinningar som en förlängning av oss själva, se fritexten om deras uppfattning att inte värderingarna ska skilja beroende på vilken kommunikationskanal vi använder; *"verkligheten eller på internet/ mobiltelefon. det tror jag de folk vet och om man ska informera bör man kanske diskutera hur man bemöter folk i "verkligheten" också, inte göra skillnad på den kommunikationen och den som sker via internet/ mobil."*

10 Diskussion och slutsats

Tesen har bevisat att det tydligt framgår i undersökningen att de skiljer på hur man kommunicerar via den digitala tekniken kontra det verkliga livet. Ungdomarna ser också själva en tydlig skillnad mellan den digitala kommunikationen och den som sker ansikte-mot-ansikte. Ungdomarnas medierade interaktion har skapat en ungdomskultur som bygger på den digitala tekniken, en subkultur som har fått flera olika benämningar såsom ”digital natives”, ”screenagers”, ”aliens” och ”net-generation”. Vi nöjer oss med det svenska uttrycket ”nätgenerationen”. Ungdomar har i alla tider skapat sina egna subkulturer och kommer även att göra detta i framtiden. Det intressanta i denna undersökning har varit verktygen de använder för att utveckla sin kommunikation, något som kanske inom ett år har förändrats igen. Det sker en oerhört snabb utveckling inom den digitala tekniken och de som först lär sig att fullt ut använda sig av den är de unga. De är uppväxta med tekniken och ser den som en naturlig del av sina liv.

10.1 Interaktionen

Det är den mer direkta och snabba interaktionen som står i fokus för ungdomarnas digitala kommunikation. De vill ha en direkt feedback och det möjliggör både mobilens sms och chatten som i den multimediala kulturen kännetecknas av interaktion. Dialogen skapas av textmeddelanden som skickas mellan sändare och mottagare och även möjliggör att dessa byter plats. Med denna medierade interaktion kan ungdomarna nå varandra när som helst och var som helst. Valet av mediekanal är framförallt sms och chatt, medan communities är populära för att ingå i ett större sammanhang, en umgängeskrets med olika sorters vänner.

Den digitala tekniken ses framförallt som ett verktyg för att vara närvarande, att finnas till för sina vänner och att hålla kontakten med, vilket tydligt framkom i flera fritextsvar, bl.a detta: *”man är där för kompisarna om dom vill snacka liksom”* eller *”Internet är inget ställe för att uppmuntra folk utan bara att umgås och ha koll på läget.”*. Internet har blivit en plats där man umgås och har fått samma betydelse som t ex korvkiosken i centrum eller andra fysiska platser som ungdomar söker sig till för att umgås och prata på. De fysiska platserna kommer givetvis fortfarande finnas kvar, även om de också förändras men skillnaden är nu att de är ett komplement till den digitala mötesplatsen.

10.2 Kommunikationen ungdomarna emellan

Att uppmuntra och stödja varandra är en viktig del av ungdomarnas kommunikation via den digitala tekniken och majoriteten sades göra detta regelbundet. De föredrar framförallt att använda sig av sms och chatt, vilket kan förklaras med att det är viktigt för dem att veta vem som är sändare av meddelandet, något som framkom tydligt i fritextsvaren. En annan förklaring är att

de föredrar sms och chatt eftersom detta är en betydligt mer direkt kommunikation där sändare och mottagare interagera i realtid med varandra, se respondents svar; *"mår man dåligt finns kompisar ofta där över sms eller chatt om man inte kan träffa dom personligen just då"*

Flera fritextsvar visar också att de anser att det finns fördelar att "tala ut" om sina problem via den digitala tekniken med vänner de inte känner i det verkliga livet och kan vara mer anonyma, som t ex *"...kompisar man inte känner jätteväl lättare att ge stöd via sms m.m..."* eller *"...då är det skönt att få prata ut sig anonymt..."*.

Uppmuntran/stöd sker ofta via de digitala kanalerna. 64% får det varje dag/någon gång i veckan via sms, 66% får det via msn och en mindre del 38% får det genom olika communities av sina vänner. De flesta av respondenterna är positiva till den formen av kommunikation, men det upplevs annorlunda om det sker via mobil/Internet än ansikte-mot-ansikte. Sina nära vänner skickar man gärna uppmuntrande sms eller msn till men på frågan: om det är bättre att bli uppmuntrad/få stöd digitalt kontra verkligheten anger 90% att de hellre vill ha den i verkligheten, då det upplevs mer äkta, se exempel av fritextsvar: *"...Nej, uppmuntring får man genom att tala med en person, inte läsa ett elektroniskt SMS"*. Känslor och uppmuntringar av olika slag kommuniceras gärna via den digitala tekniken, men för den djupare diskussionen och känslan av äkthet så anser många av respondenterna ändå att det är mer tyngd när det sker i verkligheten.

När det rör kränkningar via mobil/Internet så uppfattar majoriteten av respondenterna att det är värre att bli kränkt i det verkliga livet gentemot via de digitala kanalerna såsom mobil/Internet. Ungdomarna, 57% anger även att det stämmer helt eller delvis in på att det är lättare att kränka någon via mobil/Internet än i verkligheten, som en respondent skrev *"...Ja det är lättare för då ser man inte personen framför sig..."*. En känsla av att man inte behöver ta ansvar för sina handlingar eftersom som man slipper *"...se 'offret' i ögonen..."* som en annan respondent skrev. Kroppsspråket har en stor betydelse i interaktionen mellan individer och det kan vara en anledning till att man inte reagerar så starkt mot kränkningar via den digitala tekniken.

I den digitala världen överskrids de normer och regler som vanligtvis accepteras. Trots detta så anser en övervägande majoritet av respondenterna att det inte är ok att kränka någon annan via mobil/Internet. Detta bekräftar att ungdomarna i undersökningen inser att de normer och regler som gäller utanför den digitala världen även bör gälla där. Det är flera fritextsvar som dock uttryckte att det är lättare att både uttrycka negativa och positiva känslor för varandra via den digitala tekniken eftersom den bidrar till en känsla av anonymitet eller som en respondent uttrycket det *"man e ju lite kaxxigare bakom skärmen..."*. Det medför att även språket förändras i

den medierade kommunikationen. En större acceptans för svordomar och andra kränkande tilltalsord som en respondent skrev ”...att vi ungdomar inte ser svordomar (riktade mot oss över Internet/mobil) som den kränkning det egentligen är...”.

Beteendet som uppstår när ungdomarna använder den digitala tekniken för att interagera med varandra skiljer sig från ansikte-mot-ansikte interaktionen. Detta kan bero på avsaknaden av den visuella kommunikationen. Den medierade interaktionen har skapat en multimediamkultur som endast de som tillhör nätgenerationen fullt ut förstår.

10.3 *Kommunikationen med de vuxna*

Undersökningen visade även att bemötande via mobil/Internet sällan diskuterades med vuxna varken hemma eller i skolan. Majoriteten av respondenterna svarade att de sällan eller aldrig diskuterar bemötande hemma eller i skolan. Flera av respondenterna visade tydligt i sina fritextsvar att den digitala världen tillhörde dem själva och det är dem som är experterna. De påtalar också sitt avståndstagande till föräldrarna/vuxengenerationen när det handlar om att prata om kommunikationen som sker via de digitala kanalerna. En respondent skrev ”*man kan inte prata med vuxna om sånt*” eller ”... *internet är en värld för mig själv, där jag är en sorts, kanske inte gud, men något som styr över min egen vistelse..*”

Den digitala världen har blivit en naturlig mötesplats för nätgenerationen och en integrerad del av dem själva. Det är interaktionen med vänner och så kallade nätvänner som står i fokus. Denna virtuella gemenskap som har skapats genom en medierad interaktion bildar grunden till en subkultur som bygger på interaktion. Denna multimediamkultur mixar den digitala kommunikationens två grundläggande kännetecken; reproduktion och framförallt interaktion. Attitydförändringen inom multimediamkulturen har skett snabbt och det förändrar den sociokulturella situationen där ungdomar inte anser sig behöva föräldragenerationens kunskap och erfarenheter inom den digitala tekniken. De vuxna anses inte hänga med i utvecklingen och inte förstå sig på den nya sociokulturella situationen. Ungdomarna anser att Internet har ”allt” och de kan få den kunskap och erfarenhet de behöver av dem de möter i den virtuella gemenskapen på nätet. Mobilens rörlighet med avsaknad av tid och rum har också blivit en framgångsprodukt för ungdomarna och deras direkta interaktion.

Med dessa aspekter i bakgrunden är vi övertygade om att nätgenerationens sociala interaktion i framtiden kommer att vara olik den vi vuxna har idag.

11 Förslag till vidare undersökningar

Att i framtiden, om 5-10 år utföra en undersökning om ungdomars kommunikation och interaktion med varandra för att se eventuella skillnader från dagens resultat vore intressant.

Förändringar sker snabbt i den sociokulturella situation som vi människor befinner oss i, troligen kommer utvecklingen att förändras ännu snabbare och på andra sätt. Detta blev vi även medvetna om när sökningen av tidigare forskning påbörjades och få färsk forskning rapporter fanns att tillgå.

Källförteckning

- Drotner, K. Bruhn Jensen, K., Poulsen, I. och Schröder, K. (2006). *Medier och kultur. En grundbok i medieanalys och medieteori*. Studentlitteratur: Lund.
- Dunkels, Elza (2007). *Bridging the distance – childrens strategies on the Internet*. Umeå: Print & Media
- Enochsson, Annbritt (2005) *Ett annat sätt att umgås – yngre tonåringar i virtuella gemenskaper*. Tidskrift för lärarutbildningen och forskning, nr 1:2005.
- Hernwall, Patrik (2003). *Barn@com – att växa upp i det nya mediasambället*. Stockholm: HLS förlag AB
- Erlandsson, Hans ((2006). *Barn, unga och Internet. Allt med alla alltid*. Docendo.
- Johansson, Barbro (2000). *Kom och ät! Jag ska bara dö först. Datorn i barns vardag*. Etnologiska institutionen: Göteborg.
- Lalander, Philip & Johansson, Thomas (2007). *Ungdomsgrupper- teori och praktik*. Lund: Studentlitteratur
- McLuhan, Marshall (1964). *Media. Människans utbyggnader*. Andra upplagan 1999. Norstedts förlag: Falun
- Medierådet (2006). *Ungdomar och medier 2006 – Fakta om barns och ungas användning och upplevelser av medier*. Stockholm:Swedish Media Council.
- Rosengren, K-E. och Arvidson, P. (2005). *Sociologisk metodik*. Liber.
- Sjöberg, Ulrika (2002) *Screen Rites. A study of Swedish young people's use and meaning-making of screen-based media in everyday life*. Lund: Lunds universitet.
- Severin, W.J. och Tankard, J.E. (2001). *Communication Theories: Origins, Methods, and Uses in the Massmedia*. University of Texas at Austin.
- Slevin, James (2000). *The Internet and Society*. Cambridge: Polity Press.
- Svenningsson, Malin, Lövheim, Mia och Bergquist, Magnus (2003). *Att fånga Nätet. Kvalitativa metoder för Internetanvändning*. Studentlitteratur: Lund
- Tapscott, Don (1997) *Growing up digital - the rise of the net generation*. New York: McGraw-Hill
- Ziehe, Thomas (1989). *Kulturanalyser. Ungdom, utbildning, modernitet*. Symposion: Stockholm

Internet källförteckning

Bjornstad, T.L. & Ellingsen, T. (2002). *Nettsvermere. En rapport om ungdom og Internett.* Statens Filmtilsyn.

Tillgänglig: <http://film.medietilsynet.no/Nyheter/1035535726> [080322]

Lunarstorm.

Tillgänglig: http://www.lunarstorm.se/hlp/hlp_bitos.aspx [080413]

Marc Prensky (2005) *Digital natives, Digital Immigrants.*

Tillgänglig: http://pre2005.flexiblelearning.net.au/projects/resources/Digital_Natives_Digital_immigrants.pdf [080227]

Medierådet.

Tillgänglig: http://www.medieradet.se/templates/Shopindex_____120.aspx [080213]

MSN Webmessenger.

Tillgänglig: <http://webmessenger.msn.com> [080212]

Nationalencyklopedin.

Tillgänglig: <http://www.ne.se> [080331]

Olin, Fredrik (2003) Magisteruppsats. *Digital mobbning – trakasserier bland ungdomar via Internet och SMS.*

Tillgänglig: <http://www.digitalkultur.se/pdf/DigitalMobbning.pdf> [080709]

Skolverket.

Tillgänglig: <http://www.skolverket.se/content/1/c4/56/64/Regeringens%20proposition%202005-06-38.pdf> [080416]

Ung Kommunikation.

Tillgänglig: <http://www.ungkommunikation.se/> [080129]

Ungdomsstyrelsens skrifter (2007). *Unga och nätverkskulturer – mellan moralpanik och teknikromantik.:*

Tillgänglig: <http://www.ungdomsstyrelsen.se/> [080215]

World Internet Institute.

Tillgänglig: <http://www.wii.se/> [080418]

Bilaga 1

Samtliga enkätfrågor i undersökningen av projektet *E-tik och moral på den digitala arenan*.

Enkätfrågor

[Symbolförklaringar](#)

Frågor	Skapa ny fråga		
K1. Bakgrundsfrågor			
De första frågorna handlar om vem du är och hur du använder mobiltelefon och internet.			
F1. Jag är			
F2. Jag går i			
F3. Jag går på			
F4. Min mamma är född i			
F5. Om din mamma är född i ett annat land, vilket land är det ?			
F6. Min pappa är född i			
F7. Om din pappa är född i ett annat land, vilket land är det ?			
F8. Jag använder mobiltelefonen till att ringa kompisar			
Följdfrågor mobil	Skapa ny fråga		
F9. Jag använder mobiltelefonen till att skicka SMS till kompisar			
F10. Jag använder mobiltelefonen till att skicka MMS till kompisar			
Fler frågor	Skapa ny fråga		
F11. Jag har tillgång till dator med Internetuppkoppling			
F12. Jag använder datorn till att skicka e-post till kompisar			
F13. Jag använder datorn till att chatta med kompisar t ex via MSN Messenger.			
F14. Jag använder datorn till att prata med andra i communities t ex Lunarstorm, Facebook			
K2. Om att få uppmuntran och stöd.			
Nu kommer några frågor som handlar om att få positiva meddelanden av andra via Internet och mobil. Det kan t ex handla om att någon visar att de tänker på dig och bryr sig om dig på ett bra sätt. Efter frågorna får du en möjlighet att berätta mer med egna ord.			
F15. Jag har fått uppmuntran/stöd via chatt, t			

ex MSN Messenger			
<input type="checkbox"/> F16. Jag har fått uppmuntran/stöd via SMS			
<input type="checkbox"/> F17. Jag har fått uppmuntran/stöd via communities, t ex Lunarstorm, Facebook			
F18. Berätta med egna ord och ge gärna exempel			
K3. Om att bli kränkt Nästa grupp frågor handlar om att bli illa behandlad av andra via Internet och mobil. Det kan t ex handla om att någon retar, hotar eller uttrycker sig på ett otrevligt sätt . Efter frågorna får du en möjlighet att berätta mer med egna ord.			
<input type="checkbox"/> F19. Jag har blivit kränkt via chatt, t ex MSN Messenger			
<input type="checkbox"/> F20. Jag har blivit kränkt via SMS			
<input type="checkbox"/> F21. Jag har blivit kränkt via communities t ex Lunarstorm, Facebook			
F22. Berätta med egna ord och ge gärna exempel			
K4. Om att själv ge uppmuntran och stöd Följande frågor handlar om att själv ge positiva meddelanden till andra via Internet och mobil. Det kan t ex handla om att du visar att du tänker på någon och bryr dig om på ett bra sätt. Efter frågorna får du en möjlighet att berätta mer med egna ord.			
<input type="checkbox"/> F23. Jag har uppmuntrat/stöttat någon via chatt, t ex MSN Messenger			
<input type="checkbox"/> F24. Jag har uppmuntrat/stöttat någon via SMS			
<input type="checkbox"/> F25. Jag har uppmuntrat/stöttat någon via communities t ex Lunarstorm, Facebook			
F26. Berätta med egna ord och ge gärna exempel			
K5. Om att själv kränka någon Nu kommer några frågor som handlar om att själv kränka andra via Internet och mobil. Det kan t ex handla om att du retar eller hotar någon eller uttrycker dig på ett otrevligt sätt . Efter frågorna får du en möjlighet att berätta mer med egna ord.			
<input type="checkbox"/> F27. Jag har kränkt någon via chatt, t ex MSN Messenger			
<input type="checkbox"/> F28. Jag har kränkt någon via SMS			
<input type="checkbox"/> F29. Jag har kränkt någon via communities, t ex Lunarstorm, Facebook			
F30. Berätta med egna ord och ge gärna exempel			
K6. Tankar kring att ge uppmuntran och stöd Nu vill vi att du jämför hur det är att möta andra via mobil/Internet jämfört med att möta någon "öga mot öga". Vi vill veta om du tycker att det är lättare eller svårare att uppmuntra eller kränka på det ena eller andra sättet. Efter frågorna får du en möjlighet att berätta mer med egna ord.			
<input type="checkbox"/> F31. Jag tycker att det är lättare att ge uppmuntran/stöd till någon via			







































































































































mobiltelefon/Internet än vi ett vanligt möte med kompisar			
<input type="checkbox"/> F32. Jag tycker att det är lättare att kränka någon via mobiltelefon/Internet än vid ett vanligt möte med kompisar			
<input type="checkbox"/> F33. Jag tycker att det är mer OK att kränka någon via mobiltelefon/Internet än vid ett vanligt möte med kompisar			
F34. Berätta med egna ord och ge gärna exempel			
K7. Om att själv bli uppmuntrad/stöttad eller kränkt Nu vill vi att du jämför hur du själv upplever att det är att bli uppmuntrad/stöttad eller kränkt via mobil/Internet jämfört med att möta någon "öga mot öga". Efter frågorna får du en möjlighet att berätta mer med egna ord.			
<input type="checkbox"/> F35. Jag tycker att det är bättre att bli uppmuntrad/stöttad via mobiltelefon/Internet än vid ett vanligt möte med kompisar			
<input type="checkbox"/> F36. Jag tycker att det är värre att bli kränkt via mobiltelefon/Internet än vid ett vanligt möte med kompisar			
F37. Berätta med egna ord och ge gärna exempel			
K8. Om att prata med vuxna om dessa frågor Till sist vill vi veta mer om din kontakt med vuxna, hemma och i skolan, när det gäller dessa frågor. Först kommer två frågor att svara på och därefter får du en möjlighet att berätta mer med egna ord.			
<input type="checkbox"/> F38. I skolan har vi pratat om hur vi bemöter varand...			
<input type="checkbox"/> F39. Hemma har vi pratat om hur vi bemöter varandra på Internet/mobil			
F40. Berätta med egna ord och ge gärna exempel			
F41. Annat du vill berätta eller kommentera			
F42. Har du tid och lust att vara med att diskutera ...			

Bilaga 2

Avgränsning; uppsatsens bearbetade enkätfrågor.

Enkätfrågor

[Symbolförklaringar](#)

 Frågor	Skapa ny fråga		   
 F1. Jag är		 	    
 F2. Jag går i		 	    
 F3. Jag går på		 	    
 F8. Jag använder mobiltelefonen till att ringa kompisar		 	    
 Följdfrågor mobil	Skapa ny fråga		   
 F9. Jag använder mobiltelefonen till att skicka SMS till kompisar		 	    
 F10. Jag använder mobiltelefonen till att skicka MMS till kompisar		 	    
 Fler frågor	Skapa ny fråga		   
 F12. Jag använder datorn till att skicka e-post till kompisar		 	    
 F13. Jag använder datorn till att chatta med kompisar t ex via MSN Messenger.		 	    
 F14. Jag använder datorn till att prata med andra i communities t ex Lunarstorm, Facebook		 	    
 K2. Om att få uppmuntran och stöd. Nu kommer några frågor som handlar om att få positiva meddelanden av andra via Internet och mobil. Det kan t ex handla om att någon visar att de tänker på dig och bryr sig om dig på ett bra sätt. Efter frågorna får du en möjlighet att berätta mer med egna ord.		 	    
 F15. Jag har fått uppmuntran/stöd via chatt, t ex MSN Messenger		 	    
 F16. Jag har fått uppmuntran/stöd via SMS		 	    
 F17. Jag har fått uppmuntran/stöd via communities, t ex Lunarstorm, Facebook		 	    
 F18. Berätta med egna ord och ge gärna exempel		 	    
 K4. Om att själv ge uppmuntran och stöd Följande frågor handlar om att själv ge positiva meddelanden till andra via Internet och mobil. Det kan t ex handla om att du visar att du tänker på någon och bryr dig om på ett bra sätt. Efter frågorna får du en möjlighet att berätta mer med egna ord.		 	    

<input type="checkbox"/> F23. Jag har uppmuntrat/stöttat någon via chatt, t ex MSN Messenger	 	   
<input type="checkbox"/> F24. Jag har uppmuntrat/stöttat någon via SMS	 	   
<input type="checkbox"/> F25. Jag har uppmuntrat/stöttat någon via communities t ex Lunarstorm, Facebook	 	   
 F26. Berätta med egna ord och ge gärna exempel	 	   
 K6. Tankar kring att ge uppmuntran och stöd Nu vill vi att du jämför hur det är att möta andra via mobil/Internet jämfört med att möta någon "öga mot öga". Vi vill veta om du tycker att det är lättare eller svårare att uppmuntra eller kränka på det ena eller andra sättet. Efter frågorna får du en möjlighet att berätta mer med egna ord.	 	   
<input type="checkbox"/> F31. Jag tycker att det är lättare att ge uppmuntran/stöd till någon via mobiltelefon/Internet än vi ett vanligt möte med kompisar	 	   
<input type="checkbox"/> F32. Jag tycker att det är lättare att kränka någon via mobiltelefon/Internet än vid ett vanligt möte med kompisar	 	   
<input type="checkbox"/> F33. Jag tycker att det är mer OK att kränka någon via mobiltelefon/Internet än vid ett vanligt möte med kompisar	 	   
 F34. Berätta med egna ord och ge gärna exempel	 	   
 K7. Om att själv bli uppmuntrad/stöttad eller kränkt Nu vill vi att du jämför hur du själv upplever att det är att bli uppmuntrad/stöttad eller kränkt via mobil/Internet jämfört med att möta någon "öga mot öga". Efter frågorna får du en möjlighet att berätta mer med egna ord.	 	   
<input type="checkbox"/> F35. Jag tycker att det är bättre att bli uppmuntrad/stöttad via mobiltelefon/Internet än vid ett vanligt möte med kompisar	 	   
<input type="checkbox"/> F36. Jag tycker att det är värre att bli kränkt via mobiltelefon/Internet än vid ett vanligt möte med kompisar	 	   
 F37. Berätta med egna ord och ge gärna exempel	 	   
 K8. Om att prata med vuxna om dessa frågor Till sist vill vi veta mer om din kontakt med vuxna, hemma och i skolan, när det gäller dessa frågor. Först kommer två frågor att svara på och därefter får du en möjlighet att berätta mer med egna ord.	 	   
<input type="checkbox"/> F38. I skolan har vi pratat om hur vi bemöter varand...	 	   
<input type="checkbox"/> F39. Hemma har vi pratat om hur vi bemöter varandra på Internet/mobil	 	   
 F40. Berätta med egna ord och ge gärna exempel	 	   