

Lunds universitet  
Socialhögskolan  
SOL 067  
Vårterminen 2005

# UNGDOMAR OCH DATORN

Vilken roll spelar datorn i ungdomars liv?

Författare : Marie Wessman  
Handledare: Bodil Rasmusson

## **Abstract**

How does the computer influence teenagers' lives. I interviewed five young people, and gave a questionnaire to another 47, about this. What I found was that they were aware of and handled well the risks with the Internet and the computer, but had problems with the computer taking too much of their time. They wanted more time for their families and outdoor activities. It was mainly the Internet that seemed to have an influence on the teenagers, not the computer as a machine. They told me that there was a rough climate on the Internet, partly because of the possibility of being anonymous. This climate tended to affect their identities. Girls and boys used the computer and the Internet in different ways. The boys generally played computer games while the girls mostly chatted with friends and visited online communities. For schoolwork they all felt that the computer was a help.

# Innehållsförteckning

<b>FÖRORD</b> .....	<b>3</b>
<b>1. INLEDNING</b> .....	<b>4</b>
1.1 PROBLEMFÖRMULERING.....	4
1.2 SYFTE OCH FRÅGESTÄLLNING.....	4
<b>2. METOD</b> .....	<b>5</b>
2.1 METODVAL.....	5
2.2 URVAL.....	5
2.3 TILLVÄGAGÅNGSSÄTT.....	6
2.4 ETISKA ÖVERVÄGANDEN.....	7
2.5 KÄLLOR OCH KÄLLKRITIK.....	7
2.6 RESULTATETS TILLFÖRLITLIGHET.....	8
2.7 BEARBETNING OCH ANALYS AV DET EMPIRISKA MATERIALET.....	8
<b>3. BEGREPPSFÖRKLARINGAR</b> .....	<b>9</b>
3.1 INTERNET.....	9
3.1.1 Surfa på nätet.....	9
3.2 CHATT.....	9
3.2.1 MSN Messenger.....	9
3.4 MÖTESPLATSER.....	9
3.5 DATORSPEL.....	10
3.6 FORUM.....	10
<b>4. FAKTABAKGRUND</b> .....	<b>10</b>
4.1 TILLGÅNG TILL DATOR.....	10
4.2 DATORANVÄNDANDE.....	11
4.3 DATORBEROENDE.....	11
4.4 ANONYMITET PÅ INTERNET.....	12
4.5 FAROR OCH RISKER.....	12
<b>5. TIDIGARE FORSKNING</b> .....	<b>13</b>
5.1 KÖNSPERSPEKTIV.....	13
5.2 UNGDOMSGRUPPER OCH UNGDOMSKULTURER.....	14
5.2.1 Symboler.....	15
5.2.2 Individualisering och globalisering.....	15
<b>6. TEORIER</b> .....	<b>16</b>
6.1 POSTMODERN UNGDOM.....	16
6.1.1 Upplösning av traditioner, normer och generationsgränser.....	16
6.1.2 Förändrad livssituation.....	17
6.1.3 Sökande.....	18
6.1.4 Krav på görbarhet.....	18
6.2 RELATIONER MELLAN MÄNNISKA OCH DATOR.....	19
6.2.1 Användare och Hackers.....	19
6.2.2 Fängslande kraft.....	19
<b>7. RESULTATREDOVISNING</b> .....	<b>19</b>
7.1 HUR ANVÄNDS DATORN?.....	20
7.2 HUR SER UNGDOMARNAS DATORANVÄNDANDE UT?.....	21
7.3 RÄTT OCH FEL.....	22
7.4 GLOBALISERING.....	23
7.5 SYMBOLER.....	24
7.6 RELATIONER - ÖVER NÄTET OCH I VERKLIGHETEN.....	24

7.6.1 Internet.....	25
7.6.2 Anonym på nätet.....	26
7.6.3 Kan man bli vän över nätet?.....	27
7.6.4 Umgänge.....	27
7.6.5 Faror och risker.....	28
7.7 RISKEN ATT FASTNA FRAMFÖR DATORN?.....	29
7.7.1 Beroende .....	29
7.7.2 Strategier för att minska riskerna.....	30
7.8 GER ELLER TAR DATORN TID?.....	31
7.9 SKILLNADER MELLAN FLICKOR OCH POJKAR.....	32
7.10 VAD HADE DU GJORT OM DATORN INTE FANNS? .....	33
<b>8. ANALYS .....</b>	<b>34</b>
8.1 DATORN, POSITIV ELLER NEGATIV?.....	34
8.2 IDENTITET, UMGÄNGE OCH ANONYMITET.....	35
8.4 INTERNET ÄR STORT .....	37
8.5 FLICKOR OCH POJKAR.....	38
<b>9. SLUTDISKUSSION .....</b>	<b>40</b>
9.1 VUXNAS NÄRVARO.....	40
9.2 HJÄLP ATT FÅ TID .....	40
<b>REFERENSER.....</b>	<b>42</b>
<i>Hemsidor/Internet.....</i>	<i>42</i>
<b>BILAGOR:.....</b>	<b>43</b>
BILAGA 1 - ENKÄT.....	43
BILAGA 2 – INTERVJUGUIDE.....	45
BILAGA 3 – BREV TILL FÖRÄLDRAR.....	47

## Förord

Jag vill tacka alla ungdomar, och lärare, på den gymnasieskola som hjälpt mig med att få fakta till denna uppsats. Jag har lovat ungdomarna anonymitet samt att jag inte ska uppge vilken skola de går på – men om ni själva läser dessa rader ska ni veta att jag är imponerad över er. Ni har ställt upp helhjärtat och engagerat, svarat ärligt och sagt så många kloka saker.

Jag vill också av hela mitt hjärta tacka mina två tonårssöner som hjälpt mig att hålla humöret uppe under arbetets gång och ställt upp med sin kunskap om datorer då jag kört fast med den tekniska biten till mitt arbete – tack, Pelle och Hampus!

Slutligen vill jag tacka min handledare Bodil Rasmusson för hennes stöd – en kvinna som alltid har ett leende på läpparna och låter som att inget är omöjligt.

# 1. Inledning

## 1.1 Problemformulering

*"Du vet att du stött för mycket framför datorn när du upptäcker att du skakar fjärrkontrollen för att inte skärmsläckaren ska slå på."*

(*"Citat att citera"*, hemsida)

Något som är aktuellt idag är ungdomars datoranvändande. Det är ett område som ofta diskuteras både i tidningar, tv och på Internet. Mestadels är det negativa och oroliga tankar som framförs, bland annat kring att ungdomar använder datorn för mycket, att de blir beroende, att de spelar våldsamma spel, att de sitter för mycket stilla, samt att deras skolbetyg blir lidande. Tankar som kanske är befogade. Klart fler än hälften av pojkarna i tonåren har idag hemmet som sin favoritplats beroende på att datorn drar (BO/SCB, 2004).

En annan fråga som också är aktuell är ungdomars psykiska ohälsa, vilket bland annat innebär att många unga upplever att de utsätts för mycket stress i livet och även att många känner sig ensamma (BRIS, 2004). Även detta skrivs det om i media och på nätet.

Har datorn någon roll i detta? Kanske tar datorspel och Internetsurfande allt för mycket tid från ungdomarna så att de blir stressade. Kanske ger inte umgänget över nätet samma utbyte som det i verkliga livet och att ungdomarna därför känner sig ensamma.

De ungdomar som är i gymnasieåldern idag är bland de första som har vuxit upp med en persondator i hemmet. De har många gånger spelat spel och umgåtts med vänner över nätet sedan de var små. Det är naturligt för dem på ett annat sätt än för lite äldre. De är experterna på sina egna liv och sina livsstilar.

Mot denna bakgrund blev mitt intresse väckt för att ta reda på hur de själva tänker och tycker om vilken roll datorn har i deras liv. Kanske oroar sig de vuxna i onödan, eller över fel saker.

## 1.2 Syfte och frågeställning

Syftet är att undersöka vad ungdomar, vid teoretiska gymnasieprogram, uppfattar att datorn har för roll i deras liv och vilken betydelse den har för deras relationer, identitetsskapande och grupptillhörighet. Intressant blir då även att veta hur mycket de använder datorn och till vad, samt om det finns skillnader mellan flickor och pojkar.

Mina frågeställningar är:

- Hur mycket och till vad används datorn av ungdomar?
- Bidrar datoranvändning och kommunikation via Internet till att forma ungdomars identitet och grupptillhörighet?
- Påverkas ungdomars relationer, kontaktskapande och umgänge av datorn?
- Finns det skillnader mellan pojkar och flickor i dessa saker?

Min infallsvinkel på dessa frågor blir att se dem ur ungdomarnas perspektiv, även om det naturligtvis färgas av att det är tolkat av mig. Min tanke är likväl att arbetet ska förmedla det ungdomarna själva tycker, tänker och känner.

Olika undersökningar visar att i vissa frågor skiljer ungdomarnas vanor och tankar kring datorn och dess betydelse mellan könen. Jag har därför analyserat delar av det empiriska materialet ur ett genusperspektiv.

## **2. Metod**

### **2.1 Metodval**

Jag har använt både kvalitativ och kvantitativ metod då jag genomfört denna studie.

Att kombinera olika metoder ger ett bredare faktaunderlag och därmed en säkrare grund för tolkningen av det insamlade materialet. Den kvalitativa intervjun passar då man vill få kunskap om det särpräglade. Den kvantitativa metoden passar bäst då man exempelvis vill veta hur ofta något förekommer eller hur vanligt något är. (Repstad, 1999)

Jag har lämnat ut en enkät (bilaga 1) i två gymnasieklasser, vilket räknas som en kvantitativ undersökning, samt gjort kvalitativa intervjuer med fem ungdomar. I min enkät fanns både fasta frågor med angivna svarsalternativ och öppna frågor där respondenten själv får möjlighet att formulera sina svar. Inför intervjuerna hade jag skapat en intervjuguide (bilaga 2) med olika hithörande ämnesområden.

### **2.2 Urval**

Jag har valt att vända mig till ungdomar i den första årskursen på gymnasiet. Ungdomar i den åldern förväntas kunna se på sig själv och sitt datoranvändande ur olika synvinklar. De är dessutom bland de första som har haft tillgång till dator sedan de var små. Därmed kan de förmodas ha en annan relation till den än den äldre generationen.

För att begränsa mig valde jag att endast vända mig till ungdomar vid de teoretiska programmen. Jag kontaktade en gymnasieskola och fick tillgång till dels en klass vid det naturvetenskapliga programmet och dels en vid det samhällsvetenskapliga programmet. Den naturvetenskapliga klassen bestod av 20 elever, 14 pojkar och sex flickor. Den samhälls-

vetenskapliga klassen var något större och bestod av 27 elever, 21 flickor och sex pojkar. Samtliga 47 elever deltog i enkätundersökningen.

Jag ville förutom enkätundersökningen göra kvalitativa intervjuer med fem elever ur de två klasserna, både flickor och pojkar. På enkäten fanns möjlighet att anmäla sitt intresse för att delta i en intervju. I samhällsklassen anmälde endast två flickor sitt intresse, medan nio elever i naturklassen var intresserade att delta, fyra flickor och fem pojkar. Då jag ville ha ungefär lika stor andel från de båda klasserna, valde jag att intervjua två från en klass och tre från den andra. Jag utgick från de två flickorna i samhällsklassen och valde att lotta fram tre elever av de nio som anmält intresse i den naturvetenskapliga klassen. Det var sammantaget fler flickor än pojkar som anmält sitt intresse, varför jag intervjuade tre flickor och två pojkar.

### **2.3 Tillvägagångssätt**

Jag fick kontakt med den aktuella skolan genom en lärare som kom att fungera som en förmedlande länk till både rektor och en annan lärare. Rektor gav sitt tillstånd till min undersökning. När detta var gjort besökte jag de två klasserna och presenterade mig.

När jag kom till klasserna berättade jag om mig själv, att jag läser till socionom och att man då skriver en uppsats samt svarade på alla nyfikna frågor. Jag poängterade att jag med mitt arbete vill föra fram ungdomarnas perspektiv och att de kunde se detta som en möjlighet att uttrycka sina åsikter. Jag påtalade vikten av att jag fick olika informanter, att jag ville intervjua både flickor och pojkar, både ungdomar med stort och litet intresse för datorer.

Jag lämnade ut enkäten när jag var i klassen. På enkätens framsida fanns möjlighet att skriva upp sig om man var intresserad av att delta även i en intervju. Jag förklarade att om det var flera som ville bli intervjuade än de fem jag hann med skulle jag lotta och att jag skulle komma att kontakta dem jag skulle intervjua via mejl eller telefon. De fick också information om att intervjuerna skulle hållas utanför skoltid, men på skolan.

Då jag lottat fram de fem eleverna sände jag dem som angett en mejladress ett mejl om att jag valt ut dem och medsände även information till föräldrarna. Efter någon dag ringde jag upp eleverna och vi bestämde tid och plats. De ungdomar som inte hade angett mejladress ringde jag upp.

På skolan upplät man ett litet samtalsrum för intervjuerna. Jag hade med min intervjuguide (bilaga 2) och en liten bandspelare som jag spelade in intervjuerna på.



## 2.4 Etiska överväganden

Detta är inte ett så känsligt ämne, utan något som ungdomarna tyckte var lätt att prata om. Trots detta är det viktigt att garantera deras anonymitet, både gällande vad de skrev i enkäten och vad de sa i intervjuerna. Detta informerade jag noga om, både vid utlämningen av enkäterna och vid intervjuerna.

Inför intervjuerna fick även ungdomarna ett brev (bilaga 3) via ungdomarnas mejl eller som vanligt brev via posten, där jag beskrev mig själv och mitt arbete. Längst ner i brevet fanns ett avsnitt där en förälder kunde skriva under att de godkände att deras barn deltog i en intervju. Ungdomarna uppmanades att ta med sig det undertecknade brevet och lämna till mig i samband med intervjun.

Innan intervjun berättade jag att jag senare skulle skriva av intervjuerna ordagrant och därefter ta bort intervjuerna från banden. Jag påminde om att ungdomarna var anonyma, att jag i stort bara hänvisar till vad de tycker och ifall jag ville citera någon, skulle dennes namn inte uppges i texten. Sedan samtalade vi omkring en timma per intervju, med intervjuguiden som stöd.

## 2.5 Källor och källkritik

Till detta arbete har jag funnit information i litteratur, tidskrifter och på Internet.

För att veta om man kan lita på den information man finner bör man ställa sig frågor av typen: Vem har skrivit detta? Varför skrevs det? Vem vänder sig informationen till? (Skolverket, hemsida). Detta gäller både böcker och hemsidor. En boks baksida brukar informera om dess innehåll och ofta om författaren och dennes bakgrund, liksom man kan ögna genom både innehållsförteckning och boken. Samma sak gäller hemsidor. Man kan kontrollera vem som skrivit texten och varför, samt vem som står för hemsidan. Har man nått en undersida via en sökmotor, bör man ta sig till huvudsidan och se vem som ligger bakom. Ett exempel på en hemsida jag fann via en sökmotor är ”Välfärdsbulletinen”. Denna hemsida visade sig vara en undersida till statistiska centralbyrån, vilket jag såg då jag tog mig till startsidan. Ett annat exempel är undersökningen ”Barnens nät – nätets barn” som är en undersida till Medierådet.

Då det gäller hemsidor kan man även tänka på var man finner länkarna till dem. Även om man i böcker hänvisar till andra texter är det ännu mer frekvent att man länkar på nätet. Kommer länken från en trovärdig hemsida eller elektroniskt nyhetsbrev får även sidan det länkas till del av den trovärdigheten. Mest kritisk behöver man vara då man söker efter fakta i sökmotorer.

Jag kom exempelvis genom en sökmotor in på en hemsida som heter "Fostrans Portal". Denna sida hade en lång och invecklad hemsidaadress, vilket fick mig att vilja fastställa om sidan var seriös. Jag klickade på "Om oss" och fick information om att sidan var gjord av tre studenter och om den utbildning de läste. Jag fick förtroende för sidan och fann mycket intressant information där.

Jag har vid val av både litteratur och hemsidor, vilket ofta är identiskt i och med att många texter idag ligger på nätet som pdf-filer, varit noga med att se på varifrån texterna kommer och vem som skrivit dem samt valt ut dem som jag uppfattar trovärdiga.

## **2.6 Resultatets tillförlitlighet**

Jag har funnit befintlig kunskap att jämföra min lilla undersökning med, både i form av statistik och forskning, varav mycket sammanfaller, pekar åt samma håll som mina resultat.

I och med att de ungdomar jag intervjuat själva anmält sitt intresse kan det tänkas att jag fått en skev bild, att det är en speciellt insatt kategori som ville delta. Det visade sig dock att jag fick intervjupersoner med olika syn och olika användningssätt av datorn. Att få denna bredd på informanter är positivt och viktigt i en studie av detta slag. Vid kvalitativa studier vill man få information om skillnader och nyanser (Repstad, 1999). Studien kom att omfatta både flickor och pojkar varav någon använde datorn mer än 30 timmar i veckan och någon helst inte använde den alls. Någon chattade mest och andra hade sitt intresse i att göra program och annat. Denna variation och bredd har givit mig ett innehållsrikt material.

Samtliga elever deltog i enkäten och jag fick därmed tillgång till en större grupps åsikter och tankar. De fakta som kom fram i enkäten harmonierade bra med de som kom upp under intervjuerna. En fördel med att använda både kvalitativa och kvantitativa metoder vid insamlade av fakta är att man vid kombinationen av de två metoderna får både en möjlighet till jämförelse och en möjlighet till djupdykning (Repstad, 1999).

## **2.7 Bearbetning och analys av det empiriska materialet**

Svar jag fick på de fasta frågorna i enkäten sammanfattade jag i tabeller och diagram där jag kunde utläsa antalet svar, fördelat på kön, på de olika svarsalternativen. Svaren på de öppna frågorna i enkäten skrev jag upp i en lång lista och sammanfattade dem därefter under olika rubriker. Detta gjorde mitt material mera överskådligt.

Intervjuerna skrevs ut ordagrant. Därefter läste jag genom dem och bearbetade dem med utgångspunkt i olika teman.

## 3. Begreppsförklaringar

Här förklarar jag i korthet några begrepp som kommer att förekomma ofta i den fortsatta framställningen.

### 3.1 Internet

Internet tillkom redan i slutet av 1960-talet, men det var inte förrän i början av 1990-talet allmänheten fick tillgång till mediet. Internet används exempelvis för att sprida och hämta information. (SAFT, hemsida) Det finns tre olika användningsområden av Internet. Det är a) information och kommunikation, b) kommersiella aktiviteter samt c) underhållning och gemenskap. Det är det sista området, vilket inkluderar spel, chatt och diskussionsgrupper, som de unga använder mest – här är de rentav överrepresenterade. (Nordfors & Levin, 1999)

#### 3.1.1 Surfa på nätet

Att använda Internet, att bläddra runt bland olika hemsidor, söka och finna saker, besöka forum, chatt och annat som finns på Internet kallas i vardagsspråk – att surfa på nätet.

### 3.2 Chatt

Chatt är en möjlighet att kommunicera över nätet. Ordet kommer ursprungligen från det engelska ordet chat, som betyder småprata. Man chattar i ett chattforum, där det förekommer en diskussion/ett samtal mellan flertalet personer. Möjligheten att ange ett namn som inte är ens riktiga finns och används. Inne i chattforumet skriver man sina inlägg och kan läsa de andras, precis som om man talas vid öga mot öga. (Fostrans portal, hemsida)

#### 3.2.1 MSN Messenger

MSN är inget öppet chattrum, utan en lista där du själv väljer vem du vill lägga till. Med MSN behåller man kontrollen över vem man samtalar med över nätet. Man avgör själv vem som får chatta med en själv eller ens barn. (MSN Messenger, hemsida)

### 3.4 Mötesplatser

Många ungdomar umgås på mötesplatser på Internet. Exempel på sådana mötesplatser är Lunarstorm och Helgon.net. De presenterar sig på följande sätt på sina entrésidor på Internet:

*”Du har kommit till en plats som sprudlar av flört och fest, och frodas av vänskap och diskussioner - dygnet runt. Varje vecka samlas 1 200 000 sköna människor på Sveriges äldsta och mest populära mötesplats för att umgås, nätdejta och diskutera. Medelåldern på LunarStorm är 18 år, men låt inte det hindra dig som*

*är äldre eller yngre. Det finns trevliga vänner och schyssta span i alla tänkbara åldrar, så det räcker och blir över” (Lunarstorm, hemsida)*

*”Tanken är att helgon.net skall vara ett community för människor med alternativa kläd- och musikstilar som synthare, gothare, hårdrockare, punkare och närliggande stilar. Vår primära målgrupp ligger mellan 16 och 40 år och helgon.net är därför huvudsakligen anpassad därefter.” (helgon.net, hemsida)*

### **3.5 Datorspel**

Datorspel är ett nöje som allt fler människor ägnar sig åt. Speciellt barn använder en stor del av sin fritid till att spela datorspel, vilka numera ofta spelas online. Från början var datorspel något man spelade på egen hand, men i och med att många av spelen idag spelas över Internet har det utvecklats till en social aktivitet. Detta har gett upphov till nya spelkulturer och sociala gemenskaper – och även nya ungdomskulturer. (Fostrans portal, hemsida)

### **3.6 Forum**

Ett forum är till för diskussioner, där alla inte måste vara online samtidigt. Här kan man ställa en fråga eller skriva en åsikt som andra sedan kan läsa och besvara då de kommer online. (phpbb.com, hemsida)

## **4. Faktabakgrund**

I detta kapitel presenterar jag lite bakgrundsfakta och statistik - om hur vanligt det är att ha tillgång till en dator, hur och till vad ungdomar använder datorn, risker med datorspel, om anonymitet på Internet samt om faror och risker med datoranvändande och Internet i stort.

### **4.1 Tillgång till dator**

Trenden att ha dator i hemmet växte fram i Sverige under 1990-talet. År 1994 hade ungefär var fjärde person mellan 16 och 84 år tillgång till en persondator i sitt hem. Denna andel hade ökat till 65 % år 2000. Nästan alla tonåringar har tillgång till en dator. Den grupp som främst har tillgång till en dator i sitt hem är ungdomar i åldern 16 till 19 år. Skillnaden mellan könen då det gäller tillgång till en dator i hemmet är inte så stor. Det som skiljer är i hur hög grad man använder den. Män använder den dator de har tillgång till oftare än kvinnor. Familjer med barn har oftare en dator i hemmet än de utan. Allra vanligast är det att ha tillgång till en dator i hemmet i de familjer som är sammanboende och har barn. I denna grupp har nio av tio en dator i sitt hem.(VälfärdsBulletinen, hemsida) Jämfört med övriga Europa har många svenskar tillgång till dator, både i skola och i hemmet. Hela 88 % av de svenska barnen har tillgång till dator med Internetuppkoppling i sitt hem. (BO/SCB, 2004)

## 4.2 Datoranvändande

Numera är hemmet favoritplats för pojkar i 15 till 16 års ålder. Det är här de helst tillbringar sin fritid. Pojkarna har gått om flickorna i hemmaorientering, till stor del beroende på datorn. Hela 65 % av tillfrågade pojkar uppgav att de tillbringade mycket av sin tid framför datorn. (BO/SCB, 2004)

Bland de lite äldre ungdomarna spelar 68 % av pojkarna datorspel någon gång i veckan eller varje dag, medan endast 12 % av flickorna spelar så ofta. Tonårsflickor är istället ute på Internet och 66 % av flickorna är ute på nätet flera gånger i veckan, motsvarande siffra för pojkar är 68 %. Datoranvändandet bland ungdomar går mot att de spelar mindre spel och använder mer tid åt att använda Internet istället. (ibid)

När ungdomarna är ute på Internet och chattar samt besöker olika mötesplatser umgås de där till mellan 80 och 90 % med ungdomar de redan känner i verkliga livet. De saker ungdomar gör mest på sina datorer är att skicka e-post, spela spel över nätet (online), ladda ner musik, chatta samt surfa runt i allmänhet. (ibid)

## 4.3 Datorberoende

Enligt en undersökning gjord av föreningen "Fair Play" bland 2 143 ungdomar spelar omkring 6 % av ungdomarna i åldern 11 till 16 år tv- och datorspel i mer än 35 timmar per vecka. Detta är en ny typ av spelberoende. Om de inte spelar får de abstinens, blir rastlösa och aggressiva samt har svårt att komma på något annat att göra. Ungdomarna spelar ofta så mycket att de förlorar tidsperspektivet, de kan inte slita sig. Till sist kan de inte längre skilja på natt och dag och skolarbetet blir naturligtvis lidande. Att avsluta ett spel kan ta flera dagar och många har svårt att slita sig innan de är klara. De som är mest beroende spelar minst fyra gånger i veckan. (Fair Play, hemsida)

Spelar man riktigt mycket kan det ge upphov till värk i pannloberna och i bakhuvudet. Mer forskning behövs för att ta reda på vad som händer med hjärnan när ett barn ägnar sig åt extremt mycket datorspel. En trött hjärna har svårt att ta emot andra saker som exempelvis skolundervisning. Ännu finns inga vetenskapliga bevis för att tv- och datorspel är beroendeframkallande, men eftersom det finns snarlika symptom måste det utforskas, anser Per Ghatan, som är hjärnforskare och styrelsemedlem i "Fair Play". (ibid)

I de högre åldrarna är det färre som spelar, men dessa spelar i gengäld desto mer. Många känner någon som spelar för mycket, bland de lite äldre ungdomarna säger hela 83 % att de vet någon som har spelproblem. (ibid)

## 4.4 Anonymitet på Internet

Genom datorn öppnas en möjlighet att experimentera med den egna identiteten, exempelvis genom att uppträda under falskt namn på en chatt på Internet (Kollberg, 2000). Anonymiteten på nätet är lockande för många ungdomar. Man kan skapa sig den personlighet man önskar, men bakar ofta in en del av sitt riktiga jag. Denna typ av rollspel ger möjlighet att prova olika identiteter, förkasta vissa drag och behålla andra under den identitetsuppbyggnad som sker under tonåren. (Lalander & Johansson, 2002)

Att vara anonym, eller ljuga om sin identitet, när man är ute på Internet och exempelvis chattar är allmänt accepterat idag. Bland svenska ungdomar som är ute på Internet har 60 % låtsats att de heter något annat, 51 % att de har en annan ålder, 29 % att de ser annorlunda ut än de gör i verkligheten och 19 % att de är av det andra könet. (BO/SCB, 2004)

## 4.5 Faror och risker

En kultur som bryter mot de etablerades, de vuxnas, uppfattningar om hur samhället bör vara väcker lätt moralpanik. Då man inte vet hur man ska tolka de nya symbolerna väljer man ofta att stämpla dem som skadliga. Symbolerna får ofta ett extra värde hos många ungdomar, beroende på att de ges en olaglig karaktär när de inte accepteras, och fungerar därmed ännu bättre för ungdomsgruppen som en protest mot det etablerade samhället. Samhället brukar vänja sig vid nya stilar efter ett tag och ta dem till sig. (Lalander & Johansson, 2002)

Dagens datorer och möjligheten att manövrera dem utan speciella programmeringskunskaper kom på 1980-talet och de som idag är mellan femton och tjugo år är bland de första att ha vuxit upp med datorn. Det ger dem med stor sannolikhet en annan inställning och relation till maskinen än för dem som redan var i vuxen ålder då datorn kom in i deras liv. Sherry Turkle uttrycker denna tanke bra:

*”Ofta är det faktiskt så att det är våra barn som går i spetsen och vi vuxna som oroligt försöker hålla jämna steg” (Turkle, 1997, s. 12)*

En annan fråga Turkle funderar kring är vårt sätt att se på den dragningskraft datorn har. Den som sitter framför datorn kallar vi i dagligt språk ”användare”, ett ord som också används för en användare av droger – användare associeras alltså mestadels till datorer och droger. Turkle vill inte se datorns fängslande kraft som ett beroende utan föredrar tanken om förförelse, lockelse. Hon vill betona att det finns ett förhållande mellan datorn och människan och liknar detta vid kärlek, passion och blind förälskelse. Olika människor dras till datorn av olika orsaker – någon kanske tilltalas av dess perfektionism, andra ser den som en illusion av sällskap utan vänskapens krav. Liksom ett musikinstrument kan vara en förlängning av

hjärnans konstruktion av ljud kan datorn ses som en förlängning av hjärnans tankar, menar hon. Datorn blir då en förlängning av jaget, och även om den inte är unik som sådan kan den erbjuda oss helt nya möjligheter i formen av ett medium som svarar helt mot våra idéer och uttrycker vår mångsidighet. (Turkle, 1997)

Många bär på en existentiell oro över att mänskliga kontakter och gemenskaper ska gå förlorade i och med Internets intåg. Det finns även en oro för att barn ska överge lekarnas gemenskap för datorns isolering. (Nordfors & Levin, 1999)

Internets konsekvenser för den sociala gemenskapen kan också föras vidare till förmågan att tilltro varandra i samhället. Det sociala kapital, som är som det lim som håller samman en gemenskap/grupp, kan exempelvis vara det ömsesidiga förtroende som människor känner för varandra – detta att kunna lita på sina medmänniskor. Frågan är om relationer och gemenskaper via Internet skapar så mycket ömsesidigt förtroende att ett socialt kapital kan uppstå. Nära tre fjärdedelar av Internetanvändarna svarar att de litar på personer de möter, medan endast en femtedel svarade likadant då det gällde möten över Internet. (ibid)

En risk är att Internet kan bli en arena för pedofiler, nynazister m.fl. där de kan verka utan att deras identitet avslöjas och de blir svåra att komma åt. (Lalander & Johansson, 2002)

## **5. Tidigare forskning**

Här presenterar jag befintlig kunskap om skillnader mellan flickor och pojkars attityd mot och användning av datorn, samt ett avsnitt om ungdomsgrupper och ungdomskultur.

### **5.1 Könsperspektiv**

I en artikel, ”Vem gynnas av dataspel för flickor” av Py Kollberg, i tidskriften ”Forskning och Framsteg” fann jag intressant kunskap angående flickor och datorer.

I artikeln berättas att många anser att ungdomars inkörsport till datoranvändande finns i hemmet i form av datorspel. Detta gör att pojkar får ett försprång, då de flesta datorspel är anpassade efter pojkars intressen och sätt att spontant använda datorn. Skillnaden i flickors och pojkars vana vid datorer blir än tydligare i tonåren. (Kollberg, 2000)

I tonåren skapar man sin identitet och är därmed ofta extra känslig för vad som anses vara manligt och kvinnligt. I vårt samhälle har datorn blivit sammankopplad med män och manlighet och detta faktum spelar en större roll för många flickor än exempelvis vetenskapen att många kvinnor använder datorer i sina yrken, då de skapar sig sin identitet. De könsladdade attityder som finns kring datorn påverkar hur flickor och pojkar tar till sig tekniken. (ibid)

Många undersökningar visar att pojkar använder datorerna i skolan betydligt mer än flickorna. Frågan har emellertid aktualiserats huruvida det kanske snarare är så att pojkar använder datorerna på ett synligare sätt och på ett sätt som har hög status. Det finns nämligen, enligt psykoanalytikern Sherry Turkle, belägg för att flickor och pojkar helt spontant använder datorn olika. Flickorna vill gärna ha möjligheten att föra en dialog med datorn medan pojkarna ofta kontrollerar den genom en strukturerad, linjär plan. Problemet är att endast pojkarnas metoder anses vara rätt. På detta vis stängs många flickor ute, eftersom det sätt de vill hantera datorn inte anses som teknisk kompetens. (ibid)

Ser man tekniken som en maktfaktor kan ointresset för datorer hos flickor vara ett demokratiskt problem. Idag är det till största delen män som konstruerar och utvecklar datorer och datorprogram. Datorer och IT är en viktig del av vårt samhälle och att besitta kunskap inom dessa områden ger tillträde till och inflytande över många olika områden, vilka flickor/kvinnor nu riskerar att gå miste om. (ibid)

Det är fortfarande vanligt att flickors ointresse för datorer ses som deras eget fel. Man försöker inte ändra på tekniken, utan på flickorna. Bättre vore att inrikta sig på våra kulturellt konstruerade föreställningar och omskapa de värderingar som finns i datorprogrammen, så att de även passar flickor. (ibid)

Det finns exempel på datorspel, som vänder sig till både flickor och pojkar. Ett sådant spel är ”Runaways”, som går ut på att spåra upp ungdomar som rymt hemifrån. Här får man chansen att utforska den egna identiteten. Både pojkar och flickor har gett detta spel gott betyg. Problem med denna typ av spel som utmanar könsstereotyperna är att de har svårt att lyckas på spelmarknaden och företagen vågar inte satsa pengar på något sådant – speciellt inte idag då den könsspecifika marknadsföringen och produktionen av leksaker ökar. (ibid)

Flickor uttrycker svårigheten att komma åt att använda datorn i familjen, framförallt de som har en bror. Finns en dator i flickans hem är den oftast placerad på broderns rum och han använder den. Även om datorn står i ett gemensamt rum i familjen sitter oftast brodern framför den. På så vis får flickorna svårt att använda datorn. (Medierådet, hemsida)

## **5.2 Ungdomsgrupper och ungdomskulturer**

Ungdomskulturen är intressant ur många perspektiv. Många gånger är ungdomarna och deras kultur en indikator för resten av samhället. (Lalander & Johansson, 2002)

Gruppen ger individen en känsla av frihet, makt, trygghet och bekräftelse. Genom att tillhöra en grupp behöver individen inte endast lita till sina egna resurser utan blir delaktig i det stöd gruppens gemenskap ger. Eftersom gruppen tillför individen denna styrka väljer



många att stanna kvar i en grupp och följa de regler som gruppen har. Man blir alltså inte kvar i en grupp i rädsla för bestraffningar från gruppen eller oro över att avvika, utan för att den egna identiteten stärks genom att man gör som de andra i gruppen. (ibid.)

### **5.2.1 Symboler**

Det är med hjälp av symboler man skapar både sin egen och gruppens identitet. Ungdomars stil och kulturskapande är extra intressant då man i den åldern ofta experimenterar med sin identitet. Beroende på vilka symboler man väljer och hur man sätter samman dem bildar man olika stilar. Det är genom symboler en grupp visar sin identitet. Man vill visa vad gruppen står för, vad som särskiljer den. De symboler man använder svetsar samman gruppens medlemmar. Det kan handla om olika sätt att prata och hälsa på mm. Något som är självklart, sammanlänkande, för gruppmedlemmarna men inte för de som inte är med i gruppen. Gruppen blir på så vis nästan som ett hemligt sällskap och vi-känslan förstärks. (Lalander & Johansson, 2002)

Gruppen man tillhör kan betraktas som en sorts frizon där man har möjlighet att arbeta med identiteter och symboler. I gruppen finns utrymme för lek och kreativitet. Man sitter vid datorn, lyssnar på musik, skämtar och tar till sig olika symboler som man införlivar med gruppen. I skolan och även i hemmet upplever ungdomarna krav och förväntningar, men i gruppen är de fria. Genom umgänge med småprat, fika och gemensamma upplevelser byggs gruppens kultur upp. Dess symboler och identitet skapar en image av hur gruppmedlemmarna vill vara, dock snarare som en illusion än verkligheten. Genom att ens egen grupp uppvärderas, nedvärderas också samtidigt andra grupper. (ibid.)

### **5.2.2 Individualisering och globalisering**

Ungdomar idag vill gärna vara del av ett större sammanhang, samtidigt som de värnar om sin individuella frihet. Det gamla mottot ”En för alla, alla för en” är satt ur spel. Det man minst vill är att bli definierad av andra, insatt i en bestämd grupp – att tillhöra den tråkiga massan. Enligt professor Thomas Ziehe skapar dagens ungdomar ofta sin identitet med hjälp av varandra och olika medier, snarare än med föräldragenerationens kloka råd. (Lalander & Johansson, 2002)

Globaliseringen hänger mycket samman med ungdomars ökade användning av Internet, vilken gör att världen blir mindre och kommer närmare. (BO/SCB, 2004) I takt med att världen moderniserats har avstånden mellan länderna krympt. Även de ungdomar som inte reser kommer i kontakt med mycket runt om i världen genom olika medier, inte minst datorn.

Allt fler influenser för ungdomskulturen kommer från det globala och skapar ofta en blandning av lokalt och globalt. (Lalander & Johansson, 2002)

Vanligen menas med begreppet ungdomsgrupp en grupp ungdomar som umgås ansikte-mot-ansikte. I och med Internets intåg i ungdomars liv är detta inte längre nödvändigtvis fallet. Idag umgås många över nätet och kan ha sin bästa vän på andra sidan jordklotet. Via Internet skapas och sprids ungdomskulturer som saknar fäste i någon speciell lokal miljö. (ibid.)

## **6. Teorier**

Detta avsnitt behandlar de två olika forskares teorier jag tagit fasta på; dels Thomas Ziehes teorier kring postmodern ungdom, ungdomskultur och ungdomsgrupper och dels Sherry Turkles teorier kring relationen mellan människa och dator.

### **6.1 Postmodern ungdom**

Thomas Ziehe är professor i pedagogik i Frankfurt. Han räknas idag som en av vår tids viktigaste kultur- och samhällsanalytiker. Ziehe problematiserar det som verkar självklart. Hans teorier förklarar inte allting utan ska snarare ses som belysande vissa sidor av det moderna livet. Teorierna kan ses som tolkningsförslag om hur ungdomsfenomen hänger samman med hur samhället i övrigt utvecklas. (Ziehe, 1992)

#### **6.1.1 Upplösning av traditioner, normer och generationsgränser**

Ziehe beskriver vår tid som en period där gamla traditioner och normer löses upp och får mindre betydelse. Traditionerna gällande arbete, familjebildning och identitet fungerar inte lika bra längre och ifrågasätts. För individen kan denna process leda till såväl förändring som osäkerhet. Ziehe ser detta skeende som bärande både för- och nackdelar. Alla i samhället påverkas av dessa samhällsförändringar, men det är troligt att unga påverkas mest då de är i den känsliga fas i livet där de bland annat ska skapa sig en identitet. De unga har, förutom att de nu lever i detta moderna samhälle, även vuxit upp i det, vilket gör att de inte endast påverkas ”uppifrån” av det nya samhället, som vi alla gör, utan också ”nerifrån” genom barndomens uppväxtvillkor. (Ziehe, 1992)

Barn och unga idag har en ekonomiskt sett tryggare uppväxt än tidigare generationer. På andra sätt kan deras barndom däremot inte alls ses som lika trygg. Idag är exempelvis barnens och ungdomarnas värld indragen i vuxenvärlden. De blir involverade i de vuxnas vardag, deras samtal, deras åsikter och konflikter. Gränsen mellan generationerna har till stor del

suddats ut. De ungas världsbild kommer allt mer att likna de vuxnas, lite dyster och världslig med en undran om hur framtiden ska te sig. Barnen har också blivit indragna i den ökade konsumtionen. Det blir allt svårare för barnet att se sin egen betydelse som människa. Mycket styrs av trender och behovsströmningar efter senaste stilen. En stor del av det barn och ungdomar idag vill ha måste köpas, och många fritidssysselsättningar kostar pengar. Sett ur barnets synvinkel står ofta den summa pengar som använts i proportion till hur stor föräldrarnas kärlek är. (ibid.)

### **6.1.2 Förändrad livssituation**

Prestationer blir allt viktigare i barns och ungas värld, man blir allt oftare värderad efter vad man gör. Fantasin, tanken om hur man vill vara, vilken identitet man vill ha, blir en belastning. Var och en förväntas idag att skapa sig en identitet. Man ska kunna representera sig själv socialt och mentalt och ”vinna poäng”. På gott och ont baseras inte längre vår identitet på traditionella normer utan den enskilde har fått utrymme för eget identitets-skapande. Detta ger en större valfrihet men också en ökad risk att ”välja fel” och misslyckas. (Ziehe, 1992)

Enligt Ziehe finns det flera förekommande sätt att bearbeta denna förändrade livssituation. Ett är en växande längtan efter fördjupade och mer intensiva känslor och relationer. Detta kan bland annat visa sig i form av en sårbar självuppfattning och en ensidig fokusering på relationer. Denna längtan kan mycket väl också hänga samman med den i dag ökade sårbarheten hos självkänslan hos många. En ökande rädsla för att andra ska se ned på en finns bland ungdomar idag. Man är rädd för att bli avvisad och sårad. Att skydda sig mot möjliga negativa reaktioner från andra har kommit att bli ett stort behov hos många unga. Detta skydd skapas genom en återhållsamhet med uttryck och beteende, i stil med ”om jag inte hörs och syns kan ingen komma åt mig”. (ibid)

Ett annat sätt att bearbeta den förändrade livssituationen i det moderna samhället är enligt Ziehe en motivationsförskjutning. För tidigare generationer har inte den frågemöjlighet funnits som många ungdomar ställer sig idag, det vill säga ”Ska jag kräva det av mig?”. Att inte ha ”någon lust” är säkert en känsla många generationer känt, men kanske inte förrän nu har frågan om självdisciplinen blivit möjlig. Denna förmåga att ställa frågor till sig själv kan också bli ett problem, om man endast ser vad man inte vill. Då ersätts lustprincipen med undvikandets princip. Om ens enda ”lust” är att undvika olust missar man lyckokänslan. Man följer sina rädslor och inte sina behov. (ibid.)

### **6.1.3 Sökande**

Ungdomarna har enligt Ziehe blivit tilldelade samhällsrollen att representera sökandet efter annorlunda livsformer. Ungdomarna får ta riskerna och resten av samhället står mer som åskådare. En av dessa alternativa trender vi kan se hos ungdomar är ett ökat intresse för estetik och semiotik. Det betyder att de intresserar sig för estetisk utstyrelse och för tecknens värld, exempelvis i form av datorer och graffiti. Detta är egentligen ingen trend specifik för ungdomar utan de har mer tilldelats rollen av samhället att gå i bräschen för dessa livsstilar. Situationen att bli tilldelad en roll på detta vis leder till att de unga inte bara är unga utan också medvetna om att de är unga. Detta kan bli underligt för ungdomarna då de ibland kan uppleva att samhället är intresserat av ungdomlighet men inte i ungdomarna själva, här uppstår ett glapp. Ziehe skriver att många ungdomar idag har en känsla av att ”allting skulle kunna vara annorlunda, men jag kan knappast förändra någonting”. (Ziehe, 1992)

Något många ungdomar letar efter i denna moderniserade värld är äkthet. Tyvärr leder ibland denna längtan och sökande efter äkthet snarare till undvikande, då man är alltför rädd att verka oäkta om man hörs och syns och drar man sig därför snarare undan. (ibid.)

Mitt i det oöverskådliga vetandefält som ungdomar idag lever i har de utvecklat specialistkompetenser. De är mycket bättre än de äldre generationerna på den virtuella informationsbehandlingen. De har exempelvis lättare för att lära sig datorspråk. Det finns de som anser att detta kan bero på ett annat sätt att se, tänka och bearbeta informationen. Annat dessa ungdomar är bättre på än äldre är exempelvis att spela datorspel, på snabbheten att uppfatta saker i snabba reklamslag och videoclips samt känslan för estetiska processer. Det bildmässiga har blivit allt mer dominerande. (ibid.)

### **6.1.4 Krav på görbarhet**

Det moderna samhälle vi lever i är inte enbart förändrat på ett samhällsplan utan även kulturen har förändrats. I ett samhälle där vardagen förändras på grund av introducerandet av diverse teknisk utrustning förändras även kulturen. Moderniseringen påverkar vårt sätt att se världen och sätter sin prägel på oss. En förändring som kommit med exempelvis de nyare medierna och dess spridning är att vi har större tillgång till vetande idag, även ungdomar. Detta påverkar. En sak det ökande vetande kan göra är att ställa krav på görbarhet, på att man ska planera sin livsstil. Det uppstår sociala krav på individen att individualisera sig. Man uppmanas att medvetet planera sin livsväg, det samma gäller den sociala ställningen. Traditioner spelar mindre roll, nu ska individen själv välja, planera och göra. Detta öppnar både nya möjligheter och skapar svårigheter för individen. (Ziehe, 1992)

## **6.2 Relationer mellan människa och dator**

Sherry Turkle är professor i science of sociologi vid Massachusetts Institute of Technology (MIT). Hon är legitimerad psykolog och innehar en doktorsgrad i sociologi och psykologi från Harvard. Hennes intresse fokuserar sig mycket mot relationen mellan människa och dator. (Turkle, 1997)

### **6.2.1 Användare och Hackers**

Turkle menar på att vi använder datorn väldigt olika och att de som använder datorn kan delas upp i olika kategorier, varav de två vanligaste är användare och hackers. Användaren är den som använder datorn utan att intressera sig för hur datorn fungerar rent tekniskt. Denna grupp tillkom då datorns gränssnitt blev mer grafiskt på 1980-talet och man inte längre behövde kunna programmera för att kunna använda en dator. Hackern är användarens motsats. Denne är passionerat intresserad av att bemästra själva maskinen. De olika sätt vi ser på och använder datorn gör att vi påverkas olika av den. Eftersom man kan ha så olika förhållningssätt öppnar datoranvändandet möjlighet till olika stilar och olika kulturer. Några intresserar sig för att umgås virtuellt över nätet medan andra är mer intresserade av matematiken eller delarna i datorn, vad de gör och hur man kan bemästra dem. (Turkle, 1997)

### **6.2.2 Fängslande kraft**

Turkle har även idéer kring att vi lätt ser ett stort datoranvändande som ett beroende. Turkle vill hellre se datorns fängslande kraft som ett förhållande mellan datorn och människan och likna detta vid kärlek, passion och blind förälskelse. (Turkle, 1997)

Genom datorn och Internets intåg i våra liv formar vi idag vår identitet på ett nytt vis och vi upplever den även annorlunda jämfört med tidigare. Den är inte så fast som förr, utan idag kan vi ha flera olika identiteter. Detta kan man se på allt från att forskare försöker skapa virtuellt liv och att barn och ungdomar har flera olika virtuella personligheter i världen på Internet. Detta kan ses som bevis på att det sker grundläggande omställningar i vårt sätt att skapa och betrakta mänsklig identitet. (ibid.)

## **7. Resultatredovisning**

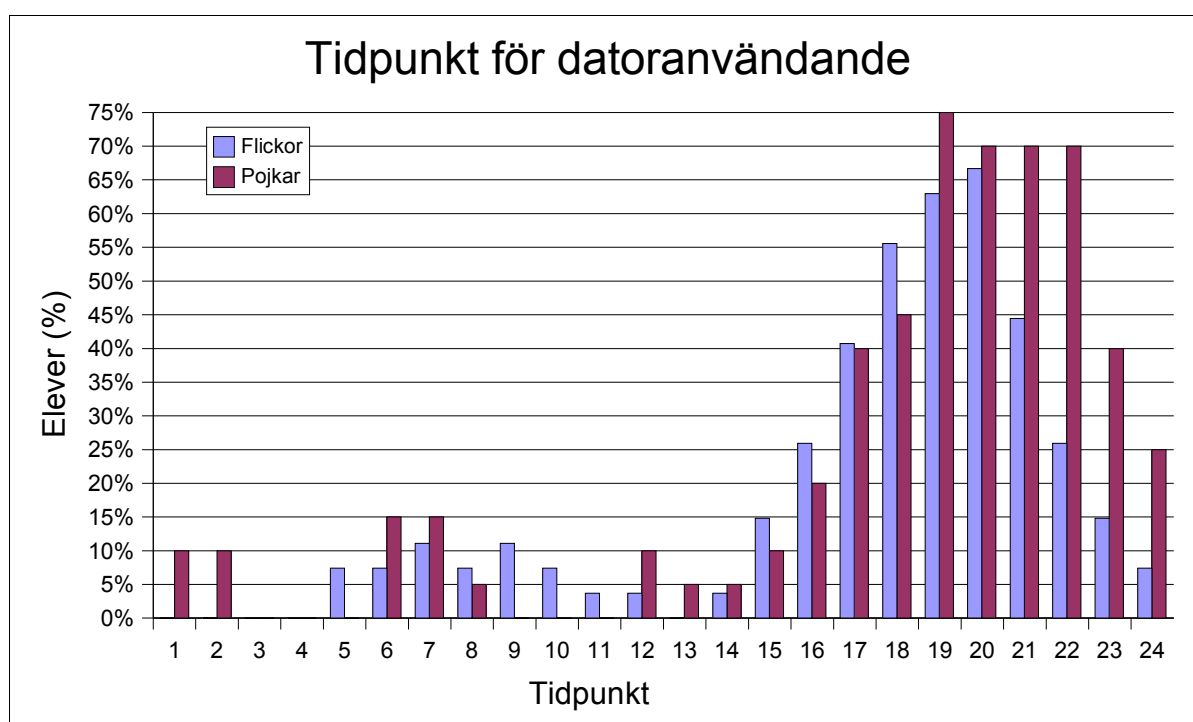
I detta avsnitt kommer jag att presentera mitt empiriska material från enkäten och intervjuerna. I stort har jag delat upp materialet från enkäten, intervjuerna och analysen, även om de ibland går in i varandra.

Jag börjar med att redovisa resultatet från de fasta frågorna i enkäten kring när, hur mycket och vad ungdomarna använder datorn till. Därefter redovisar jag resultaten från intervjuerna, sammanvävda med svaren på de öppna frågorna i enkäten, om bland annat relationer, att många är anonyma på Internet, samt om faror och risker med dator- och Internetanvändande, och om beroende. Till sist redogör jag för de skillnader mellan flickors och pojkars datoranvändning mitt material gett mig insikt i. Därefter kommer ett analysavsnitt.

## 7.1 Hur används datorn?

Att datorn och dess roll i ungdomars liv är en relevant fråga för ungdomar idag blir tydligt då man ser på resultaten från min enkät. Utanför skoltid är det inte mycket mer än den tid som behövs för sömn, mat och läxor som inte tillbringas av flertalet ungdomar framför datorskärmen.

Mellan klockan 17 och 23 (figur 1) sitter klart mer än hälften av ungdomarna framför datorn. Även under skoltid har flera markerat datoranvändning, vilket är fullt möjligt då datorer finns att tillgå på raster och håltimmar på skolan. Ser man närmare på tidsfaktorn tycks det enkom vara två timmar under tidiga morgonen/natten som ingen sitter framför skärmen.



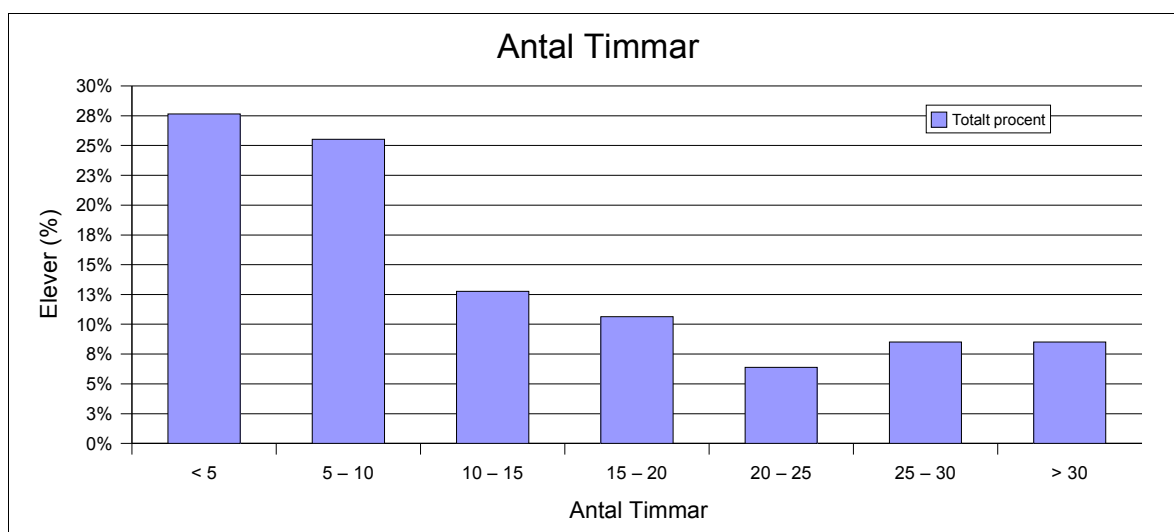
Figur 1, Tidpunkt för datoranvändande

Samtidigt kan man utläsa i figur 2, där ungdomarna uppskattat hur många timmar i veckan de spenderar vid datorn, att många använder datorn 10 timmar eller mindre per vecka. Då alla

använder datorn för skolarbete är det kanske likväl en stor del av ungdomarna som inte påverkas så mycket av datorn i sina liv...

En flicka (A) funderade så här under intervjun kring att ungdomar spenderar allt mer tid framför datorn:

*A: ... Jag tycker inte att datorn är så mycket egentligen, man gör liksom ingenting där. Man bara gör samma sak hela tiden. Hade man gjort något annat alltså, om man hade slängt ut datan, så att man inte kunde vara där, och hittat på något annat så tror jag att dom som sitter vid datan ändå hade tyckt att det var kanske lite trevligare ...*



Figur 2, Datoranvändande (timmar/vecka)

## 7.2 Hur ser ungdomarnas datoranvändande ut?

Då jag sammanställt resultaten från de 47 enkäterna och delat upp resultatet på flickor och pojkar blev resultatet följande, enligt tabell 1.

Flickor, 27 st.:

Skolarbete	Spel	Internetspel	e-mejl	Surfande	Ner Musik	Ner Prog.
27	6	2	17	21	16	1
Chat okänd	Chat vän	Community	Nyheter	Egen sida	Annat	
4	17	16	5	0	3	

Pojkar, 20 st.:

Skolarbete	Spel	Internetspel	e-mejl	Surfande	Ner Musik	Ner Prog.
17	15	10	13	17	17	12
Chat okänd	Chat vän	Community	Nyheter	Egen sida	Annat	
10	17	8	8	2	11	

Tabell 1, Användningsområden

Tabellen visar att nära nog alla ungdomar svarade att datorn är praktisk och till stor hjälp när de gör sina skolarbeten. Ordbehandlingsprogrammen underlättar och snabbar upp skrivandet. Ungdomarna uppskattar också möjligheten att enkelt kunna ändra i sina texter m.m.

Likaså syns att en majoritet av ungdomarna surfar på Internet. Dels som en hjälp till skolarbetena för att finna fakta, men också nöjessurfande.

Tabellen visar även att en stor del av ungdomarna håller kontakt med sina vänner över nätet, både via chatt och e-mejl. De flesta chattar en stor del av den tid de sitter framför datorn, mestadels på MSN där de kan välja vem de vill chatta med. De allra flesta chattar enbart med kamrater de känner sedan innan. Laddar ner musik över nätet är något som de flesta gör, men laddar ner program gör enbart pojkarna.

I tabellen kan man också utläsa att flickor, och en del pojkar, spenderar en hel del tid på olika mötesplatser på nätet. Flertalet pojkar lägger emellertid sin mesta datortid på att spela spel. Många spel är online och i dem kan man ofta chatta med de andra spelarna, så det kanske fyller samma funktion.

### 7.3 Rätt och fel

Under intervjuerna kom vi att tala om varifrån man får sina tankar om vad som är rätt och fel. Nästan alla ungdomarna laddade ner musik och några även filmer och program. En del nedladdningar är olagliga. Här kom vi att tala om det är rätt eller fel att ladda ner och varifrån ungdomarnas tankar kring detta kommer. Ungdomarna hade klara uppfattningar om vad de upplevde som rätt och fel och när jag frågade dem varifrån de fått dessa tankar kom föräldrarna högt upp på listan. En pojke (K) svarade så här på min fråga om han och hans föräldrar har samma värderingar kring vad som är lagligt och acceptabelt:

*K: Ja, det har vi nog, speciellt min mamma – ja, min styvpappa är också mot det här att man ska ladda ner olagliga grejer - och ja, det är fel. Det är ju säkert de som lärt mig från början att det är fel, som barn påverkas man av sina föräldrar...*

En flicka (A) trodde att det var olika saker som påverkade var hon fick sina tankar från:

*A: Jag vet inte. Det är nog att jag läser mycket, så läser jag om – om jag läser om något där någon står för en sak så bara för att kunna skaffa mig min egen åsikt brukar jag läsa den andra sidan också ...*

En pojke (F) tänker att kamraters vanor och åsikter spelar in:

*F: ”... det beror nog på vilka man umgås med kan jag tänka mig...”*

Internet verkade inte i sig styra ungdomarnas skapande av uppfattningar i någon större utsträckning, utan influenserna kommer från deras föräldrar, familj och nära vänner.



Ungdomarna visade dessutom på en stor kapacitet att självständigt skaffa sig material för att kunna bilda sig en uppfattning i särskilda frågor.

## 7.4 Globalisering

Ungdomarna svarade, på min öppna fråga i enkäten om vad som är sämst med datorn, att en dålig sida med Internet är att man där kan stöta på olagliga eller omoraliska hemsidor. Några uttryckte sig så här:

*”Den är ett hjälpmedel för folk som gillar att lägga in porrsidor eller skapa virus – som förstör mycket.”*

*”Det sämsta är att det pågår en hel del olagliga saker – prostitution, barnhandel”*

De ungdomarna jag intervjuade hade också tankar kring att detta kan påverka. En flicka (A) funderar så här kring att man får tillgång till hela världen genom Internet:

*A: Mm. Man träffar kanske mer folk som är som en själv kanske...Det är ju ganska bra, sedan kan det ju vara mindre bra sidor som man kanske blir involverad i ...*

Ungdomarna jag intervjuade uttryckte alla att de med ganska hög sannolikhet blev påverkade av åsikter, mode, musik och annat som finns på Internet - även om de inte direkt var medvetna om hur. Genom Internet får de information om saker över hela världen med ett enda klick på sin dator. Flera av ungdomarna hade fått tips av vänner över nätet om var de kunde få tag i ny musik. En flicka som var intresserad av smådjur var med i grupper på Lunarstorm, där de diskuterade kring hennes intresse och där hon fick nya impulser och ibland nya vänner. En flicka (B) hade funnit en chattvän i Ryssland och fick impulser kring mode och annat därifrån av henne.

*B: Asså ja... Jag har en mejlvän från Ryssland och hon har skrivit nu att det är mode nu med mycket assessorer och jag har tänkt på att då kanske jag ska lägga mer pengar på det nu inför sommaren... Fast ja, jag är inte så modeinriktad men... Man blir lite påverkad, som tjej iallafall...*

En pojke (F) uttryckte sina tankar om att man påverkas av all information världen runt så här:

*F: Asså, lite det gör det ju för det går ju snabbt fram. Allt som läggs ut når en ju inom ett par timmar eller sekunder – så det gör det nog... Tror jag – jo det gör det nog...*

Vid intervjuerna uttryckte ungdomarna vikten av att vara kritisk och att det var ett hårt klimat på nätet, kanske beroende på att ingen vågar lita fullt ut på någon annan.

## 7.5 Symboler

Genom sina symboler visar en grupp sin identitet. Man vill visa vad gruppen står för och vad som särskiljer den från andra. Symbolerna fungerar sammansvetsande. (Lalander & Johansson, 2002) Symboler i detta sammanhang kan vara kunskaper om, och ägandet av, speciella datorord för de ungdomar som ingår i gruppen ”hackers”, och både för dem och för ungdomarna i gruppen ”användare” kan speciella ord sammanlänka gruppen. Hackers intresserar sig för datorn som maskin och användare mer för möjligheten att använda den (Turkle, 1997).

De som använder symbolerna/orden gör det både för att de är praktiska och för att de fogar samman gruppen En pojke (F) föll mig i talet om att han och hans vänner nog uppfattades som ”nördar” av de andra när de använde sina speciella datorord.:

*M: Det finns olika ord och begrepp som kanske binder en samman – som om ni sitter och pratar här i matsalen säger ni nog en hel del ord som andra inte förstår kring ert spel...*

*F: Ja, troligen, förmodligen, det blir så man använder en del förkortningar och så*

*M: det binder samman er – när andra hör och ser er tänker de kanske att ni är ...*

*F: Datornördar*

En flicka (A) som inte chattar, men vars kamrater gör det, upplevde att hennes vänner hade en hel del speciella ord som de först använde då de chattade och sedan förde in i sitt vardagliga språk – även de ord de i chatten skriver för att beskriva vad som händer säger de i skolan i sina samtal, vilket binder dem samman som grupp:

*M: Något som är spännande med dem som chattar är att de använder speciella ord, sedan börjar de ofta prata så också - har du lagt märke till det?*

*A: Ja*

*M: När de chattar skriver de ”lol” (laughing out loud) när något är kul och sedan börjar de säga det med till varann med...*

*A: Ja, det gör de, ja - och helt plötsligt säger de ”snark” när de pratar och något är tråkigt, precis som de skriver i chatten...*

*M: Du chattar inte själv utan hör bara dina vänner*

*A: Ja*

*M: Jag tror att det formar dem i vardagen...*

*A: Helt klart!!*

## 7.6 Relationer - över nätet och i verkligheten

Hur är det att umgås över nätet? Är det en fullgod ersättning för att träffas i verkligheten? I den frågan var inte alla ungdomarna jag intervjuade överens.

De flesta umgås över nätet. Ser man på vad ungdomarna svarade i enkäten sänder klart fler än hälften e-mejl och chattar med vänner. En stor del av dem är dessutom inne på olika mötesplatser på nätet och/eller chattar med okända på chattsidor. Majoriteten av ungdomarna använder alltså datorn för att kommunicera.

Fördelar som framfördes både i enkäten och vid intervjuerna med att umgås över datorn, jämfört med att exempelvis tala i telefon eller att träffas, är att man kan göra annat samtidigt, som exempelvis surfa runt på nätet eller skriva på ett skolarbete. Man kan också sända över delar av det man skrivit till en klasskompis och få hjälp och råd, vilket ses som positivt.

Att man kan göra annat samtidigt som man umgås, chattar, över nätet sågs också som negativt - att man inte ger den man talar med samma odelade uppmärksamhet som om man träffats. Någon tyckte också att det inte gick att tala om mer omfattande områden över nätet, då det tar lång tid och blir för komplicerat att skriva.

Om man inte chattar med goda vänner vet man inte med säkerhet vem den andra är och det gör umgänget över nätet ytligt. Detta uttryckte flera, både i enkäten och i intervjuerna, som negativt.

### 7.6.1 Internet

Ungdomarna upplever en hårdare och ytligare attityd gentemot varandra över nätet, undantaget då man chattar med sina närmsta vänner. Tankar kom upp kring att detta kan bero på att man inte ser varandra, att man är anonym och kanske aldrig kommer att träffa den andre eller ens få veta vem den andre är.

Att kontakter är ytliga över Internet uttryckte en flicka väl på enkäten:

*”... Som vi ibland uttrycker det: bästa vänner på MSN – känner knappt varandra i verkligheten.”*

Olika tankar kring hur det är att chatta uttryckte ungdomarna jag intervjuade så här:

*K: Att chatta för mig är ungefär som att prata i telefon, även om den äldre generationen inte tycker så ibland. Alla sätt att kommunicera är ju lika bra.*

*M: Är det annorlunda att prata med folk över nätet och prata med dem i verkligheten?*

*B: Ja, jag har märkt att ibland när jag skriver så vågar jag mer, säga typ vitsar och sånt. Jag är nästan roligare över nätet... och ja, man ja, alltså man snackar om små saker man kan inte snacka om stora saker man har inte den tiden och det är lättare när man träffas sedan och berätta med ord*

Att det är ett hårt klimat på Internet höll alla ungdomarna med om som jag intervjuade. En pojke (K) uttryckte sig så här:

*K: Ja, det finns en grej jag har märkt faktiskt och det är det att – på Internet vad det gäller programmering och så, inne på forum så, ser ofta mer erfarna programmerare ner på nybörjare och tycker att ni kan ju ingenting vad gör ni här liksom...*

En flicka (A) jag intervjuade hade andra tankar kring umgänge över nätet. Hon kände att man missar en hel del av det hon värdesätter då kommunikationen går via nätet:

*A: De sitter ju bara där och om de nu bara pratar med folk de känner skulle de inte kunna prata med dem i verkligheten istället för att prata över nätet...*

*M: Tror du att om vi nu sitter här och pratar eller om vi satt och chattade med varann, tror du man kan jämföra de två sätten att umgås? Att de är lika fullgoda?*

*A: Nej! Nej det tycker jag inte alls*

### **7.6.2 Anonym på nätet**

Att man kan vara och ofta är anonym på nätet var något ungdomarna uppfattade både som det som är bäst och sämst med datorn. Det beskrev de i sina svar på mina öppna frågor i enkäten.

Av de ungdomar jag intervjuade hade några provat att vara anonyma och uppgett annat namn, ålder och sysselsättning då de chattat och tyckt det var spännande, medan detta för andra var helt otänkbart. Att inte uppge sitt eget namn var något flera gjorde, utan att därmed uppleva sig som anonyma eller någon annan än sig själv, det var oftast mer som en form av säkerhetsåtgärd. Man hade kanske ett namn som man alltid kallar sig på Internet, men inte ens riktiga. Så de man talar med vet från gång till gång vem man är, fast inte vad man heter utanför Internet.

En pojke (K) har tankar om att man behöver vara anonym för sin säkerhets skull på nätet:

*K: Det är positivt att man kan visa vem man är om det är folk man känner, alltså känner personligen så de inte tror att man är någon annan, men... Att vara anonym är annars rätt viktigt om man inte ska råka ut för hackers och sådant där alltså De går ofta efter personer som antingen verkar kunna något om datorer för att visa på något sätt att de är bättre genom att ta sig in i ens dator. Så det gäller att hålla sig anonym...*

Av de ungdomar jag intervjuade var det inte vanligt att man valde att umgås med okända över nätet, så behovet och möjligheten att utge sig för att vara någon annan kanske inte varit aktuell. Trenden var dock den att de inte hade provat att utge sig för någon annan än den de är och att det inte var något som lockade. En pojke (F) uttryckte det så här:

*M: Har du själv utgett dig för att vara någon annan när du chattar?*

*F: Nej. Aldrig - och tänker aldrig göra det heller...*

En flicka (B) som ofta chattade med okända och som provat att utge sig för någon annan upplevde det som en rolig lek:

*B: Ja, ibland är det kanske en 25-åring på andra sidan ... eller det vet jag ju kanske inte... men han påstår det – då säger jag kanske att jag är 24 och "vad jobbar du som?" "Journalist"... Bara hittar på någonting så...*

*M: ...Många menar på att det är rätt så kul, eftersom det är så accepterat är det liksom inget regelbrott*

*B: Ja, det är bara roligt – det går ingen gräns typ... Du ska aldrig träffa den personen och han kommer aldrig att träffa dig, eller hon kommer aldrig att träffa dig. Så det blir ungefär som ett "one night stand" men inte så långt...*

### **7.6.3 Kan man bli vän över nätet?**

De flesta upplevde att med de kamrater man har i verkliga livet och kanske träffar på skolan, kan chatten ses som en fullgod, kompletterande, kommunikation. Ibland fann ungdomarna också vänner över nätet, som de la till bland sina kamrater på sin MSN-lista, men dessa kontakter ebbade ofta ut. Valde de att vara anonyma då de chattade med okända upplevdes de kontakterna de fick över nätet mer som en lek än som ett försök att bli vänner.

På min fråga i intervjuerna om de själva eller någon i deras närhet funnit någon närmare vän eller blivit förälskade över nätet var enigheten stor om att det hade varken de eller deras vänner gjort – relationerna på Internet var inte på det viset att man fann en hjärtevän där. En flicka berättade emellertid om en väninna som funnit kärleken över nätet och nu flyttat närmare denne pojke och var förlovad, så helt omöjligt och ovanligt är det tydligen inte.

Flickan (A) svarade så här på frågan om hon själv eller någon i hennes närhet funnit kärleken över nätet:

*A: Ja hon träffade honom sommarlovet mellan åttan och nian så träffades de på Internet och sedan så satt hon bara och pratade med honom hela tiden, hela nian igenom... Sedan sökte hon till en skola i Stockholm och han bor lite utanför Stockholm.*

### **7.6.4 Umgänge**

Min tanke kring ungdomars psykiska ohälsa i frågeformuleringen, vilket bland annat innebär att många unga upplever att de utsätts för mycket stress i livet och även att många känner sig ensamma (BRIS, 2004), känns relevant här. Ungdomarnas svar i både intervjuerna och i enkäten gav mig bilden av att de upplever umgänget över nätet som yttligare och även hårdare än umgänget i verkliga livet.

Samvaron över nätet är en stor del av det umgänge ungdomar har idag, då de sitter framför datorn flertalet timmar varje eftermiddag och kväll. Datorn tar en så stor del av ungdomarnas

dag i anspråk att de upplever att de inte får tid över att umgås med sin familj och att de blir, som många skrivit i enkäten, osociala.

Umgänget över Internet är stressande i sig. Dels ska de hinna skriva svar till många, då de oftast har flera parallella chatsamtal på gång. Dels finns ett krav från dem man chattar och umgås med över nätet att man ska sitta vid datorn flera timmar varje kväll – vara tillgänglig.

En flicka (B) som chattade mycket sa så här kring stressen över att vara tillgänglig:

*M: Är det något du känner - att du förväntas sitta vid datorn varje dag?*

*B: Ja, mina vänner - om vi har haft lov kan de säga "Var var du igår" "Varför svarade du inte" "Har du varit ute och festat?". " Nä jag var hemma" " Varför var du inte vid datorn då?" Jag orkade inte... De förväntar sig att man ska sitta där. Man har blivit ganska osocial...*

En flicka (A) som valt att inte alls chatta eller umgås över nätet tänkte så här:

*M: - du då som valt att inte chatta, klarar de av det i din omgivning?*

*A: Det är några som säger att jag borde skaffa MSN och Lunarstorm och så – men jag tycker bara det är jobbigt... Jag hade Lunarstorm ett tag men jag skippade det jag tyckte det blev för jobbigt man måste gå in där och man måste kolla om man fått någonting – det tyckte jag inte om*

### **7.6.5 Faror och risker**

Insikten om att man blir osocial genom att sitta en stor del av sin fritid framför datorn, även om man chattar och umgås över nätet, var det flera som uttryckte tankar kring i enkäten. Flera flickor formulerade sig som att man blev osocial, en hel del pojkar uttryckte att datorn "fördummade" – kanske kan det ses som en liknande tanke.

Några exempel på svar från den öppna frågan i enkäten, om vad som de upplevde sämst med datorn, är:

*"Man blir mindre social mot föräldrar och syskon"*

*"Många människor kommer aldrig ifrån datorn, de sitter där typ hela dagen. Till sist blir man kanske osocial och är aldrig ute med kompisar"*

*"Många som inte gör något annat än att sitta framför datorn hela dagarna och blir lite allmänt 'dumma i huvudet' av det i längden."*

*"Den får folk att fastna och inte göra annat än bara sitta. Man pratar med "vänner" över en skärm som man bara stirrar in i."*

Flickan jag intervjuade, som inte använde datorn, tänkte att om ingen använt datorn hade säkert även de som nu använder datorn mycket upplevt att livet var trevligare, då de kunde få tid över till annat. Kanske har hon rätt då flera ungdomar kom in på att det var speciellt att gå på bio, både då vi talade om att ladda ner filmer och musik, men även då vi pratade om att umgås.

*K: Det är ju en viss känsla och sitta där med sina popcorn på bion...*

*F: ... det är mycket mysigare att gå på bio*

*A: ... det är ju roligare att gå och se filmen på bio, det är speciellt att gå på bio.*

## **7.7 Risken att fastna framför datorn?**

I min enkäts öppna fråga om vad som är sämst med datorn visade det sig att trots att det är pojkarna som använder datorn mest så var det en större del av flickorna som oroade sig för, var observanta på, att en avigsida med datorn kan vara att man blir beroende av den. Helt omedvetna om datorns hälsorisker var pojkarna likafullt inte. Flera av pojkarna tog i enkäten upp att det kan vara ohälsosamt att sitta still och tillbringa mycket tid inomhus, samt att datorn kan vara beroendeframkallande, att den tar tid och ”fördummar”.

En flicka (A), som själv inte är en stor datoranvändare, tänkte så här kring fenomenet att flickor var mer benägna att se beroenderisken med dator än pojkar, trots att pojkarna använder datorn mer:

*A: Ja, det är ju liksom alla sjukdomar, om man själv har något fel så – man är beroende eller nåt, så kanske man inte märker det själv men utåt märks det kanske...*

Vid intervjuerna uttryckte ungdomarna att även om de lätt fastnade framför datorn hade de kontroll över sitt användande, så att det inte gick ut över skolan. En pojke (F) svarade så här på min fråga om han eller någon i hans närhet blivit för beroende av datorn:

*F: Nej, faktiskt inte – det har jag inte...*

*M: Ni vet om vad som är viktigt*

*F: Ja, först läxan och sedan datorn, utom på lov då blir det mer dator...*

Ett par av ungdomarna hade trots allt någon i sin närhet som hade problem med att datorn blivit mer av ett beroende. En flicka (B) svarade så här på samma fråga:

*B: Min bror – han kan typ sitta och spela i flera timmar och flera dygn och...*

### **7.7.1 Beroende**

För ungdomarna förefaller ett problem med datorn vara att de ”fastnar”. I enstaka fall har datoranvändningen fått en så stor betydelse att de prioriterat bort annat, som t.ex. vänner, skola, mat och sömn. Utan att säga sig ha direkta problem, uttrycker ändå många ungdomar att skulle vilja tillbringa mindre tid vid sin dator. Flera saknar umgänget med familjen och många talade om att de skulle vilja göra andra saker, som det inte blev tid för nu.

Flera av dem jag intervjuade hade någon i sin närhet med uppriktiga bekymmer att få ihop sitt liv på grund av att datorn tog allt för stor plats, för mycket tid.

Jag var intresserad av om dessa ungdomar blev uppmärksammade för sina problem. Flickan (B) vars yngre bror lät datorspel gå före allt tänkte så här om hennes föräldrars medvetande om broderns eventuella beroendeproblem:

*B: ... Alltså de säger inte så mycket... Blir han hungrig går han upp och äter och så... De är inte precis oroliga för att han skulle svälta ihjäl eller... De är rätt lugna så här...*

En flicka (A) berättade om en väninna vars föräldrar försökte hjälpa henne genom att inte tillåta Internetsurfande hemma varje dag, men att väninnan kringgick detta genom att istället stanna kvar på skolan och surfa:

*M: Känner du att någon i hennes närhet, hennes föräldrar eller så, inser att hon har problem...*

*A: Men hon får inte vara på Internet hemma varje dag. Hon är det här på skolan. Efter att hon slutat sitter hon nog minst en timma framför Internet här i skolan innan hon går hem.*

### **7.7.2 Strategier för att minska riskerna**

Själva placeringen av datorn är en hjälp, ett stöd, i att inte använda den för mycket. Flera av de ungdomar jag intervjuade framhöll att de skulle ha använt datorn mer om den stått på deras rum. En flicka berättade att deras dator stod i hennes föräldrars rum och att det var bra, för annars hade hon nog använt den mer än hon egentligen ville. I en pojkes familj hade man ett speciellt datorrum där familjens gemensamma dator stod. Det begränsade användningen, menade han. Dels skulle ha gå dit och dels skulle datorn vara ledig. Hade han haft den på sitt rum hade han säkert använt den mer, exempelvis även om morgnarna, sa han.

Att ha regler i familjen kring datoranvändandet verkar vara vanligt. De flesta ungdomar jag intervjuade hade förhållningsregler kring datorn och Internet. Detta är en hjälp för många ungdomar att inte sitta allt för länge framför datorn, men det framgick också att reglerna ställde till bråk emellanåt. I stort var ungdomarna nöjda. Desto bättre reglerna var förankrade hos ungdomarna desto mer höll de med om riktigheten i dem och desto bättre verkade de fungera.

De olika familjerna hade löst regel frågan på olika vis. En mamma hade överenskommit med sin son att ifall han skulle ägna sig åt sitt stora datorintresse (vilket innebar mer än 30 timmar framför datorn i veckan) fick han också se till att han rörde sig, så han gick ut med familjens hund och spelade fotboll. Då han var yngre och mest spelat spel på datorn hade det även funnits en regel om maximalt två timmars datoranvändning per dag, men den hade



luckrats upp efterhand som han övergått till att intressera sig för programmering – eller som pojken (K) själv uttryckte det:

*K: ... Skulle jag bara sitta och spela var det två timmar som gällde. Jag måste hålla på med någon idrott också och gå ut med hunden så att jag rör mig och använder mina muskler så jag inte sitter och bara tynar bort...*

Hemma hos en annan pojke (F) hade man inga regler alls och även det fungerade bra:

*M: Har ni några regler kring datoranvändandet i din familj?*

*F: Nej...*

*M: Ni kan samsas och behöver inte använda datorn samtidigt?*

*F: Vi samsas – först sitter en och sedan den andre – så är det med det...*

## 7.8 Ger eller tar datorn tid?

Jag frågade de fem ungdomar jag intervjuade om de tyckte att datorn gav dem tid eller stal tid från dem. Vid skolarbete sparar datorn tid, det var alla överens om. Ordbehandlingsprogram tyckte alla var positiva och tidsbesparande. Man kan ändra, få hjälp med stavningen och det blir fint och snyggt. Likaså har man nytta av all information man kan finna på nätet för att skriva sina arbeten.

Förutom skolarbetet tog emellertid datorn mer tid än den gav, svarade de flesta jag pratade med. Även i enkäten, som svar på frågan om vad som är sämst med datorn, har flera tagit upp just detta - att datorn tar tid från dem.

Så här skrev ett par ungdomar i enkäten:

*”Att den kanske tar upp lite för mycket tid, svårt att slita sig då man väl satt sig.”*

*”Man får lätt huvudvärk, man rör sig för lite och kanske ibland glömmer att göra läxorna”*

*”Man fastnar lätt lite för länge”*

*”Lätt att fastna på Internet om man har en stund över.”*

En pojke (F) som jag intervjuade, upplevde just detta att tiden lätt rann iväg när han nöjesanvände datorn:

*M: Hur känner du själv – tycker du att datorn sparar tid åt dig eller tar tid från dig?*

*F: Det är både och. Till skolarbeten sparar den. Fast sitter man för mycket framför datorn får man inte tid med andra saker som man kanske också skulle vilja göra ...*

*M: Känner du igen detta som många säger att man glömmer tiden framför datorn – man tappar greppet om tiden.*

*F: Ja, det stämmer ju!!*

En flicka jag intervjuade uttryckte sig annorlunda än de andra. Hon upplevde inte att datorn tog hennes tid. Hon kände tvärtom att hon var mer kreativ då hon använde datorn än då hon tittade på tv, vilket hon gjort en hel del innan. Via datorn samtalade hon med människor, var medlem på olika intressegrupper kring sin hobby och lyssnade på musik. I hennes fall var datortiden inget dåligt, utan berikande. Liknande tankar fanns hos några ungdomar som i enkäten poängterade att datorn var bra därför att man kunde ta till den då man var sysslöslös:

*”... När man inte har något bättre för sig finns alltid datorn att spilla lite tid på.”*

## **7.9 Skillnader mellan flickor och pojkar**

Många pojkar angav som svar på min öppna fråga i enkäten om vad som är bäst med datorn att de ser som en fördel med datorn att den har så många funktioner och att den är så lätt och bra att använda:

*”Att den är ett flexibelt verktyg som kan användas till ett flertal ändamål.”*

*”De stora möjligheterna den erbjuder.”*

*”Att man kan använda den till så mycket. Det är ett otroligt bra hjälpmedel.”*

Flera flickor uttrycker istället att de tycker att datorn är tråkig, saknar roliga program och är svår att använda.

*”Seg, inga bra program”*

*”Den är trög och krånglar alltid. Skrivaren fungerar nästan aldrig”*

*”Jobbig att använda och ganska tråkig”*

Enligt Sherry Turkle (Kollberg, 2000) har flickor och pojkar spontant olika sätt de önskar använda en dator på medan det endast är det vis pojkarna använder som är accepterat som tekniskt kunnande och det vis man bygger upp datorn och dess program efter. Riktigheten i dessa påståenden blev tydlig i de enkätsvar jag skrivit ovan.

I intervjuerna tog jag upp frågan varför inte flickor är intresserade av att göra datorprogram. En flicka funderade kring att det inte ligger i traditionen, kulturen, att flickor ska intressera sig för sådant. Flickor förväntas inte kunna något om datorer, och blir inte heller uppmuntrade till det. Istället har de ett krav på sig att vara sociala. Därför har de inte tid att spela spel eller att sätta sig in i exempelvis programmering.

En flicka (B) jag intervjuade uttrycker väl skillnaden mellan könen i sina ord:

*M: ... Om det fanns andra typer av spel tror du tjejer skulle spela mer då?*

*B: Nä, jag tror inte det. Jag är inte så spelintresserad, det finns andra saker som man hellre kan lägga tid på. Vi är mer mode och killarna mer spel och så...*

De ungdomar jag intervjuat, både flickor och pojkar, är överens om att det inte är så många flickor som spelar spel och att det förmodligen beror på att de flesta spelen är anpassade för pojkar. Här återkommer tanken kring att relationer är viktigare för flickor. En pojke (F) uttrycker det så här:

*M: Likadant verkar spel mest vara något som intresserar killar...*

*F: Ja, det kan nog stämma*

*M: Har du några tankar om varför du tror att det är så?*

*F: Kanske är det så att kompisarna är viktigare för tjejer...*

*M: Mm*

*F: Kan vara så*

*M: Ja, så har några tjejer med sagt...*

*F: Kan vara det... Att kompisarna är viktigare för dem än vad de är för killar...*

*M: Kan det bero på hur spelen är med tror du med monster och så...?*

*F: Ja, det finns inte så mycket typiska tjejspel... Finns lite "The Sims" och så...*

*M: Ja, det har någon nämnt innan med "The Sims" och "Sim City"...*

*F: Ja, annars är det mycket skjuta, skjuta...*

*M. Ja...*

*F: Det är nog inte så många tjejer som programmerar spel heller*

*M: Nä det är nog inte det...Det är jag lite nyfiken på med – varför är inte tjejer så intresserade av att programmera*

*F: Ja, det är lite underligt, fast det handlar väl om att ha ett intresse... Det kanske är spelen som gör killarna intresserade...*

## **7.10 Vad hade du gjort om datorn inte fanns?**

Med tanke på att de allra flesta känner att datorn stjälar tid från dem är det inte förvånande att flera ungdomar tänker att ett liv utan dator hade varit bättre, eller i alla fall fyllt av flera olika aktiviteter än idag då den mesta av ungdomarnas fritid spenderas framför datorn. På den direkta frågan hur hon trodde att hennes liv skulle te sig om datorn inte fanns svarade en flicka (B) så här:

*B: Livet hade varit bättre. Asså det är lite stressigt med datorn – man måste hinna med så mycket och så måste man också hinna sitta vid datorn så glömmar man ju tiden och ja om inte datorn hade funnits då hade jag kanske gjort annat till exempel spelat något instrument eller varit ute mer haft någon hobby alltså spelat fotboll eller någon sport...*

Denna flicka var typisk för hur de flesta ungdomarna tänkte kring denna fiktiva situation. En pojke (K) hade andra funderingar och svarade så här:

*M: Om du inte hade haft en dator i ditt liv – hur hade det då blivit?*

*K: Jag hade säkert byggt minirobotar – jag älskar att konstruera grejer... Det är härligt att bygga grejer och känna att det här har jag gjort...*

Att dessa ungdomar har så olika svar på frågan vad de skulle göra om de inte hade en dator, om den inte fanns, beror på att pojken här kan definieras som en hacker medan flickan är en användare. De relaterar alltså olika till datorn. En hacker har sitt intresse i själva maskinen och användaren mer i den virtuella värld som Internet erbjuder (Turkle, 1997).

## **8. Analys**

Här presenterar jag en analys av mitt empiriska material under fyra teman – vad ungdomarna upplever är bra och dåligt med datorn, om identitet och umgänge och möjligheten till anonymitet på Internet, ett avsnitt om att Internet är stort och globalt och sist ett avsnitt kring skillnaderna mellan pojkars och flickors datoranvändande.

### **8.1 Datorn, positiv eller negativ?**

Det framkom genom både enkäten och intervjuerna att en positiv sak med datorn är dess funktion som hjälp med skolarbeten. I form av att man kan söka och finna information på Internet, men även att det underlättar att skriva i ett ordbehandlingsprogram istället för att skriva för hand. En annan bra sak med dator och Internet är möjligheten för vänner att hålla kontakten via e-mejl och chatt, även om det ofta blir opersonliga och ytliga kontakter.

Att använda datorn upplevs som kreativt av flera av ungdomarna. Man kan umgås, läsa och lära sig saker, gå med i forum och mötesplatser, rita och syssla med digitala bilder m.m. Jämfört med att titta på tv uppfattas detta som aktivt. Till vad och hur man använder datorn skiljer mellan olika ungdomsgrupper.

Den största negativa sidan med datorn är när den inte fungerar eller att den inte gör som man vill - samt att den är lätt att fastna framför lite väl länge.

Ungdomarna är införstådda med risken att bli beroende av datorn. Blir man sittandes för länge får man lätt huvudvärk och risken finns att man glömmer sina läxor, framhåller ungdomarna. De menar att då de satt sig framför datorn är det lätt att de blir sittandes kvar och att tiden går. Datorn tar mycket tid från dem. Detta gör att de blir mindre sociala mot sin familj, att de inte är ute så mycket och att de inte har så många andra intressen.

Som det är nu sitter en stor andel av ungdomarna i tidiga gymnasieåldern vid datorn mellan klockan 17 och 23 på kvällen. Då är det inte underligt att de varken hinner gå hem till varandra eller på klassiskt tonårsmanér dra runt på stan. Den biten har fått offras för datortid,

vilket många tycker är tråkigt. En tydlig önskan kom fram om att få mer tid till att vara med kompisar, kunna skaffa sig en hobby, ägna sig åt någon idrott eller bara att gå på bio. Ungdomarna vill finna tid i livet att träffa sina vänner i verkligheten och vara ute i samhället och röra sig. Fastän många sitter och chattar med varandra över Internet hela kvällar, kanske många umgås mer än vad man någonsin gjort i timmar räknat, verkar det ändå som att träffas och göra saker ihop i verkligheten överträffar den virtuella gemenskapen

Kanske man här kan fundera i de banor Ziehe (1992) gör då han menar på att ungdomarna blivit tilldelade rollen att utgöra exempel på sökandet efter annorlunda livsformer. Ungdomarna får ta riskerna med att prova och experimentera sig fram hur man kan leva med dator och Internet, medan resten av samhället mer agerar åskådare. Ungdomarna har här alltså tilldelats rollen att gå i bräschen för denna livsstil.

En av de intervjuade flickornas berättelse om sin väninna, vars föräldrar försökte hjälpa henne med sitt Internetberoende, som stannade kvar och surfade på skolan de dagar som instiftats som Internetfria hemma visar på att inte bara föräldrarna behöver vara uppmärksamma på att datorn lätt tar överhand över ungdomarnas liv, utan även skolpersonalen.

## **8.2 Identitet, umgänge och anonymitet**

Hur påverkas ungdomarna i sin identitet och sin gruppstillhörighet av datorn och Internet? Här finns möjlighet att se på detta ur olika synvinklar. Å ena sidan ger datorn och Internet nya möjligheter men å det andra begränsar det då klimatet på Internet tenderar att öka ungdomarnas osäkerhet.

Internet ger en unik möjlighet för ungdomarna att experimentera med sin identitet. Det är accepterat att man är anonym på nätet, att utge sig för att vara någon annan än den man är: att man kallar sig för ett annat namn, till och med uppger annan ålder och sysselsättning. Ofta ingår en del av den ursprungliga personen i den påhittade identiteten. Sedan kan man prova sig fram - för att se vilken respons denna uppbyggda identitet får från de andra på nätet. Detta kan ses som både en lek och ett experimenterande som är givande och positivt. Att leka med sin identitet är både vanligt och naturligt att man kostar på sig i dagens moderna samhälle (Turkle, 1997). Man kan också se fenomenet ur Ziehes (1992) synvinkel, d.v.s. att många ungdomar idag har allt svårare att se sitt eget värde. Prestationer får ett allt högre värde och man värderas efter vad man ”gör” istället för vad man ”är”. Istället för att, då man chattar, säga att är man är den flicka på 17 år som går på gymnasiet man är, kanske man anpassar sig till det man tror är rätt/förväntat och säger något som passar den andre, exempelvis att man är äldre och har ett framgångsrikt och spännande yrke. Enligt Ziehe förväntas vi idag skapa vår

egen identitet, vilket kan vara givande men även kravfyllt. Alla dessa val som krävs av ungdomar idag gör också att risken för att misslyckas ökar. Vilket skapar osäkerhet.

Det finns negativa aspekter med anonymiteten på Internet. Den gör klimatet hårdare. När man inte behöver se de andra i ögonen verkar många anse att de kan bete sig på ett mer hänsynslöst sätt. Ungdomarna formas av detta. De blir avvaktande och kritiska. Att hela tiden vara på sin vakt mot andra aktörer, texter m.m., att behöva ifrågasätta om det de finner är ofarligt eller om där är något dolt, gör ungdomarna lite avståndstagande och hårdare. Stämningen på nätet är hård och direkt. Detta resulterar i att ungdomarnas anonyma karaktärer ofta är frispråkiga och modiga, medan ungdomarna bakom är mer tillbakadragna och osäkra. Även om mycket tid framför datorn går åt till umgänge kan ensamhetskänslan bli tydlig då kontakterna blir ytliga, eftersom alla blir lite avvaktande i den osäkra miljön.

Ziehe (1992) har tankar kring detta med ytlighet i kontakterna. Han talar om att ungdomarna har en längtan efter nära, intensiva relationer och känslor och att denna längtan, motsägelsefullt nog, kan göra att kontakterna dem emellan blir ytliga. Ziehe anser att det finns en ökad rädsla för att andra ska se ned på en bland ungdomar idag. De är rädda för att bli avvisade och sårade och skapar därför ett skydd för att undvika detta. För att skydda sig är de återhållsamma och verkar tänka – ”om jag inte hörs och syns kan jag inte bli sårad”. Ziehes (1992) tankar kan också passa in på varför de väljer att utge sig för någon annan då de chattar. Kanske kan de då släppa denna osäkerhetskänsla en stund och ”vila” i sin skapade identitet. Den osäkerhet anonymiteten skapar är säkert också en orsak till att det är svårt att skapa vänskapsband över nätet, då ingen vill släppa någon annan tillräckligt nära inpå sig. Okända man chattar med ses mest som en lek eller en relation för stunden, ett ”one night stand”.

Oftast umgås ungdomarna med samma personer över nätet som i verkliga livet och här fungerar umgänget över nätet bra. Här gör det inget om diskussionen blir lite ytlig, det tar man igen då man ses. Många uttryckte likafullt att det som börjat som något trevligt efter ett tag kunde kännas som en belastning. De började chatta och skaffade sig kanske en sida på en mötesplats och tyckte det var givande, efter ett tag började emellertid känslan av tvång komma. De kände att de andra krävde att de skulle vara tillgängliga och mycket tid gick åt till att sitta vid datorn. Här kan man se det som Ziehe (1992) talar om – rädslan att inte vara omtyckt, att bli ratad. Har man en ökad sårbarhet i sin självkänsla så är det troligt att man reagerar med oro då en vän inte dyker upp på chatten. Kanske man tror att den tagit bort en från chattlistan för att man gjort något fel. När man då ställer krav på den andra att finnas till hands kanske man istället driver bort den från sig. Då är man där som Ziehe talar om – man är

så osäker och rädd att den nära relation man söker får man inte, utan man stänger ute andra istället som ett skydd för att inte bli sårad.

Ungdomarna tog under intervjuerna upp tanken att eftersom Internet är så stort kunde det möjligtvis erbjuda möjligheten att lära känna någon som är mer lik en själv eller bara i stort få fler vänner, måhända lära känna någon på andra sidan jordklotet. Det var likväl inte vanligt att det blev så. Dels är Internet så stort att det kan kännas omöjligt att veta var man ska börja leta. Dels verkar kontakter som skapas över nätet inte få samma stadga och tyngd som en relation skapad i verkliga livet. Relationer ungdomarna fann över nätet ebbade ofta ut efter ett tag, rann ut i sanden. Försöken ledde snarare till stress och ensamhetskänslor än till hållfasta relationer, även om det fanns enstaka exempel på motsatsen. Det verkar ligga en hel del i de farhågor som uttrycks i boken ”Internetrevolutionen” (Nordfors & Levin, 1999) om att det sociala kapital, det lim som håller samman en grupp, som skapas över Internet inte räcker för att kunna skapa hållbara relationer. Kanske finns inte tillräckligt mycket ömsesidigt förtroende för att socialt kapital alls kan uppstå där. Ziehe (1992) talar om att ungdomar hamnar mitt i en vuxenvärld utan gränser mellan generationerna. Måhända denna erfarenhet från tidig ålder, med tanke på att flertalet av de ungdomar jag talat med haft tillgång till en dator från mycket unga år, har format en osäkerhet som fått ungdomarna att bygga upp avstånd från varandra – även då de försöker ta kontakt och skapa relationer

## **8.4 Internet är stort**

Detta att Internet är stort och globalt gör att här också förekommer en hel del som är olagligt, oetiskt och omoraliskt. Kring detta hade ungdomarna en hel del uppfattningar. De hade fasta åsikter om vad som är rätt och fel. Då de skapat sig dessa ståndpunkter var föräldrarna en viktig källa för intryck och påverkan. Att föräldrarnas tankar har en så stor inverkan på ungdomarnas åsiktsbildning är intressant med tanke på vad Ziehe (1992) uttalat om traditioner. Han menar att traditioner idag löses upp, att de spelar mindre roll, att nu ska individen själv välja. För ungdomarna jag samtalat med var föräldrarna likafullt viktiga då de skapade sina värderingar, liksom även kamrater och media. De poängterade att de själva skapat/valt sin ståndpunkt. På så vis passar Ziehes tanke om eget val in även här.

All information som finns på Internet drar in ungdomarna i vuxenvärlden både vad gäller åsikter, konflikter och annat. Här särskiljs inte mellan olika generationer, utan information läggs ut för den som önskar se och läsa. Ziehe (1992) anser att det kan leda till osäkerhet hos ungdomar att dras in i de vuxnas värld på detta vis, speciellt då ungdomar enligt Ziehe befinner sig i ett extra känsligt stadium då de skapar sin identitet. Att Internet är öppet för vem

som helst och att alla har tillgång till allt påverkar ungdomarna. De blir väldigt medvetna om att de inte kan lita på allt och alla och det formar dem att bli väldigt kritiska och återhållsamma.

Genom symboler visar en grupp sin identitet. Man vill visa vad gruppen står för och vad som särskiljer den från andra. Symbolerna fungerar sammansvetsande för gruppen. (Lalander & Johansson, 2002) Symboler kan i detta sammanhang vara kunskaper om, och ägandet av speciella datordelar, för de ungdomar som ingår i gruppen ”hackers”, och både för dem och för de ungdomarna i gruppen ”användare” kan det vara speciella ord som sammanlänkar gruppen. Hackers intresserar sig för datorn som maskin och användare mer för möjligheten att använda den (Turkle, 1997). Olika ungdomar och olika ungdomsgrupper gör olika saker på datorn. De använder ord baserat på sitt datorintresse som symboler för att länka samman gruppen i verkliga livet. Flickorna som chattar använder de förkortningar de skriver i chatten även i sitt dagliga tal. Pojkarna som programmerar har ett språk som visar andra runt om dem att de tillhör samma grupp – programmerare/hackers.

## **8.5 Flickor och pojkar**

Min lilla studie visar tydliga skillnader mellan pojkar och flickor i sättet att förhålla sig till och att använda datorn. Pojkarna är i stort mer intresserade av datorn i sig, att kunna förstå och bemästra den. Datorspel är också något som nästan uteslutande tilltalar pojkarna. Flickorna är intresserade av att använda datorn och då mest till umgänge över nätet. De umgås där nästan uteslutande med vänner de känner i verkliga livet.

Även om man ser på tidsåtgången och när på dygnet de använder datorn finns tydliga skillnader. Pojkar sitter klart fler timmar i veckan framför datorn än vad flickorna gör. Flickorna går i större utsträckning från datorn lite tidigare på kvällen och gör annat. Mellan klockan 17 och 21 använder pojkar och flickor datorn i likartad utsträckning, medan en stor andel av pojkarna sitter kvar till klockan 23 och enstaka pojkar ännu längre. På morgonen är det emellertid mest flickor som tar sig tid för en stund framför datorn. De läser sin mejl.

Stress och problem med att datorn stjälar tid från dem är både lika och olika mellan flickor och pojkar. De har alla problemet att de lätt fastnar framför datorn längre tid än de önskar. Däremot skiljer det vad de gör. Flickorna chattar när tiden rinner i väg för dem. För pojkarna är det tydligast att de glömmet bort tiden då de spelar datorspel.

Enligt Sherry Turkle (Kollberg, 2000) har flickor och pojkar spontant olika sätt de önskar använda en dator på. Det är emellertid endast det sätt pojkarna föredrar som är allmänt accepterat som tekniskt kunnande och det är efter detta sätt man bygger upp datorn och dess



program. Riktigheten i dessa påståenden blev tydlig i de enkätsvar jag fick, där pojkarna menade att datorn var enkel och bra på alla sätt, medan flickor uttryckte att datorn och dess program var krångliga och tråkiga. Därmed inte sagt att flickorna inte tycker att datorn är intressant, fast då främst som hjälp för skolarbeten och för att hålla kontakt med vänner. Att börja intressera sig för hur datorn fungerar och göra mer avancerade saker med den är inget som lockar.

Tankar kom upp bland ungdomarna jag intervjuade att flickor inte förväntas kunna något om hur datorer fungerar, att det inte är självklart att de ska intressera sig för programmering. Dessa tankar stämmer väl överens med tidigare forskning (Kollberg, 2000) där man kunnat se att då flickor kom upp i tonåren och skulle skaffa sig en identitet sågs teknik och datorer som ett manligt område som de inte ville närma sig när de var på väg att formas till unga kvinnor. En annan tanke ungdomarna framförde var att flickorna kanske inte blivit så intresserade av hur datorn fungerar och vad man kan göra med den eftersom de inte spelar så mycket datorspel. Denna tanke passar väl ihop med vad Sherry Turkle (Kollberg, 2000) uttrycker om att ingången till ett datorintresse ofta kommer via spelen och att flickor ofta missar detta då datorspel i gemen är anpassade för pojkar. En tredje anledning som ungdomarna framförde var att flickor prioriterar vännerna framför datorkunskap. De upplever att de måste finnas till hands för sina vänner och umgås med dem och får därför inte tid för att sätta sig in i exempelvis dessa frågor. Detta är en intressant tanke som jag inte träffat på något om i tidigare forskning.

I materialet ”Barnens nät – nätets barn” (Medierådet, hemsida) står att läsa att även tillgång till dator i tid och placeringen av datorn skiljer mellan flickor och pojkar. Flickor har ofta svårt att komma åt datorn då den vanligen står i broderns rum, och även om den står i familjens gemensamma rum har likväl flickorna svårare att komma åt att använda datorn. Detta visade sig på liknande sätt i min undersökning, där en flicka berättade att hennes bror hade familjens dator på sitt rum och att han använde den klart mer än henne. En sak jag fick reda på av mina informanter var att man lättare använde datorn för mycket om den stod på ens rum. Även detta stämde in på denna flickans bror, som hade utvecklat ett beroende. Att flickor i gemen använder datorn färre timmar än pojkar kan alltså eventuellt bero på var i hemmet datorn är placerad.

## 9. Slutdiskussion

### 9.1 Vuxnas närvaro

Jag anser det viktigt att vuxna inser att även om ungdomarna lever sina liv framför datorskärmen så är det likartat att vara tonåring nu som förr. Frågor kring vänskap, svek, rädsla och osäkerhet förändras inte för att man umgås över nätet. Ungdomar är inte mindre osäkra idag än de var förr. Snarare är det besvärligare att vara tonåring idag med tillgång till Internet. Där ska man klara att hantera osäkerheten om vem som är vem, vad och vem man kan lita på samt vara på sin vakt var man ”klickar” och inse vilka följder det kan få.

Vuxnas engagemang, närvaro, tankar och funderingar värderas av ungdomarna. De skulle uppskatta ifall vuxna visste mer om det de gör på datorn och engagerade sig i det på ett ärligt vis. Inte i enskilda chatsamtal, utan mer för datorn och Internet i allmänhet. De skulle också sätta värde på om vuxna oftare fanns till hands och pratade om värderingar och andra saker de stöter på ute på nätet och undrar över. Detta skulle hjälpa dem.

Ungdomar i åldern femton till tjugo år har, till skillnad från de vuxna kring dem, vuxit upp med datorn och har både ett mer avslappnat sätt till den och en hel del mer kunskap om den, samt att de inte är rädda för att söka ny kunskap de behöver. Här skulle de vuxna kring dem ha glädje av att våga erkänna både för sig själva och för ungdomarna att de inte kan så mycket om datorer och Internet. Däremot har de vuxna en hel del livserfarenhet som kan komplettera ungdomarnas rent tekniska kunskaper om hur datorn och Internet fungerar. Att våga lita på ungdomarnas förståndighet, samtala med dem om vad som är bra och dåligt med datorn och Internet samt lyssna på vad de vill ha hjälp med skulle stödja många ungdomar.

Vuxna har kunskap om relationer och om vad som är rätt och fel från sina liv utan dator och Internet. Denna kunskap är överförbar på ungdomarnas liv. Sådant vetande skulle många ungdomar uppskatta att få ta del av.

### 9.2 Hjälp att få tid

Om man väljer att se detta att datorn slukar intresse och tid ur synvinkeln att det snarare är en form av blind förälskelse än ett beroende skulle det kunna ge en förklaring till den typ av hjälp och stöd ungdomarna verkar efterlysa. De vill inte enbart försjunka i datorns värld utan de vill också få tid över till annat i livet. De behöver och efterlyser hjälp och ett stöd för att kunna slita sig från något förföriskt, inte en behandling av ett beroende – även om naturligtvis även beroende förekommer. Kanske är det så att vuxna inte tänker på att ungdomarna kan behöva

hjälp med att begränsa sin tid framför datorn även om skolan hinns med. Det finns ju så mycket mer de vill hinna med än skolan.

I stort har ungdomarna kontroll över datorn och dess inverkan, med undantag av att de förlorar för mycket tid – ofta oavsiktligt. Här behövs hjälp och stöd av vuxna kring dem. Många gånger kan små enkla saker hjälpa till att bryta vanorna.

Kanske en så enkel sak som att föräldrarna uppmuntrar till ett biobesök med kamraterna, erbjuder sig att skjutsa eller att betala popcornen. Kanske är lösningen för någon att föräldrarna instiftar en chattfri kväll i veckan. Att hjälpa sitt barn att slippa känna kravet på sig att sitta vid datorn, ta på sig ansvaret/skulden för att dottern inte finns tillgänglig på chatten, så att hon slipper det, skulle underlätta för dottern att tillbringa tid med annat än datorn. Även enkla saker som var i hemmet datorn står påverkar ungdomarnas användning av den, så man bör kanske fundera om bästa placeringen verkligen är i sonens rum – vilket är en vanlig plats för familjens dator att stå. Beslut som är väl förankrade hos ungdomarna fungerar bäst, så kanske ska man gemensamt besluta var datorn ska stå och vilka regler man ska ha för dess användning.

Grupper som exempelvis skolkuratorer bör ha kunskap om att ungdomar sitter framför datorn omkring fyra timmar varje eftermiddag, samt att inte bara de som fastnat i ett beroende och är uppe hela natten kan ha problem med rötter i datoranvändandet. En elev som känner sig ensam, osäker och trött kanske skulle behöva hjälp med att hantera sin passion för datorn – att hinna med både den och skolan och livet, på samma sätt som man behöver kunna göra om man är passionerat förälskad i en person. Man måste ju klara av att leva sitt liv ändå.

## Referenser

Barnombudsmannen/Statistiska centralbyrån (2004), *Upp till 18 – fakta om barn och ungdom*.

BRIS-rapporten 2003, (2004) Stockholm.  
(finns också som pdf på [www.bris.se](http://www.bris.se))

Kollberg, Py (2000), *Vem gynnas av dataspel för flickor?* Forskning och Framsteg, nr. 4/00  
(även på Internet – <http://www.fof.se> )

Lalander, Philip & Johansson, Thomas (2002), *Ungdomsgrupper i teori och praktik*. Lund: Studentlitteratur.

Nordfors, Lennart & Levin, Bert (1999), *Internetrevolutioner, Så förändras våra liv av Internet – fyra framtidsscenarier*. Stockholm: Ekerlids Förlag.

Repstad, Pål (1999), *Närhet och distans. Kvalitativa metoder i samhällsvetenskap*. Lund: Studentlitteratur.

Turkle, Sherry (1997), *leva.online*. Stockholm: Nordstedts Förlag AB.

Ziehe, Thomas (1992), *Kulturanalyser, Ungdom utbildning modernitet*. Järfälla: Brutus Österlings Bokförlag Symposion.

## Hemsidor/Internet

Citat att citera (besökt 2005 04 02)  
[http://members.chello.se/hansdotter/Svenska/quotequotes\\_sw.html](http://members.chello.se/hansdotter/Svenska/quotequotes_sw.html)

Fair Play, *Ny undersökning om tv- och datorspelsvanor*. (besökt 2005 04 04)  
<http://www.fair-play.se/>

Fostrans portal (besökt 2005 04 10)  
<http://alfa.ped.umu.se/student/03/grupp3/meny.htm>

Helgon.net (besökt 2005 04 10)  
<http://helgon.net/>

Lunarstorm (besökt 2005 04 10)  
<http://www.lunarstorm.se/>

Medierådet, *Barnens nät – Nätets barn*. (besökt 2005 04 08)  
<http://www.medieradet.se/>

MSN Messenger (besökt 2005 05 5)  
<http://messenger.msn.se/>

phpbb.com (besökt 2005 04 04)  
<http://www.phpbb.com/>

SAFT, ett EU-projekt (Medierådet) (besökt 2005 05 09)  
<http://www.saftonline.se/>

Skolverkets hemsida (besökt 2005 05 12)  
<http://www.skolverket.se/>

VälfärdsBulletinen, *Datorn – ett redskap i hemmet*. (besökt 2005 04 04)  
[http://www.scb.se/Grupp/Allmant/\\_dokument/A05ST0104\\_11.pdf](http://www.scb.se/Grupp/Allmant/_dokument/A05ST0104_11.pdf)

# Bilagor:

## Bilaga 1 - enkät

”Ungdomars datoranvändande - sett ur ett ungdomsperspektiv”

Jag heter Marie Wessman och går på Socialhögskolan i Lund. Jag går termin 6 av 7 och håller på att skriva min c-uppsats. Den ska handla om gymnasieungdomars datoranvändande. Vilken roll spelar datorn i ungdomars liv? Hur är ungdomars egna tankar kring detta?

För att ta reda på detta behöver jag få reda på vad ni ungdomar vet, tänker och tycker. Detta hoppas jag kunna ta reda på dels genom att dela ut denna lilla enkät till flertalet ungdomar och dels genom att intervjua ett fåtal ungdomar.

Vill du bli en av de ungdomar som jag intervjuar kan du skriva ditt namn och mejladress eller telefonnummer längst ner på denna sida så hör jag av mig. Skulle det bli många fler som vill delta än jag kan hinna intervjua lottar jag ut vem det blir.

Både att fylla i denna enkät och att delta i intervjuerna är naturligtvis frivilligt och ni är garanterade anonymitet. Era åsikter kommer inte att knytas till er som personer och materialet kommer endast att ingå bearbetat i min examensuppsats. Jag kommer där att hänvisa till elever på en gymnasieskola i en mindre skånsk stad.

Tack för att jag fått uppta en stund av din tid och få ta del av din kunskap!  
/ Marie

---

Vill du vara en av de ungdomar jag intervjuar lite mer djupgående om dina tankar kring datorn i ungdomars liv? Intervjun kommer att ta kring en timma och vara i form av ett samtal där du får chans att berätta hur du tänker och känner kring ditt och även andra ungdomars datoranvändande. Är datorn något rakt igenom bra, eller finns det nackdelar med den? Är den något alla ungdomar använder likadant eller är det olika mellan grupper Ja, det finns mycket att prata om.

Som jag skrev ovan är du naturligtvis anonym.

Jag vill delta i en intervju

Namn: \_\_\_\_\_ Klass: \_\_\_\_\_

Telefonnummer: \_\_\_\_\_

Mejladress: \_\_\_\_\_

1. Vilket program går du på?  "Samhäll"  "Natur"
2. Är du kille eller tjej?  Kille  Tjej
3. Hur gammal är du? \_\_\_\_\_ år
4. Var använder du dator?  hemma  i skolan  hos kompisar  på biblioteket  
 Internetcafé  annat
5. Till vad använder du datorn?  skolarbete  spel  spel över Internet  e-mejl  
 Internetsurfande  ladda ner musik  ladda ner program  
 chattar med okända  chattar med kamrater  
 mötesplatser typ Lunarstorm  besöker nyhetssajter  
 göra egna hemsidor  annat - vill du beskriva lite om vad du då gör? - skriv i rutan här nedan:

6. När på dygnet, ungefär, använder du datorn en genomsnittlig dag?  
Dra ett sträck ovanför de tiderna - ex en linje mellan klockan 6 och 7 och en mellan 21 och 23...

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

7. Hur många timmar i en vecka tror du att du använder datorn i genomsnitt?  
 mindre än 5  5 - 10  10 - 15  15 - 20  20 - 25  25 - 30  mer än 30

8. Vad är det bästa med datorn?

9. Vad är det sämsta med datorn?

## Bilaga 2 – intervjuguide

Intervjuguide, för intervjuer av gymnasieungdomar kring datorns betydelse i deras liv.  
Marie Wessman

Först lite inledande prat om de svar som informanten gett i den lilla enkäten -samt,

- Hur länge har du haft dator?
- När (och hur) kom du i kontakt med datorer och Internet?

Vilken roll spelar datorn i ditt liv? Till vad använder du den? Och hur?

- Skolarbete
- Nöje - vad? På Internet eller i datorn?
- Kontakt med vänner - hur?
- För att skaffa nya vänner - hur?
- Kolla nyheter och fakta på Internet
- Köpa saker
- ...

Använder du och dina vänner datorn till samma saker och på samma sätt?

- Till vad och hur?
- Pratar ni om vad ni gör på datorn när ni umgås (på nätet och i verkligheten)?
- Använder du och dina vänner speciella ord kring datorn? Vilka?
- Är detta ord du använder? Vet du vad de betyder? Vem eller vilka tror du använder dem?  
IRL, brb, lol, gg, megabyte, pixel, blogg, RSS, CS, koda, hacka
- Är alla sätt att använda datorn lika ok/statusfyllda bland ungdomar eller är det olika?  
Ex. spela/spela online, chatta, surfa, vara på mötesplatser, skriva i forum, göra hemsidor, programmera program, skapande - foto, musik, bilder, skriva noveller mm

Ger eller tar datorn tid från dig?

Känner du någon som är beroende/använder datorn mer än den borde/vill?

Ingår du i någon grupp på nätet - någon chatt, forum eller mötesplats du brukar besöka? Är de du umgås med där samma som du umgås med i verkligheten?

- Hur är det att ingå i en grupp på nätet?
- Hur är det att ingå i en grupp i verkligheten, ex på skolan?
- Upplever du att de kontakter du har via Internet är annorlunda än de du har i skolan?
- Brukar du träffa dem i verkligheten du lärt känna över nätet?

Har du eller någon kompis träffat kärleken över nätet?

- Vad tänker du om det?
- Hur känner du inför de geografiska avstånden?

Stöter du på saker - ex mode, musik, åsikter - på Internet från andra länder/kulturer som påverkar ditt sätt att vara som du kanske inte stött på om du inte varit på Internet?

Hur känner du för att man kan vara anonym på nätet, eller låtsas att man är en annan?

- Har du själv provat?
- Hur?

Använder du och dina föräldrar datorn på samma sätt?

- Vad är lika? Vad skiljer åt?
- Förstår alla i familjen vad de andra gör på nätet/vad de olika aktiviteter man gör där går ut på?
- Tar föräldrar reda på vad de innebär innan de sätter regler om tider mm (ex - hur lång tid ett spel tar, eller vilken tid de flesta är inne på en chatt)?

Vad tänker du om att ladda ner musik, filmer, program mm från nätet?

- Vet du att det många gånger är olagligt?
- Tänker du och dina föräldrar lika kring detta?

När du bildar dig en uppfattning om något, vad inverkar då - dina vänners åsikter, åsikter på nätet, dina föräldrars åsikter...

Hur tror du att ditt liv skulle ha sett ut om du inte haft dator i ditt liv?

- Nu och förr
- För och nackdelar

Hur tänker du om datorn - är den i stort positiv eller negativ för dig?

---

Frågeställningar/punkter jag kompletterade guiden med under intervjuerna:

- Programmerat? Provat? Intresserad?
- Spel? Finns det för tjejer?



## Bilaga 3 – brev till föräldrar

Mitt namn är Marie Wessman och jag går på Socialhögskolan i Lund. Jag läser just nu kursen "Socialt arbete med barn och unga". Den ligger på termin sex, av sju, och kursen inkluderar bland annat att skriva en C-uppsats. I min uppsats tänker jag skriva om gymnasieungdomars datoranvändande.

För att samla material till uppsatsen har jag vänt mig till XXXXX i XXXXX. Där har jag fått möjlighet att göra en liten enkätundersökning i två klasser, samt att i dessa klasser finna fem ungdomar att göra mer ingående intervjuer med.

Naturligtvis är det frivilligt för eleverna att delta både i enkät och intervju. De är garanterade anonymitet.

Ert barn har anmält intresse för att delta i en av mina lite längre intervjuer. Den kommer att göras på XXXXXX någon dag efter skolan och ta kring en timma. Vi kommer då att samtala lite kring ämnet och intervjun spelas in på band. Efter att jag bearbetat informationen kommer jag att radera banden. I min uppsats tänker jag hänvisa till en gymnasieskolas teoretiska program - inga namn på eleverna kommer att nämnas.

Min uppsats ska alltså handla om gymnasieungdomars tankar kring datorn. Vilken roll spelar datorn i ungdomars liv? Vilken betydelse har datorn för ungas identitetsskapande och deras grupptillhörighet? Hur ser ungdomarna på relationer och kontaktskapande över nätet? Tycker de att datorn är på gott eller ont i deras liv? Hur är ungdomars egna tankar kring detta?

Jag vill skriva min uppsats utifrån ett ungdomsperspektiv. För att kunna detta behöver jag få veta vad ungdomar tänker och tycker. De är experter på sin egen tillvaro och just de som är i gymnasieåldern nu är bland de första som vuxit upp med en PC i hemmet.

Min handledare på Socialhögskolan är Bodil Rasmusson.

Undrar ni något så bara ring eller mejla mig.

Med vänliga hälsningar  
/ Marie

Marie Wessman  
telefonnummer: XXXX , mobil: XXXX , mejladress: XXXXXX

---

Det är ok för mig att mitt barn \_\_\_\_\_deltar i intervjun

Vårdnadshavarens underskift: \_\_\_\_\_

---