

Lunds universitet
Socialhögskolan
SOL 066
Vårterminen 2004

Den virtuella mötesplatsen

**- Om de ungas användning
av datorer och Internet
i vardagen**

Författare: Lisbeth Nilsson
Handledare: Aina Winsvold

Abstract

The purpose of this study was to illustrate how children of the 'digital generation' used their computers in their everyday practice. The important in the study was children's perspective on computers interactions and communications in a digital arena. An essential item about understanding children's way to think about computers was to let children themselves speak by taking part in the study, because children's voices are seldom heard in public. The empirical material used was interviews with sex children between 13 and 15 years old. My method was qualitative.

The main results showed that social relations are very important for children. The Internet gives children access to an arena where they are able to make new contacts with others as well as transcend their biological as their physical identity.

An important accepts for the children in the study was the option to be anonymous. That made it possible for themselves to play and experiment with different roles such as gender, age, look, interests etc. without unmask their real identity.

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Förord	4
1. Inledning	5
1.1 Bakgrund	5
1.2 Syfte och frågeställningar	6
1.3 Metod	7
1.3.1 Metoddiskussion	8
1.3.2 Urval	9
1.4 Tillvägagångssätt	10
1.4.1 Analys och transkribering av intervjuerna	11
1.4.2 Etiska överväganden	12
2. Teoretiska utgångspunkter	12
2.1 Identitet	12
2.2 Experimentera med olika roller	13
2.3 Kamratrelationer och grupptillhörighet	15
3. Dataredovisning och analys av intervjuerna	16
3.1 Vad gör de unga framför datorn	16
3.2 Kamrater och relationer	19
3.3 Flickor, pojkar och datorer	23
3.4 Anonymitetens betydelse	25
4. Sammanfattning	27
5. Avslutande diskussion	28
Litteraturförteckning	31
Bilaga 1	33

Förord

Jag vill rikta ett stort och varmt tack till mina sex unga respondenter. För utan Er hjälp hade inte uppsatsen blivit till. Tack! För att jag reservationslöst fick ta del av er tid, era tankar och era erfarenheter. Ni har givit mig mycket kunskaper om unga och datorer.

Jag vill likaså tacka min handledare Aina Winsvold för att hon med en stor kunnighet och ett gott humör och i en kreativ anda hjälpt mig med många värdefulla och råd och synpunkter och för att ha lotsat mig vidare när det har känts motigt.

Trevlig läsning!

Lund våren 2004

Lisbeth Nilsson

1.INLEDNING

1.1 Bakgrund

Denna uppsats behandlar ett elektroniskt medium som under de senaste decennierna har haft en stor genomslagskraft bland barn och unga. Datorn och Internet med dess oändligt många cyberrum för social samvaro har blivit en väsentlig del av de ungas kultur idag. De unga som är födda under 1980- och 1990-talen har växt upp med denna digitala kultur och uppfattar den som något vardagligt och självklart.

De unga kan snabbt koppla upp sig på nätet och börja chatta med andra datoranvändare oavsett fysiskt avstånd. De unga IT-användarna kan anonymt leka och experimentera med olika roller och livsstilar, skapa nya identiteter och kanske tänja på vedertagna gränser en smula. Hur tekniken fungerar intresserar inte de unga utan det väsentliga är att kunna kommunicera med andra.

Hernwall forskare och pedagog vid Stockholms universitet menar att tekniken är så självklar att den upphör att existera som teknik och blir helt transparent. Han beskriver den nya digitala kulturen som en möjlig förlängning av den sociala arenan där de unga dataanvändarna kan interagera och kommunicera med andra användare (2001:54).

Att använda datorn till att spela datorspel på är något som engagerar många barn och unga i vårt samhälle och det finns numera ett stort utbud och med en mängd olika sorters spelgenrer på marknaden. De skiljer sig från varandra genom sin form och innehåll och erbjuder olika spännande upplevelser för spelaren.

Datorspel var förr en relativt individuell sysselsättning, men i och med Internet har datorspelandet kunnat utvecklat nya spelkulturer och sociala gemenskaper och blivit något som engagerar den unga populationen världen över. För de flesta är datorspel gissningsvis något som enbart förknippas med lek och underhållning. Men det finns också andra meningar som att datorspel ger ökad kunskap i språk, ger en förbättrad logik och koncentration och ger möjligheter till nya sociala kontakter.

Men den nya digitala datatekniken väcker också en oro hos många vuxna för att den påverkar barn och unga negativt. Man är rädd för att barnen ska hamna i ett spelmissbruk och eller att deras chattande ska leda till att de kommer i kontakt med fel personer. Det finns en ständigt pågående debatt i samhället om huruvida barn som spelar datorspel tar skada av våldsinslagen

eller inte. Många vuxna menar också att datorn stjälar för mycket tid från barnen och att de inte har någon kontroll över vad det är de gör när de sitter framför datorn.

Dessa kritiska synpunkter om barn och unga och deras datoranvändning som ofta förs fram i massmedia kan vara berättigande. Men de speglar endast föräldrars och vuxnas åsikter och mera sällan hörs de ungas röster i denna pågående debatt. Jag tycker därför att det kan vara viktigt att också uppmärksamma de åsikter som barn och unga har om datorer.

Hernwall anser att vi måste värdesätta de unga på ett annat sätt för de har kunskaper och erfarenheter som de vuxna inte kan uppnå. Han betonar att vi ska ge de unga och deras nya kultur en ökad respekt. Föräldrarnas ansvar är att närma sig dessa fenomen som vuxna genom att tolka och förstå den värld de unga lever i. Se bort från sina egna värderingar och det perspektiv man har levt under i sitt liv (2001:4).

I dag bekantar sig barnen med den nya tekniken redan i tidig skolålder och tar snabbt till sig de nya kunskaperna och blir skickliga. Det blir istället barnen som har synpunkter, kritiserar och tillrättavisar de mindre dataskickliga vuxna. Johansson menar att det finns ansatser till att föräldrar och andra vuxna inte accepterar att de unga har fått en auktoritet på IT-området. Vilket kan mynna ut till ett gap mellan generationerna (Johansson 2000:144).

Ur ett historiskt perspektiv har samhället förlitat sig på traditioner i familjen, mellan generationer och till auktoriteter. Den unga generationen skulle ta över sina föräldrars värv och föra utvecklingen vidare. Gränserna mellan föräldrar och barn var tydliga, barnen stod utanför föräldrarnas samtal, åsikter och problem i vardagen. De unga benämndes inte som självständiga individer.

Som den första infödda datorgenerationen av idag, kan man kanske säga att de unga vänt upp och ned på den tradition som hittills har talat om för dem vad som brukligt är, att det är föräldrarna som lär ut kunskaper till barnen och inte tvärtom. Den unga generationen har genom att tillägna sig kunskaper inom ett specifikt område, rent utav blivit experter och kan betraktas som föregångare hur livet ska levas i det framtida samhället (ibid 2000:241).

1.2 Syfte och frågeställningar

Det övergripande syftet med denna uppsats är att belysa de ungas användning av datorer och vilken betydelse som det har för dem i det vardagliga livet.

Utifrån mitt syfte har jag valt att ställa fem specifika frågor:

- Hur använder unga datoranvändare sig av datorn?
- Vilken betydelse har datorn för de unga datoranvändarna i deras vardag?
- Vad innebär datorn för de unga datoranvändarnas möjligheter att kommunicera med andra?
- Vilken betydelse har datorn för de unga datoranvändarna vid skapandet av den egna identiteten?
- Finns det någon skillnad mellan de unga flickornas och de unga pojkarnas datoranvändande?

1.3 Metod

Min ambition var att på ett tidigt skede i undersökningen att lägga fokus på djup, närhet, tolkning och förståelse av det den enskilde förmedlat snarare än att försöka ta fram en bred och generell kunskap byggt på statistik och jämförande resultat. Den kvalitativa metoden skulle bäst komma att tjäna detta syfte. Valet av metod handlar främst om vilken sorts kunskap man söker (Johansson 2000). I undersökningen jag har gjort har de ungas egna berättelser varit en viktig utgångspunkt till det material som sedan har analyserats. Det som jag ansåg var viktigt var att försöka förmedla den unges eget perspektiv och upplevelser av det område som skulle undersökas

Jag har genomfört min undersökning genom att använda mig av kvalitativa intervjuer som enda metod. Till min hjälp haft en intervjuguide (se bilaga) med ett större antal frågor som jag menat har täckt det frågeområde som avsetts i undersökningen. Denna guide har jag inte följt exakt utan varit flexibel både gällande frågornas antal och dess ordningsföljd. Tyngdpunkten har istället varit de olika teman som jag utgått från.

Under intervjuerna har jag varit noga med att försöka följa upp det som den unge förmedlat till mig. Det har varit viktigt för mig att den unge haft en möjlighet till egna reflektioner och associationer under intervjun. Jag har också försökt få dem att motivera sina ståndpunkter för att eventuellt kunna ställa följdfrågor och för att kunna ge utrymme till en fortsatt diskussion

Jag har under intervjuerna gett den unge en möjlighet att själv få utveckla sina tankar men också respekterat deras tystnad när frågorna ur deras synvinkel varit allt för känsliga. Jag tycker att det är betydelsefullt att jag som intervjuare inte går in och styr för mycket under intervjun.

Vi vill att de synpunkter som kommer fram är ett resultat av undersökningspersonernas egna uppfattningar. Därför bör dessa i största möjlighet själv få styra utvecklingen (Holme & Solvang 1997:101).

I min undersökning finns material från både primärdata som sekundärdata.

Primärdata är de berättelser som mina respondenter givit mig. Närheten till informationslämnaren är ett kännetecken för primärdata (Patel & Davidson 2003: 65).

Det har under senare år forskats och skrivits relativt mycket om unga och datorer. Jag har i uppsatsen använt mig av litteratur främst böcker men också vetenskapliga avhandlingar, C-uppsatser och tidskrifter. Användandet av sekundärdata har varit värdefullt för att ge mig en bakgrund till en förståelse av det fenomen som ska studeras.

1.3.1 Metoddiskussion

Jag har som enda metod använt mig av kvalitativ intervju. Det hade kunnat varit värdefullt att i undersökningen använt sig av flera olika metoder, då detta ökat informationsvärdet och gett en mera fullständig förståelse om det ämne som studerats. Att jag inte använde mig av flera olika metoder var främst brist på tid. De intervjuer som gjordes fungerade väl. Det fanns inga yttre störningsmoment under själva intervjutillfällena. De unga var engagerade och tog intervjuerna på största allvar och svarade villigt på de frågor som ställdes. Varje intervju varade ungefär en timmes tid. En relativt lång tid för de unga att hålla en koncentration uppe. Detta kan eventuellt ha gjort att vissa svar inte blev så utförliga.

Jag har liksom tidigare påpekat att vissa frågor som ställdes under intervjuerna troligtvis var för abstrakta för att förstås och på grund av detta missförstods (se text ovan).

För att rätta till detta fick jag under intervjuerna omformulera mina frågor på ett annat sätt än som de var ställda från början. Jag är medveten om att detta förfarande kan ha gjort att jag har styrt frågorna för mycket. Jag är också införstådd att jag som intervjuare har en maktställning gentemot den som intervjuas. Detta är något som blir särskilt tydligt när det gäller barn då dessa har en beroendeställning till de vuxna. Något som eventuellt kan ha påverkat svaren i

undersökningen. En intervju leder tankarna till utfrågning och där det råder en obalans i makthänseende mellan utfrågare och utfrågad. Jag har också en maktställning i förhållande till det material som jag tar fram (Hernwall,2001:25).

1.3.2 Urval

Jag har sammanlagt genomfört sex intervjuer. Detta har skett genom samtal med tre pojkar och tre flickor mellan 13 och 15 år i intervjuer. Anledningen till att jag valt ut denna åldersgrupp var att de representerar en ålder som använder sig av medier i stor utsträckning och inte kännetecknas av att vara rädda för att prova på nya tekniker. Det är också en tid när den unge börjar fundera över saker och ting på ett mera abstrakt och teoretiskt sätt. Att jag intervjuat båda pojkar och flickor var en av mig medveten vald strategi för att eventuellt upptäcka om man kunde utläsa någon skillnad mellan pojkars och flickors datoranvändande.

Jag intervjuade en person åt gången. Detta ansåg jag vara värdefullt för att inte någon annans åsikter skulle påverka den intervjuades svar. Däremot kan man förmoda att den unge upplevde sig vara i en mer utsatt position, som ett ensamt objekt gentemot en vuxen utfrågare än om intervjun hade genomförts i grupp. Detta kan naturligtvis ha påverkat svaren. Det finns en möjlighet att den unge svarade på det sätt som han/hon trodde jag förväntade mig att få för att inte göra mig besviken. Oavsett skillnader som kön, ålder, status och så vidare innebär ett möte mellan ett barn och en vuxen att vi i mötet har med oss föreställningar om varandra. Barnet har sina föreställningar om vuxna och den vuxne har med sig sina föreställningar om barn. Detta påverkar också hur vi uppfattar och tolkar varandra (Johansson 2000:30).

Varje intervju tog ungefär en timmes tid. På ett tidigt stadium bestämde jag mig för ett icke-slumpmässigt urval av personer. De unga skulle uppfylla syftet med undersökningen som bygger på att de använder datorn i vardagen. Intervjupersonerna har jag funnit genom rekommendationer. De unga som medverkar i undersökningen har alla fingerade namn då de har utlovats anonymitet.

De har själva fått välja ut det fingerade namn som skulle stå i undersökningen, förutsatt att ett kriterium uppfylldes att de skulle välja ut ett namn som representerade deras kön. Min tanke med att de själva fått välja ut sitt fingerade namn har varit att varje enskild individ skulle kunna gå in och läsa i undersökningen vad som de själva har sagt. Detta såg jag som något som kunde vara inspirerande för dem som deltog i undersökningen.

Nedan presenteras intervjupersonerna

Intervjupersonerna har anonymiserats och presenteras enbart med ålder och fingerat namn.

Carin 15 år

Lukas 15 år

Max 14 år

Jenny 14 år

Louise 14 år

Erik 13 år

1.4 Tillvägagångssätt

Jag har använt mig av rekommendationer från familj och bekanta och i sin tur deras bekanta för att få kontakt med de personer som skulle medverka i undersökningen. En fördel av denna så kallade snöbollseffekt är att man som undersökare får ett godkännande av den som föreslagit mig att man är trovärdig. Detta kan göra att man kan närma sig den nya och ofta obekanta personen på ett mera personligt sätt (Denscombe 2000:24).

En nackdel kan vara att den intervjuade kan känna sig påtvingad att ställa upp. Alla som har blivit tillfrågade har varit villiga till att bli intervjuade. En flicka blev dock sjuk och fick utgå. Hon ersattes senare av en annan flicka.

Fyra av intervjuerna har genomförts på bibliotek. Det fanns på biblioteken tillgång till enskilda rum (efter bokning) som jag använt mig av under intervjutillfällena. De två övriga intervjuerna utfördes i hemmiljö. Alla intervjuer har upptagits på band. Ingen av de unga har haft något emot att bli intervjuad med band utan sett detta som något helt naturligt. De unga fick information om att det de sa under intervjuerna skulle behandlas anonymt.

Det som har varit kännetecknande under alla intervjutillfällena var att de unga villigt ställt upp på intervjuerna och varit engagerade och samarbetsvilliga. Min uppfattning är att de unga har tyckt det varit roligt och spännande att någon annan person utifrån varit intresserad av att intervju dem om något som de själva haft ett engagemang i.

1.4.1 Analys och transkribering av intervjuerna

Under intervjuerna hade jag använt mig av en intervjuguide bestående av fyra olika temaområden. Denna utformning gjorde att det redan från början var lättare att överblicka materialet. När analysarbetet påbörjades läste jag först igenom intervjumaterialet ett flertal gånger och sammanställde sedan alla de svar som fanns inom respektive temaområde. Det kan påpekas att när text kategoriseras finns det en risk för att innebörden i materialet förändras eller förloras. Jag har försökt att undvika detta.

De olika temaområden är:

- Vad gör de unga framför datorn
- Kamrater och relationer
- Flickor, pojkar och datorer
- Anonymitetens betydelse

Varje tema bearbetades och analyserades för sig. Jag har bland annat letat efter gemensamma drag, men också skillnader för om möjligt se om det gick att identifiera några mönster i materialet (Denscombe 2000:248). Några slutsatser har det inte gått att dra då materialet varit för litet för att kunna göra detta.

Alla intervjuerna avlyssnades och skrevs ner ordagrant. Detta var oerhört tids- och arbetskrävande men ett viktigt arbete för att inte riskera att förlora något av det som de unga hade berättat för mig. Detta arbete gjordes först efter att alla intervjuerna var färdiga. I efterhand har jag insett detta var en nackdel då vissa av frågorna borde ha uteslutits eller skrivits om redan under tidigt stadium eftersom de var för abstrakta för att kunna förstås. Det är med andra ord en fördel att göra en löpande analys t ex direkt efter intervjutillfället. Kanske inser man att den intervjuade uppfattat frågorna på ett sätt som man själv inte tänkt på (Patel & Davidson, 2003:119).

Jag har i uppsatsen flitigt citerat de intervjuade då jag anser detta är en värdefull ingrediens för att göra texten levande. Varje citat i redovisningen är kopplad till dess intervjuperson.

Citaten är i de flesta fall orörda, men några av dem har *varsamt* fått redigeras, för att inte det ska missförstås av läsaren.

1.4.2 Etiska övervägande

De unga som medverkade i undersökningen fick information om att deltagandet var frivilligt. De fick också information om undersökningens uppläggning och dess syfte.

De ungas namn har fingerats för att inte röja deras identitet. Fingerade namn används dels för att skydda den unges anonymitet dels för att undersökningen inte handlar om dem personligen utan om ungas livsmönster i en generell mening (Hernvall 2001:35). Allt intervjumaterial har behandlats konfidentiellt. Alltför utlämnande svar har tagits bort ur materialet på grund av integritetsskäl.

2. Teoretiska utgångspunkter

I detta avsnitt kommer jag belysa de teorier och centrala begrepp som jag använder mig av i min analys. Jag lägger min tyngdpunkt på Erving Goffmans samhällssyn.

2.1 Identitet

Ungdomstiden kännetecknas av ett rollexperimentande där ungdomar provar olika roller både i sin fantasi och i verkligheten för att utveckla sin identitet. Utvecklandet av identiteten skall tjäna två syften dels anpassa den unge i ett socialt sammanhang dels att utveckla en unik personlig identitet. Ungdomar är känsliga för sin plats i världen de vill veta var de står i relation till andra för att kunna utveckla sin egen identitet. De är som alla andra beroende av hur andra ser på dem och vill få en bekräftelse på att de duger.

I vårt västerländska samhälle förekommer det inte några speciella traditionella riter av övergången från barndom till vuxen person. Ungdomarna förekommer i ett gränsland, ett slags socialt utanförskap att ”inte vara någonting. Det blir därför extra viktigt att själva konstruera gränserna för sin grupp i förhållande till vuxna. Att vara ung är därför att vägra inordna sig i det vi kallar vuxenlivet, det handlar om olika val som livsstil, kulturell tillhörighet och ”ett sätt att leva”. Ungdomar skapar egna symboler, värden, stilar och ideal som utmärker just deras kultur (Norman 1996:144).

Författaren Ziehe nämner ordet identitetsutprovning istället för identitetsutveckling och åsyftar att man inte ”har” eller ”inte har” en identitet och menar att ungdomar själva kan konstruera olika identiteter, att man kan utge sig för att vara någon annan än den man är i olika sociala sammanhang (Ziehe 1993:36).

En individs identitetsarbete kan således beskrivas som en resa genom olika sociala och kulturella världar och som realiserandet av ett antal möjliga roller och identiteter (Löfgren & Norell, 1991:41).

Ungdomarna idag som har växt upp med Internet har fått tillgång till nya arenor med möjligheter till att experimentera med sina identiteter. Genom att uppträda anonymt kan man pröva olika identiteter utan att vara rädd att göra bort sig. De unga kan presentera sig på olika sätt, som den man är, den man vill vara eller den man inte vill vara. Oavsett vilken roll man väljer signalerar det något om den person som står bakom. Rollen har alltid en beröringspunkt med ägaren.

Tingstad skriver om identitetsskapandet genom att referera till Sherry Turkle's bok *Life on the screen* (1995) att identiteten eller identiteter kan översättas med en mångfald av roller som kan blandas, anpassas och förhandlas om. Hon menar att Internet har blivit en viktig social arena där man kan experimentera med sitt jag för att utveckla en identitet. När de unga i chatten uppträder under olika personligheter innebär det att de unga skapar nya färdigheter och utforskar sina olika sidor. De prövar olika sätt att ta kontakt och får också en chans att synas, visa upp sig och skapa sig en identitet. Hon menar också att långvariga eller intensiva erfarenheter av det virtuella rummet leder till att identiteten blir mer flytande. (Tingstad 2003:41)

Datorspelandet är också ett möjligt socialt experimenterande arena, ett spelande, en form av lek där man kan få uppleva en icke –verklighet. Den unge identifierar sig alltså inte med spelkaraktärerna utan istället lever han sig in i den roll han spelar. Denna roll är tydligt skild från hans eget jag (Blomberg 2001).

2.2 Experimentera med olika roller

Bakre och främre scen

Erving Goffmans samhällssyn brukar kallas för det dramaturgiska synsättet. Han betraktar det sociala livet och dess roller som en teaterföreställning med en främre och en bakre scen. Det

är på den bakre scenen som framställandet förbereds och det är på den främre scenen som det direkta framträdandet äger rum. Vi försöker uppträda på ett representativt sätt i den del (scenen) av vårt liv som är synlig för andra, medan vårt liv bakom scenen till en mindre del styrs av detta krav (Goffman 2000). Genom att använda oss av olika attribut som kläder, statussymboler, språkligt uttryckssätt vill vi förmedla en bild av den person vi vill vara. Denna så kallade rekvisita styr sedan omgivningen på hur de uppfattar oss som person (Andersen & Kaspersen 1999:225).

Hur skulle man kunna överföra Goffmans synsätt till det rollspel som sker i det virtuella rummet. Detta rum som är så konstruerat att vi kan kommunicera och interagera med andra i ett socialt samspel utan att själva vara fysiskt närvarande. Att sitta bakom en datorskärm (ridån) och chatta kan syfta till att man både har tillgång till den bakre scenens avskildhet där man förbereder sig för sin kommande roll – den bild man vill presentera av sig själv och den främre scenens arena där själva framträdandet äger rum – det virtuella rum där man spelar upp sin roll.

I det virtuella rummet har man inte samma möjligheter till att bedöma en person genom de kriterier som man använder sig av i det verkliga livet såsom kläder, utseende, kön, ålder och så vidare utan man får istället bedöma personen i huvudsak genom den text som den förmedlar. I en rapport om elever, datorer och kommunikation skriver Hernwall det finns en större möjlighet till frihet i hur man vill presentera sig utan att det behöver innebära att man medvetet ljuger. Chatten är den arena där det är möjligt och accepterat att överskrida vardagslivets roller för att kunna utforska sin identitet (Hernwall 1999).

I det virtuella rummet kan den unge få access till att vara någon annan än den han egentligen är. Vi sätter på oss en virtuell mask och spelar upp en roll av den person vi vill vara för att göra ett intryck på den vi interagerar med i vår omgivning. Genom chattandet kan man friställa sig från den man är och ”klä ut sig till någon annan” utan fara för att få något ogillande för detta i det verkliga livet. Vi får lov att göra bort oss utan att det får förödande konsekvenser i verkligheten.

I verkligheten kanske den unge upplever sig som tråkig och slätstruken men i det virtuella rummet med en cool signatur, en anonymitet, kan han få att visa upp en bild av sig själv som en intressant och spännande person. Inte någon kan avslöja att han i själva verket inte är den

han utger sig från att vara, om han inte bestämmer sig för att möta den han chattar med i verkligheten.

Man kan också vända på perspektivet. Man kan få vara någon annan men man kan också få vara den man egentligen är. I det verkliga livet kan man bli påtvingad att dölja sig bakom en fasad för att dölja en för i samhällets ögon avvikande livsstil. I det virtuella rummet kan man genom en anonymitet få en större möjlighet till att uttrycka sin egen personlighet och kanske också få ett accepterande och en bekräftelse av andra. Det är centralt för unga och deras identitetsskapande att kunna identifiera sig med andra i en kollektiv gemenskap (Blomberg 2000).

2.3 Kamratrelationer och grupptillhörighet

Kamratrelationer under tonåren har en stor betydelse för den unges identitetsutveckling. Den unge befinner sig i en brytningsperiod mellan barn och vuxenvärlden där kamraterna blir viktigare än föräldrarna. Den unge formar sin identitet i ett samspel med andra och kamratgänget har en central betydelse för detta identitetsskapande (Jerlang 2001:91 – 92). Det är viktigt att få tillhöra en grupp. Att få känna en grupptillhörighet är utvecklande för den unge på ett socioemotionellt plan. Gruppen fungerar som en referenspunkt eller en markör för hur den unge ska förhålla sig till omgivningen. Men kan också vara förödande eftersom gruppen har en inte obetydlig makt över individen kan hon eller han tvingas in i ofrivilliga situationer.

Att komma in i en grupp kan vara svårt och tar tid. Individen måste lära sig de speciella koder eller det symboliska spel som utmärker gruppens identitet. En grupp knyts samman genom att dess medlemmar har någon form av en gemensam tydlig symbolik som är central för denna gemenskap. Vilka kollektiva symboler man använder sig av skiljer sig åt mellan olika grupper. Men de står för något som symboliserar att den egna gruppens kultur är speciell i förhållande till andra grupper. Vi – känslan förstärks genom denna likhet och ger en trygghet för gruppmedlemmarna.

Denna typ av symboler som uttrycker likhet kallas av Erving Goffman för gemenskapstecken. Dessa tecken som kan vara en ögonblinkning eller kanske en gest och informerar gruppens medlemmar om deras likhet och vad som förväntas av dem. Gruppens symboler handlar både

om att utestänga andra som inte tillhör denna grupp som att markera den egna gemenskapen. (Lalander&Johansson 2002:29-33).

Internetkulturen kan öppna upp nya gemenskaper och bli ett komplement till det verkliga livet. En social mötesplats där det kommunikativa budskapet kanske inte är det som är mest betydelsefullt utan den sociala gemenskap som erbjuds. Man kan träffas över etnicitets-, ålders-, och köns- gränser. Att få träffa nya kamrater på Internet uppfattas av de unga som värdefullt. Det finns en möjlighet att framträda anonymt och man kan välja hur man vill presentera sig. Denna sociala samvaro skiljer sig ifrån det ”verkliga vardagslivet” och ger de unga unika möjligheter att leka och experimentera utan att behöva avslöja sig själva. (ibid 88-89).

Men Internet kritiserats för att ha förändrat ungdomars inställning till relationer. På chatten behöver man inte tala sanning, vännerna på chatten har man inga skyldigheter mot, däremot är vännerna i det verkliga livet viktiga. Människor kan komma att betraktas som underhållningsvaror (Sjöberg 2002).

3. Dataredovisning och analys av intervjuerna

Detta är en redogörelse av de sex intervjuer som har genomförts i undersökningen.

Svaren från intervjuerna har som tidigare nämnts under rubriken analys och transkribering sammanställts och delats upp i fyra olika temaområden.

I anslutning till varje temaområde har jag gjort en analys av materialet och bland annat letat efter likheter och skillnader för att om möjligt se om det gick att identifiera några mönster i materialet. Varje temaområde innehåller ett flertal citat från respondenternas berättelser.

3.1 Vad gör de unga framför datorn

Genom den digitala tekniken kan de unga få erfarenheter i livet som för några generationer sedan var omöjliga att nå. Oro finns att fritiden privatiseras och att man tillbringar allt mera tid hemma framför datorn och på Internet. Medan andra menar att datorn bara kan ses som en komplettering till de fysiska mötena. Ziehe talar om kulturell frisättning och nya socialisationstyper och menar att de ungas socialisering har förskjutits till media. De ungas vetande har förändrats genom att de känner till allting innan de kan göra egna erfarenheter.

Detta mynnar ut i att de blir brådmogna och fattiga på direkta lärdomar. Individens skapar sin identitet genom påverkan av media och samhälle snarare än på familjens fostran och traditioner. Fokus är inriktat på individens starka samhörighet till gruppen. Men denna friställning är tveeggad menar Ziehe för den kan både leda till en friare möjlighet att utforma den egna identiteten såsom att bli fånge i mediernas grepp (Ziehe,1993) De unga har en större kulturell frihet idag men detta kanske också kan innebära en större sårbarhet som kan leda till utslagning.

Studien visade att datorn var ett vanligt inslag i vardagen och att den användes så gott som dagligdags. Detta är också något som överensstämmer med den bild som finns i vårt västerländska samhälle att datorn och Internet numera har blivit en integrerad del av de ungas liv. Men denna synpunkt möter också på kritik som menar att man inte kan tro att alla barn är intresserade av datorer, för barn är långt ifrån någon homogen grupp (Sjöberg 2002).

Samtliga i studien men med ett undantag hade tillgång till bredband¹ och dator hemma. Det var vanligt att de unga hade egen dator eller delade datorn tillsammans med sina syskon. De unga använde också oftast datorn i hemmet. Men andra svar som förekom var dessa: hos någon kompis, på biblioteket, på fritidsgården, i skolan eller på något Internet café.

”Jag spelar datorspel hemma, ibland hos kompisar. Jag har varit på datortek en gång. Någon gång har jag använt datorn på biblioteket när jag lånat bok, inte annars.”(Erik 13år)

”Jag chattar² aldrig på fritidsgården för det kan finnas andra som kollar, det är lite privat ju, då gör jag det hellre hemma”(Carin 15 år)

Skolan eller syskonen var de som oftast hade lärt dem att använda datorn. De unga använde datorn till mycket skiftande aktiviteter. Det var vanligt att datorn nyttjades till att spela på, till chatt, leta fakta på Internet, skriva skolarbeten och till att skicka e-post med. E-post användes frekvent och dagligdags av de unga. Man kopplade ofta upp sig på skolrasterna för att se om man hade fått några brev. Både flickorna och pojkarna använde e-post ungefär lika mycket. De unga menade att e-post kunde vara ett komplement till chattandet.

¹ Internetuppkoppling dygnet runt

² Chatt är ett textbaserat direktsamtal som sker via Internet.

Mindre vanliga svar från de unga var att ladda ner spel, filmer, göra egen hemsida, att lägga in låtar på cd-skivor, chatta med sin idol och tekniskt undersöka datorns möjligheter. Att göra en egen hemsida var ointressant eller tekniskt svårt för de flesta av de unga. En av pojkarna (Max, 14 år) tyckte om att utforska datorn och dess olika möjligheter och hade gjort en egen hemsida. Detta är några av de ungas svar på vad de använde datorn till:

”Chatta, spela spel, och till att skriva skolarbeten ” (Jenny 14 år)

”Chattar och skolarbeten, skickar e-post och spelar” (Louise 14 år)

” spelar, chattar, gör skolarbeten, lägger in låtar på cd-skivor, skriver uppsatser och letar fakta” (Max 14 år)

Datorspelandets popularitet var något som ofta framhölls av de unga i intervjuerna. De vanligast förekommande datorspelen var *Counter-Strike*³, *Diablo*⁴ och *The Sims*⁵. Några av de unga spelade också fotbollsspel, bilrallyspel, frågesportspel, eller äventyrsspel. De ungas förklaringar till varför man spelade var att det var spännande, hade en bra grafik, var avkopplande, gemensamhet med andra eller att det var lärofullt.

De unga spelade mot sina syskon eller föräldrar, kompisar eller okända. Vilken ålder eller vilket kön motspelaren hade spelade ingen roll för de unga. Det viktigaste var att ha någon att spela emot. Samtliga unga tyckte att vinna inte var det viktigaste när man spelade utan menade istället att man spelade för att det var kul. En pojkes åsikt om att spela *Counter-Strike*

” Det finns de som vill vinna och vara bäst, jag spelar mest för det är kul” (Max 14 år,)

En flicka tyckte detta om att vinna när hon spelade *Gladiatorerna*:

” Det är inte viktigt att vinna, det är bara ett spel som man spelar hur många gånger som helst” (Louise 14 år)

Att chatta var något som uppskattades av de unga. Det var ofta korta och vardagliga meddelanden, som inte kunde missförstås som man skickade. En flicka förklarade chatt med att det är lite som att ringa. Ett vanligt chatt samtal:

³ ett actionspel där det händer saker hela tiden och att det viktigaste i spelen är att agera och att reagera snabbt

⁴ ett actionspel, se ovanstående text

⁵ en form av strategispel

”Tjena hur är läget?/.../Det är bra/.../hur är det själv?/.../ vad gör du?/../Inget speciellt, jag gör läxorna” (Jenny 14 år) chattar med en kamrat .

Chattandet var inget stort samtalsämne på fritiden eller i skolan utan betraktades som ett naturligt inslag i det vardagliga livet Den vanligaste och populäraste chatten var Lunar Storm⁶ De flesta tyckte också att det var lätt att förstå hur man använde sig av Lunarstorm, hur man ansökte om medlemskap eller hur man använde deras olika funktioner

3.2 Kamrater och relationer

Som jag tidigare tagit upp i de teoretiska diskussionerna så har kamrater och relationer en central betydelse för den unga generationen. Det grundläggande för den unges utveckling av identiteten är att få bli sedd, uppskattad och bekräftad såsom individ. Man behöver jämnåriga för att få känna samhörighet och gemenskap med. Chatt var för flertalet av de unga i undersökningen en viktig kommunikationsväg för att få kontakt med andra. Den vanligaste Internetgemenskapen som de unga använde sig av var Lunar Storm. Samtliga unga i studien med ett undantag (en pojke) chattade. Man chattade med kamrater som var ungefär i samma ålder för att man menade att man hade ungefär samma intressen.

”Man tänker ju på samma sätt” (Erik 13 år)

Det var vanligt att de unga efter skolans slut kopplade upp sig på Internet för att se om man hade fått några meddelanden eller för att kontrollera om någon kamrat var on-line, för att i så fall gå in och chatta. Detta kan ses som om att de unga ville få en bekräftelse på att de var omtyckta och betydelsefulla för sina kamrater.

”Man bara chattar t ex jag ser att min kamrat är on-line, då prövar jag att prata med henne” (Louise 14 år)

De unga upprätthöll kontakt med ungefär tio till femton nya chatt kamrater. Dessa kamrater hade man inte någon djupare relation med utan snarare var det några som man kunde utbyta lite tankar med. Det som var påfallande vid samtal med de unga var att nästan ingen hade

⁶ Lunar Storm är en svensk Internetgemenskap, där man kan chatta med andra, ett medlemskap krävs.

träffat dessa nya kamrater i verkligheten. De unga menade att flera av dessa kamrater bodde för långt bort för att de skulle kunna träffas. Det som tycktes kunnas utläsas mellan raderna var att det egentligen inte handlade om stora avstånd, utan snarare om ett accepterat förfarande dem emellan att chattandet inte skulle leda till att man träffades.

”Man kan få veta vad kompisarna gör/.../ det är typ bara roligt att chatta, jag brukar ju inte träffa de jag inte känner i verkligheten” (Jenny 14 år)

”Egentligen betyder han ingenting, utan det är bara en kompis på Lunar Storm” (Erik 13 år).

Men flera av de unga menade också att man behöll sina ”Lunare” för dessa var betydelsefulla för dem.

”Man behåller sina kompisar!” sa (Louise 14 år) med en mycket stolt min och menade sina Lunare.

De kamrater som man hade i verkligheten var dem som betydde allra mest för de unga. Detta sa alla samständigt. Det var också oftast med dem man chattade. Det hände att man chattade med varandra istället för att träffas men det var inget som var vanligt. De flesta menade att man träffade sina kamrater i det verkliga livet lika ofta som tidigare. Chattandet ansågs snarare vara ett komplement.

Dessa nedanstående citat kan ses som uttryck för att de unga tycker det är viktigt att ha kamrater, att man får ta del av andras upplevelser och att man själv får lov att komma till tals. Detta kan vara viktigt för att stärka den egna självbilden.

”Ha någon att prata med” (Louise 14 år)

” Jag brukar vara med i diskussionsgrupper där jag brukar komma med egna inlägg . Det är roligt att diskutera med andra”(Carin 15 år)

”För att umgås, man kan skriva till varandra och allt sånt där” (Max 14 år)

Det var inte vanligt att man chattade om mera privata ting oavsett om det var med en kamrat i det verkliga livet eller med en kamrat som man endast hade på Internet. De menade att det var viktigt att kunna avläsa en kamrats kroppsspråk för att kunna förstå dialogen.

Chatten som endast innebär korta och snabba skriftliga meddelanden kan inte uppfylla samma djup i en dialog. I chatt är det språkliga behärskandet avgörande för att ett samtal skall kunna äga rum utan att det sker missuppfattningar.(Hernvall,2001:171) Detta kan förstås som att chatten har sin begränsning som samtalsform.

Att chatta för att få kontakt med det motsatta könet var det ingen av intervjupersonerna som gjorde däremot trodde ett flertal av dem att detta var en vanlig anledning till att andra chattade.

”Man kan skriva om sådant man inte vågar säga i verkliga livet t ex om man är kär i någon person och inte vågar säga det /...I kan man säga det till honom på Lunar Storm i stället (Jenny 14 år)

Ett annat vanligt sätt för de unga att få kontakt med andra var att spela datorspel on-line. De unga föredrog att spela på detta sätt för att de tyckte att det var roligare att spela mot andra personer än att spela ensam mot datorn. Oftast kopplade man upp sig på Internet och började spela utan att man visste vem sina motspelare var. Det hade ingen större betydelse om man spelade mot okända personer eller mot sina vänner i verkliga livet. En flicka menade att det var precis som att spela ett vanligt spel fast man var anonym. Några chattade med sina motspelare under tiden som man spelade.

”När man har dött kan jag chatta med de andra under tiden man väntar på en ny spelomgång. Jag brukar skriva bra, när någon vinner” (Erik 13 år)

Dessa nya former av sociokulturella gemenskaper är något som det moderna globala samhället står för. De flesta som spelar datorspel sitter ensamma framför sina datorskärmar men med en tät kontakt med sina motspelare. De lär sig ett gemensamt språk med olika koder som symboliserar deras likhet. Denna spelgemenskap är en slags ungdomens subkultur som skiljer sig från Culture studies genom att ha en större flexibilitet mellan det individuella och det kollektiva. Spelarna behöver till exempel inte ha någon gemensam geografisk förbindelse, ålder eller kön utan knyts samman med sitt intresse för datorspel (Blomberg 2000).

Datorspelet kan ske på olika sätt, Internetcafé⁷ och LAN⁸ är två nyare former av lokala samlingsplatser där man kan utöva sitt intresse. En flicka berättade att man ibland samlades hemma hos någon av hennes kompisar och spelade *Counter-Strike* som ett lagspel. Allihopa tog med sig sina datorer och kopplade upp dem i LAN ett lokalt nätverk. Sedan delade man upp sig i två lag och försökte oskadliggöra varandra. Det som framstod som betydelsefullt för dessa unga var lagandan och gemenskapen med sina medspelare.

”Det jag tycker är roligast i det hela är att man verkligen måste samarbeta! För att hitta de andra och kunna vinna” (Carin 15 år)

En pojke brukade åka till ett Internetcafé tillsammans med sina kamrater för att spela. Han spelade lagspel on-line mot personer från hela världen.

”Spelar man spel on-line och spelar i samma team är man kompisar! Oavsett om man kanske inte känner varandra i verkligheten” (Max14 år)

Pojkarna i denna studie skiljde sig från flickorna genom att de ofta använde sig av datatekniska uttryck och termer och som ofta var på engelska när de pratade om datorspel. De hade en viss gemensam språkstil eller jargong som ibland var svår att förstå för den som inte var insatt. Dessa uttryck kan sägas vara identitetsmarkörer eller symboler för de individer som ingår i deras grupp. Detta är något som förenar dessa unga datorspelare och ställer andra oinvidiga tveklöst utanför. Erving Goffman kallade denna typ av symboler som uttrycker likhet och förenar olika individer för gemenskapstecken. När man kommer in i en ny grupp fordras det av individen att inte endast lära sig det symboliska spelet som försiggår i gruppen utan man måste också lära sig hur dessa symboler kombineras och i vilka sammanhang de används. ((Lalander & Johansson 2002:32).

Att behärska specifika koder och komma in i en ny grupp tar därför tid. De som inte kan det kan komma att utestängas. Den datatekniska jargongen kan bli en symbolisk markör eller som

⁷ Internetcafé' är en plats där man kan hyra en dator under en viss tid. Man får tillgång till Internet och i vissa fall även spel och skrivare etc.

⁸ Local Area Network, datorer som är sammankopplade i ett lokalt nätverk- för att man ska kunna spela med varandra.

Pierre Bourdieu skulle ha uttryckt sig ett symboliskt kapital för den grupp man vill tillhöra, och vilken man inte vill tillhöra. Flickorna i studien behärskade ej denna form av språk och skulle kunna betecknas som en ”ut-grupp” en grupp som utestängdes av ”*in-gruppen*” som pojkarna bestod av. Mellan dessa båda grupper råder också ett antagonistiskt förhållande där *in-gruppen* är beroende av *ut-gruppen* för att kunna definiera sig själv. (ibid:35).

Pojkarna (*in-gruppen*) gör anspråk på att tillhöra en grupp med en viss datateknisk kunskap som ger dem en status eller makt över flickorna (*ut-gruppen*) som ses som mindre kunniga.

Max 14 år (se nedan) som kan sägas tillhörde (*in-gruppen*) uttryckte sig med en speciell datateknisk jargong och hans användande av engelska facktermer tydde på att han hade en viss expertis på området.

” Jag chattar ”samtidigt” som jag spelar Counter-strike och lägger också till MSN⁹ om de har det, och ibland Webcam¹⁰, Men det är ganska svårt om man spelar samtidigt man har Webcam igång, för så hänger sig Webcam på grund av spelet” (Max 14 år)

3.3 Flickor, pojkar och datorer

Ungdomars väg till att bli vuxna handlar till stor del om att utforma en könsidentitet.

Könsidentitet är individens egen upplevelse av vilket kön han/hon tillhör. Könsrollen är det sätt på vilket man för ut sin identitet, ett sätt som beror på dels upplevelsen av sin könsidentitet dels på den sociala miljöns uppfattning om vad som är lämpligt uppträdande för könet. De unga som befinner sig åldern mellan 12-14 år har vid denna tidsrymd socialiserats in i sina könsroller och betar sig efter ett visst sådant mönster ibland på ett omedvetet plan.

Kan man urskilja något könsrollsmönster i pojkars och flickors datoranvändande?

Samtliga unga både flickor och pojkar använde datorn till att spela på. På frågan vilket deras favoritspel var svarade (*Max 14 år*) och (*Erik 13 år*) och en (*Jenny 14 år*) att det var *Counter-Strike*¹¹. En flicka svarade *FIFA*¹² en annan flicka svarade *Gladiatorerna*¹³. En pojke hade inget favoritspel men brukade spela *Counter-Strike* och olika rollspel.

⁹ MSN ett chattprogram

¹⁰ Webcam möjlighet till att överföra en bild på dig själv i realtid

¹¹ Ett actionspel där det händer saker hela tiden och att det viktigaste i spelen är att agera och reagera snabbt

¹² Ett fotbollsspel

¹³ ett slags sportspel

Studien visade att två av tre flickor i undersökningen spelade det lite mera våldsamma spelet *Counter-Strike*. Det kanske också visar att flickor tycker om att spela lite tuffare spel. Intervjuerna visade sammanfattningsvis att det var vanligt att flickorna spelade datorspel och att de även spelade våldsspel. Pojkarna chattade mer än vad den gängse uppfattningen brukar vara. Pojkarna var lite mera tekniskt intresserade av datorer än flickorna.

I sin uppsats (2001) pekar Blomberg på att det verkar ha skett en generationsväxling och numera spelar fler flickor datorspel än förr.

Blomberg hänvisar också till F. Jensen i artikeln *Power play i antologin våld från alla håll* som menar att datorspel i motsatt till andra elektroniska medier är könsspecifikt. Datorspel har länge betraktas som en manlig domän. Det är främst pojkar som tilltalas av spelen därför att det liknar deras lekar som krig och kampsport. Flickor betonar i stället intima relationer. Män och pojkar har länge fungerat som norm. (Ibid:61)

De flesta spelkonstruktörer är män och deras normer och värderingar påverkar självfallet spelens utformning av dess innehåll. Männerna karakteriseras ofta som starka och mäktiga, kvinnorna som hjälpsamma och attraktiva (Sjöberg 1999:20). De unga som befinner sig i en brytningstid mellan barn och vuxenvärld, i en identitetsskapande fas i livet är naturligtvis speciellt mottagliga för de signaler som förstärker de specifika attribut som representerar detta könsrollsmönster. Det borde ligga ett ansvar på de som konstruerar spelen att de inte utformar de på ett sådant sätt som förstärker det stereotypa könsrollsmönstret som finns.

Flickor är lite mjukare i sin personlighet för att flickor leker med barbiedockor och pojkar leker med bilar.

Flickor leker familj, de städar och sådant där och lever verkligen sig in i det riktiga livet, pojkar kör och kraschar bilar och sådana grejor, de är uppväxta med att det ska vara mera våldsamt. Men det är bara för att man delat in det sådär, för hade flickor lekt med bilar sedan de var så små så hade det påverkat dem lika mycket som pojkar.” (Carin 15 år)

Pojkarnas uppfattning om flickor och datorer

Det visade sig i undersökningen att pojkarnas uppfattning om flickor och datoranvändande är att flickor chattar mer och spelar mindre, de spelar också lugnare spel, ofta handlar spelen om familj och relationer. De är inte så intresserade av spel som är lite våldsamma som *Counter-Strike*. De flesta uppfattningar som pojkarna ger om flickor och datorer speglar det konventionella synsättet på datoranvändande och kön som existerar i samhället.

”Det händer att man träffar på flickor som spelar lite mer våldsamma spel, men det är inte så vanligt” (Max 14 år)

”Flickor chattar mest så är det, pojkar spelar mera än flickor” (Lucas 15 år)

”Det har inte någon betydelse för man kan lära sig allt man vill oavsett om man är flicka eller pojke” (Max 14 år)

Flickors uppfattning om pojkar och datorer

Flickornas syn på pojkar och datoranvändande är att pojkarna har lättare för att lära sig att använda datorer, är mera tekniskt lagda och att de också tycker att tekniken är roligare. Att pojkarna spelar datorspel i högre grad än flickorna och att flickorna chattar mera än pojkarna. Flickornas uppfattningar var (med reservation av en åsikt) om pojkar/ datorer liksom pojkarnas om flickor/datorer det konventionella synsättet som existerar i samhället på datoranvändande och kön.

”Pojkar är ofta inne och spelar, flickor är bara inne och chattar. Jag tror att pojkar har lättare för att lära sig datorer” (Louise 14 år)

”Pojkar är mera intresserade av datorer. Flickor har också andra intressen” (Carin 15 år)

”Att pojkar kan mer om datorer än flickor” (Louise 14 år)

3.4 Anonymitetens betydelse

Tonårstiden är ett skede i de ungas liv som används till experimenterande och utprovande av olika roller för att de ska kunna utvecklas väl. Anonymiteten uppmuntrar de unga att testa olika roller. Internet blir ett viktigt komplement till det verkliga livet genom att individen vågar prova på lite olika sidor av sig själv. Man är kanske blyg i verkligheten och på Internet har man en möjlighet att visa upp en annan bild av sig själv eftersom ingen behöver veta vem man egentligen är. Detta ger unga en möjlighet till att träna upp sin sociala förmåga som i förlängningen kan generera i att individen blir lite säkrare och vågar mera.

”Det är lättare att säga saker på chatten, sånt som man inte vågar säga annars i det verkliga livet/.../ vissa överdriver mycket, det fattar man” (Louise 14 år)

”När man pratar med någon annan på datorn så vågar man lite mera, för om man verkligen kommer ut och ska träffa personen och så, vågar man inte säga lika mycket som på datorn.” (Carin 15 år)

” Man kan skoja eller luras lite utan att det märks (Jenny 14 år)

Detta laborerande med det egna jaget ska självklart inte ses som någon verklighetsflykt utan snarare ge möjlighet till en bättre förståelse av sin egen identitet och hjälp till att stärka sitt självförtroende i kontakter med andra som man aldrig kanske hade fått i det verkliga livet (Hernwall 2001).

”Det är mycket lättare att ta kontakt på Internet. Man kan våga ta kontakt med okända för att man är anonym” (Max 14 år)

Anonymiteten på nätet möjliggör inte bara riskfria personliga kontakter, eftersom det inte finns någon ”kropp som kan ställas till svars” kan man kosta på sig både att göra bort sig och att bära sig illa åt, för att sedan försvinna spårlöst. I det verkliga livet kan man bli stämplad en gång för alla, men på nätet får man alltid en andra chans, genom att återkomma under ett annat namn (Johansson 2000)

En vanlig uppfattning bland intervjupersonerna var att de trodde att andra ibland kunde vara oärliga.

”Det är lättare att vara oärligare på chatten mot de kompisar man inte träffar i verkliga livet. Det är inte så stor risk att bli avslöjad, för man är anonym. Man kan också avbryta kontakten om den blir för hotande” (Erik 13 år)

” Det finns många pojkar som luras för att de ville få kontakt med flickor. Pojkarna byter kön och spelar flickor för att få denna kontakt” (Max14 år)

Det finns de som luras genom att de skriver att de har samma intresse som den de chattar med bara för att kunna få kontakt med den personen” (Max 14 år)

Samtliga unga tyckte det var betydelsefullt att vara den person som man i verkligheten var när man befann sig på Internet. Att man skulle vara sig själv. Men hälften tyckte också att det var okej att överdriva eller att skoja lite. Men då var det viktigt att skriva ordet skoj efteråt i texten så att den andre förstod att man skojade. Detta visade på att man kunde ha lite olika uppfattningar på vad man menade att vara sig själv. Att överdriva något var kanske inte så farligt menade de unga. Man kunde förbättra sitt utseende lite granna eller kanske ljuga om sin ålder något genom att lägga till några år.

Att vara anonym kunde göra att de unga vågade ta ut svängarna utan att det fick alltför stora konsekvenser. Man kunde få testa och utmana olika sidor av sin personlighet. Tyckte man att någon annan blev för närgången och det blev obehagligt kunde man avbryta kontakten. Denna typ av rollek gav de unga möjligheter till att konstruera ”nya möjliga själv”. Om dessa erfarenheter stärker ens alternativa identiteter kanske detta kan leda till att man tar dem med sig ut i det verkliga livet och vågar utmana sin egen vardag. Därför kan man vända på perspektivet vad det gäller Goffmans dramaturgiska synsätt av främre och bakre regioner. Den bakre scenen står här för framträdandet på Internet och den främre scenen symboliserar det verkliga livet.

4. Sammanfattning

De unga datorintresserade använde datorn till ett brett spektrum av aktiviteter. Datorn användes som nyttoföremål men allra mest som en roande och avkopplande sysselsättning för de unga. Datorn nyttjades som spelredskap, lek och experimentverkstad och som kommunikationsväg, vidare var datorn relationsskapande, kunskapsbildande med mera. Datorn användes ofta i vardagen. Det var vanligt att de unga chattade, spelade och skickade meddelanden på Internet. Både flickor och pojkar tyckte att det var lätt att använda datorns vanligaste funktioner.

Både flickorna och pojkarna använde datorn till samma saker men flickorna använde chatten lite oftare än pojkarna. Datorspel var populärt både bland flickor och pojkar. Flickorna spelade också de lite våldsammare och tuffare spelen som traditionellt varit de spel som

pojkar brukat använda sig av. De unga tyckte att det var roligt att koppla upp sig på Internet och spela. Detta var mera intressant som spelstil än att själv spela mot datorn. Det som lockade var att kunna möta andra likasinnade i en gemenskap.

Datorn var betydelsefull för de unga datoranvändarna i deras vardag. Det hade först och främst en stor social betydelse för de unga. En ungdomskultur, en livsstil som man hade gemensamt med sina kamrater. De unga kontrollerade ofta sin e-post, ibland redan i skolan om man fått några meddelanden från sina kamrater. Det var korta och snabba meddelanden, mer behövdes inte för att kommunicera och känna samhörighet med sina vänner.

Chattandet med sina "Lunare" alltså de kamrater som man endast hade på Internet, var viktigt för de unga. De unga ansåg att Internet inte minskade på de kontakter man hade med sina vänner i det vardagliga verkliga livet. Kontakterna på Internet var ett komplement till de kontakter som fördes i det verkliga livet. Att ha Lunarkamrater var en gemenskap som man delade med många av sina kamrater i verkliga livet. Men det var inget stort samtalsämne i skolan. Det var nog lite som om att man delade ett gemensamt intresse med sina kamrater, men kontakten med sina "Lunare" var privat för de unga. Den höll man för sig själv. Med chattandet finns det också en möjlighet att vara anonym och prova på sådant man inte vågade verkligheten. Dessa kontakter var stärkande för den enskildes identitet

5. Avslutande diskussion

I den kritiska debatten förs ofta fram åsikter som att datoranvändandet tar för mycket plats från barnens "verkliga vardag". Att verkliga fysiska möten och relationer skulle ersättas av möten på Internet. Det finns forskare som hävdar detta och det finns andra som hävdar motsatsen. Som jag ser det konkurrerar datorn och Internet inte med de verkliga fysiska mötena utan är snarare ett tillägg till dem. En interaktion som äger rum i verkligheten till skillnad från Internet förmedlar andra fördelar som en möjlighet att se personen ansikte mot ansikte, kroppsspråkets användande och möjlighet till djupare konversationer. Både vardagsinteraktionen och Internetinteraktionen får anses ha sitt berättigande i vårt samhälle. Chatten fungerar som en arena där individen kan utmana sin fysiska position och påstås fungera som en "identity playground" som ger den unge möjligheten att laborera med det egna jaget och konstruera en ny egen identitet. (Hernwall 2001:210.) Den unge kan anonymt

under ett nickname (en alias) fabulera och leka att man är någon annan för en stund. Vem önskar inte det? vuxna såsom barn, att kunna låtsas att man är en kanske mera attraktiv och intressant person. Det är en ganska oskyldig lek som jag ser det och det handlar inte om motpolerna sanning eller lögn utan snarare om att man tänjer på gränserna lite granna. Jag tror också att barnen som är ute på Internet är väl medvetna om detta förhållningssätt och accepterar detta som något tillåtet.

Jag tror till en stor del att kritiken som förs fram om barn och deras datoranvändande kan handla om en okunskap och rädsla från de vuxna som ofta är dem som för fram dessa åsikter. De vuxna har ofta inte den kompetens de unga besitter och förstår egentligen inte vad de unga gör när de sitter framför datorn, utan är rädda att de ska råka illa ut. Det finns naturligtvis orosmoment som att de unga ska bli lurade och utnyttjade, men jag tror att om de vuxna intresserar sig för vad de unga gör framför datorn kan denna oro elimineras. Vad är det som säger att dessa orosmoment inte finns i det verkliga livet.

Ny forskning av datorspelandet visar på att unga som spelar får förbättrade språkkunskaper, utvecklar sin sociala förmåga, förbättrar sin kreativitet och förhöjer sin koncentrationsförmåga (Arnstad 1999:33-35). Jag tycker att detta har uppmärksammats för lite, ofta har dataspel debatterats i media som våldsamma och farliga för barn och unga, och att de unga inte förmår skilja på fiction och verklighet.

Datorspelandet har i dag förändrats från förr till att bli en tydlig social funktion. Många både barn och vuxna spelar datorspel idag och marknaden har växt enormt. Det som lockar många att spela är att man aktivt deltar i spelet och egenskaper såsom samarbete, kreativitet, problemlösning, snabbhet och kommunikation premieras. Detta visar på att datorspel kan vara utvecklande för spelaren och bör kunna vara en källa till kunskap Det borde alltså vara dags att höja statusen på datorspelandet

Forskning visar också på att de traditionella könsrollsmönstren avspeglar sig även i datorspelandet. Flickor spelar mest äventyrsspel och pedagogiska spel och pojkarna krigsspel. De traditionella könsrollerna i vårt samhälle befästs genom att datorspelen skildrar kvinnan som hjälplös och mannen framstår som hjälte. (Sjöberg 1999:20) En berättigad fundering är om inte dessa könsrollsmönster så som de framställs i datorspelen är skadliga genom att de befäster stereotypa könsrollsmönster ytterligare. En annan intressant könsaspekt är att de nickname som de unga använder när de spelar. Pojkar använder ofta namn som är macho

medan flickor väljer namn som anspelar på sex. Dessa namn har naturligtvis en stor betydelse för hur flickor respektive pojkar blir bemötta på Internet. Dessa nickname förstärker könsrollerna både på ett omedvetet och medvetet plan.

Avslutningsvis en intressant och spännande tanke är att se om den digitala tekniken kommer att fortsätta att utvecklas i den snabba takt som den gör idag. Och om detta genererar till en utveckling av nya former av virtuella gemenskaper som kanske har ett annat utbud som även attraherar de vuxna. Eller fortsätter vår unga generation som växt upp och blivit van vid datorer och Internet att även upp i vuxen ålder ägna sig åt att chatta och spela datorspel, eller är det endast en form av ett ungdomligt intresse som de släpper när de träder in i vuxenlivet?

Litteraturförteckning

Andersen Heine & Kaspersen Lars Bo (1999) *Klassisk och modern samhällsteori*, Lund : Studentlitteratur

Arnstad, Henrik (1999) *En liten bok om spel*, Stockholm: Bonnier Icon

Denscombe, Martyn (2000) *Forskningshandboken – för småskaliga forskningsprojekt inom samhällsvetenskaperna*. Lund: Studentlitteratur

Goffman, Erving, (2000) *Jaget och maskerna*, En studie i vardagslivets dramatik, Prisma, Stockholm

Hernvall, Patrik (2001) *Barns digitala rum - berättelser om e-post, chatt & Internet*, Akademisk avhandling, Pedagogiska institutionen,, Stockholms universitet.

Holme, Idar Magne & Krohn Solvang, Bernt (1997) *Forskningsmetodik – om kvalitativa och kvantitativa metoder*, Lund: Studentlitteratur

Jerlang Espen et al (2001) *Utvecklingspsykologiska teorier*, Liber AB Stockholm

Johansson, Barbro (2000) *Kom och ät! Jag skall bara dö först...Datorn i barns vardag*. Akademisk avhandling, Skrifter från etnologiska föreningen i Västsverige

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

Löfgren Anders och Norell Margareta (1991) *Att förstå ungdom, Identitet och mening i en föränderlig värld*, Stockholm / Stehag Symposium

Norman, Karin (1996) *Kulturella föreställningar om barn*, Ett socialantropologiskt perspektiv, Rädda Barnen Sweden

Patel, Runa Davidsson Bo, (2003) *forskningsmetodikens grunder*, Lund: Studentlitteratur

Sjöberg, Ulrika (1999) *I dataspelens värld*, En studie om hur barn använder och upplever dataspel, Sociologiska Institutionen, Lund

Sjöberg, Ulrika (2002) *Screen rites: a study of Swedish young people's use and meaning – making of screen-based media in everyday life*, Akademisk avhandling, Sociologiska Institutionen, Lunds universitet

Ziehe, Thomas (1993) *Kulturanalyser - Ungdom, utbildning och modernitet*, Stockholm / Stehag: Symposion

Uppsatser

Blomberg, Stefan (2000) *Webbcommunities som "virtuella fritidsgårdar"* – en analys av gemenskap, identitetskonstruktion och socialt umgänge på Skunk och Lunar Storm, C-uppsats, Institutionen för kultur och medier, Umeå universitet

Blomberg, Stefan (2001) *Postmodern lek i simulerade världar* – om datorspelade ur ett etnologiskt perspektiv, D-uppsats, Institutionen för kultur och medier, Umeå universitet

Tidskriftsartiklar

Tingstad, Vebjorg (2003) Betydningen av medieteknologi i barns kommunikasjon, hovedtrekk i nyere forskning, *Norsk senter for barneforskning (NOSEB)* Nr 4, 41-58

Publikationer

Hernwall, Patrik (1999) *Elever, datorer och kommunikation*, Utvärdering av Stockholms Stads och KK-Stiftelsens IT-projektskolor, Rapport 9

Bilaga 1

Intervjufrågor

Bakgrundsfakta

- . Har du egen dator.
- . När började du använda dig av datorn
- . Vem har lärt dig använda datorn
- . Var är du när du använder datorn
- . Vad använder du datorn till, berätta lite
- . Varför använder du dig av dator
- . Hur mycket tid tillbringar du vid datorn, hur mycket är sammanhängande tid
- . Har dina föräldrar satt några restriktioner angående ditt datoranvändande
- . Vad är bra respektive dåligt med datorer

Kamrater och relationer

- . Vilka olika tillvägagångssätt använder du dig av via datorn för att få kontakt med andra, berätta
- . Chattar du
- . Om du svarar ja, varför chattar du
- . Är det svårt att chatta, berätta lite hur det går till
- . Vem chattar du med
- . Vad är det som gör att du kontaktar denna person
- . Hur är kontakterna, korta – långvariga eller vad
- . Hur många chattar du med
- . Vad ”pratar” du om när du chattar
- . Kan du berätta om några frågor du brukar ställa
- . Har du fått nya kamrater via chatt .Om ja, vad betyder dessa personer för dig
- . Har du träffat dem i verkligheten .Om ja, var dessa personer såsom de hade beskrivit sig.
- . Hur går chattandet till, sitter du ensam, tillsammans med andra, eller vad

- . Vad tror du är den största orsaken till att pojkar respektive flickor chattar
- . Vad tror du är bra respektive dåligt med chatt
- . Chattar du med någon utanför Sverige

Anonymitet och dess betydelse

- . Är du /motparten anonym på Internet
- . Är det viktigt att vara anonym
- . om ja respektive nej, varför detta
- . Tror du att din chatt - kamrat är uppriktig mot dig
- . Är du uppriktig om dig själv
- . Om inte, varför detta i så fall
- . Berätta lite om vad som du brukar ljuga om
- . Vad tycker du om de som inte är uppriktiga på Internet
- . Vad tror du syftet kan vara att inte vara uppriktig mot den som man chattar med
- . Vad tror du det är som man ljugar om
- . Kan det finnas någon skillnad i uppriktighet beroende på om man chattar med sina kamrater i verkliga livet eller med de kamrater man endast har på Internet
- . visar användarens nickname något om vem man är

Flickor och pojkar

- . Tror du att det finns någon skillnad i pojkars respektive flickors datoranvändande, berätta
- . Tror du att det kan vara någon skillnad i deras kunskaper om datorer
- . Tror du att det finns någon skillnad i pojkars respektive flickors chatt vanor
- . Chattar du med motsatt kön, beroende på svaret, varför detta
- . Tror du att det finns någon skillnad i pojkars respektive flickors spelvanor
- . Tror du att det finns speciella flickspel respektive pojkspel
- . Tror du att föräldrar bestämmer valet av vilka datorspel som är lämpliga att spela för barn
- . Vilka sorts spel får du spela respektive inte spela enligt dina föräldrar
- . Tror du det finns någon skillnad på vilka nickname som pojkar respektive flickor väljer att använda sig av.

