

Lunds universitet  
Sociologiska institutionen



**Leva i RL – Interagera Online**

Socialpsykologiska aspekter av att  
kommunicera i ett postmodernt medium

Författare: Elisabeth Johansson

Uppsats Soc. 344, 41-60p

Vårterminen 2001

Handledare: Britt-Marie Johansson  
Birgitta Ericsson

## ABSTRACT

**Författare:** Johansson, Elisabeth

**Titel:** "Leva i RL – Interagera Online: socialpsykologiska aspekter av att kommunicera i ett postmodern medium"

Uppsats Soc. 344, 41-60p, Sociologiska institutionen vid Lunds universitet, vt – 2001.

**Handledare:** Ericson, Birgitta och Johansson, Britt-Marie

**Problem/Bakgrund:** Sedan jag började studera sociologi har jag fascinerats av hur vi som individer påverkas och påverkar av Internet, i synnerlighet när det gäller social interaktion över detta medium. Människor börjar i allt större utsträckning använda sig av Internet som både forum för att göra sig hörda och utgångspunkt för att bl.a. knyta nya och upprätthålla gamla kontakter varvid man kan ställa sig frågan om detta sker på bekostnad av konventionell vardagsinteraktion. Social interaktion i en virtuell värld är knappast lätt och något alla är ämnade för, så varför väljer människor att interagera med andra över Internet och skiljer sig sociala processer och interaktion i en virtuell värld verkligen från vardagslivet?

**Syfte:** Att belysa, undersöka och analysera de sociala processerna och socialpsykologiska aspekterna bakom och kring interaktion människor emellan på Internet, interaktion som ej klassas som tillfällig tidsfördrift och/eller med vänner man på regelbunden basis träffar och umgås med i RL [Real Life, (verkliga livet, ö.a.)].

**Utgångspunkter och upplägg:** Jag kommer att utgå från den kvalitativa metod och forskningsinriktning som kallas symbolisk interaktionism. Jag ämnar knyta samman de postmoderna ideologier jag finner förkroppsligade i Internetanvändande med de socialpsykologiska aspekterna av att kommunicera över detta medium genom att blanda teori med konkreta exempel av egna erfarenheter av deltagande observationer jag gjort på Internet. För att ge läsaren en helhetsbild av fenomenet redogör jag även för olika sätt att interagera över Internet och statistik som påvisar hur utbrett IT-fenomenet är i Sverige.

**Slutsatser:** Människor är sociala varelser som styrs av regler av normer när de interagerar med andra, oavsett om det är i en virtuell eller konkret värld. Skillnaden och även lockelsen med Internet är att man i större grad styr och kontrollerar interaktionen eftersom man saknar fysiska referenter och interagerar således bortom statussymboler och fysiska begränsningar. Internet är ej åtskilt vardagslivet och fungerar antingen som komplement eller alternativ till denna och kan således sägas spegla samhällstillståndet.

## INNEHÅLLSFÖRTECKNING

|  |              |
|--|--------------|
| <b>1.0 INLEDNING.....</b>                                | <b>s. 1</b>  |
| 1.1 Bakgrund.....  | s. 1         |
| 1.2 Problemformulering och syfte.....                    | s. 1         |
| 1.3 Metod.....   | s. 2         |
| 1.4 Teori.....   | s. 4         |
| 1.5 Begreppsdefinition och avgränsningar.....            | s. 6         |
| 1.6 Uppsatsens disposition.....                          | s. 8         |
| <br>   |              |
| <b>2.0 IT-SAMHÄLLET'S FRAMVÄXT.....</b>                  | <b>s. 9</b>  |
| 2.1 Internet och dess föregångare.....                   | s. 9         |
| 2.2 Svensk IT-statistik.....                             | s. 10        |
| 2.2.1 Ålder och socioekonomisk klass.....                | s. 12        |
| 2.3 Datoranvändning i hemmet.....                        | s. 14        |
| <br>   |              |
| <b>3.0 OLIKA FORMER AV INTERAKTION VIA INTERNET.....</b> | <b>s. 15</b> |
| 3.1 Att tänka på vid chat – netikett.....                | s. 17        |
| <br>   |              |
| <b>4.0 ANALYS.....</b>                                   | <b>s. 18</b> |
| 4.1 Ett exempel: Jeanette och Malin.....                 | s. 18        |
| 4.2 Socialpsykologiska aspekter av chat.....             | s. 19        |
| 4.2.1 Barn, ungdomar och virtuella förhållanden.....     | s. 22        |
| 4.2.2 Jaget och identitetsexperimenterande online.....   | s. 23        |
| <br>   |              |
| <b>SLUTSATSER.....</b>                                   | <b>s. 25</b> |

## INFORMATIONSTEKNOLOGISK ORDLISTA

## LITTERATURFÖRTECKNING

# 1. INLEDNING

## 1.1 Bakgrund

Jag började intressera mig för de socialpsykologiska aspekterna av interaktion människor emellan på Internet redan hösten 1999 då jag skrev en uppsats som behandlade ett fenomen som då var ganska tabubelagt – Internetberoende. Under åren har mitt intresse för fenomenet Internet och i synnerlighet interaktion via Internet vuxit sig starkare och utvecklats då jag läst på om datorer och Internets uppkomst som ett led i att förstå varifrån det härstammar och vart vi är på väg. Förra våren mynnade detta intresse ut i en B-uppsats jag skrev med Johan Brådvik och Matz Gustafsson. I denna uppsats ville vi jämföra tillgången till datorer och Internet samt användandet av dessa vid fyra olika institutioner vid Lunds Universitet: tekniskfysik vid LTH, språkvetarna vid humanistiska fakulteten, ekonomerna vid Crafoords Ekonomacentrum och studenterna vid sociologiska institutionen, media och kommunikation borträknat. Syftet med denna uppsats var ursprungligen att finna samband mellan satsningen på IT på respektive institution och studenternas kunskap och tillämpning av denna kunskap inom angivet område, men vi fann snart att detta samband var underordnat andra faktorer så som social bakgrund och diverse former av kapital som studenterna bar med sig – kunskapsmässigt som ekonomiskt.

## 1.2 Problemformulering och syfte

Då jag började begrunda min C-uppsats visste jag bara att jag skulle skriva om IT, men inte om vad eller hur jag skulle närma mig det. Ämnet är så otroligt stort och omfattar i allt större utsträckning fler och fler discipliner då t.ex. brevskrivande integrerats och anpassats, till språkvetarnas förtjusning och huvudbry, för IT-kommunikation i bl.a. SMS och e-post, dvs. elektronisk post. Så jag började se mig omkring, betrakta människor i min omgivning och prata med mina vänner om ämnet. Till min stora förvåning fann jag att en hel del av mina vänner och bekanta chattade regelbundet och t.o.m. träffat partners på Internet. Frågan jag ställde mig till följd av detta ”uppdagande” var om interaktion över Internet är ett alternativ till social interaktion face-2-face [face-to-face, (ansikte mot ansikte ö.a.)] eller ett komplement eftersom kanske ”upplevelser i den virtuella verkligheten påverkar det verkliga livet och, mer allmänt, förhållandet mellan det verkliga och det virtuella” (Turkle, s. 337).

Social interaktion i en virtuell värld är knappast lätt och inte något alla klarar av p.g.a. flera faktorer så som bristande teknisk kunskap och oförmåga att hantera textbaserad och abstrakt socialinteraktion och således undrar jag:

- a) varför väljer människor att interagera med andra via detta medium?
- b) skiljer sig verkligen social interaktion över Internet från vardagslivet?

Vidare vill jag påpeka att det är en fundamental skillnad mellan att kommunicera med redan etablerade vänner över Internet, chatta som tidsfördrift och gå upp i ett virtuellt samhälle på bekostnad av vardagsinteraktionen. Syftet med uppsatsen är att belysa, undersöka och analysera de sociala processerna och socialpsykologiska aspekterna bakom och kring interaktion människor emellan på Internet, interaktion som ej klassas som tillfällig tidsfördrift och/eller med vänner man på regelbunden basis träffar och umgås med i RL [Real Life, (verkliga livet, ö.a.)].

### **1.3 Metod**

Det finns inte mycket sociologisk forskning kring Internet. Då jag sökt material och källor har jag hittat en del psykologiska, pedagogiska och lingvistiska forskningsrapporter och litteratur, men dessa närmar sig ämnet från ett annat perspektiv det jag söker. I *Internetworld* (1999:9) läste jag om en doktorand i pedagogik vid namn Patrik Hernwall vid Stockholms universitet och jag valde att kontakta honom för råd och tips eftersom hans primära forskningsområde är Internet. Vidare så nämnde han Sherry Turkle och hennes bok *Att Leva Online* i artikeln – en bok som jag grundar större delen av denna uppsatsen på. Patrik visade sig vara väldigt hjälpsam och rekommenderade både litteratur och Internet sajter som varit till stor hjälp för mig.

Efter ha begrundat mina källor kom jag fram till att det inte finns en färdig mall vad beträffar metod när det gäller att närma sig Internet som fält. Hur och varför människor söker kontakt och kommunicerar med andra över Internet är så nytt och utforskat ämne av sociologer att jag stod mellan valet att tillämpa en annan disciplins förhållningssätt eller skapa ett själv. Jag valde det sistnämnda med utgångspunkt i det kvalitativa sociologiska område som går under namnet symbolisk interaktionism. Mer om denna forskningsinriktning kan ni läsa om i teori-delen.

Det finns så mycket jag skulle vilja utveckla och undersöka inom angivet fält – främst genom att samla in egen kvantitativ data i form av enkäter, men även att på egen hand och i större utsträckning intervjuar människor som spenderar en stor del av sin tid online. Att finna människor som är villiga att tala om varför de interagerar med främlingar och leker med sin identitet då de chattar är svårt då det ännu är ganska stigmatiserat, men även eftersom man på Internet tenderar till att interagera under ett fingerat namn, ett s.k. nick. Till min fördel bad två av mina kvinnliga arbetskollegor, 22 resp. 28 år gamla, vid resebyrån där jag arbetade i våras och somras att jag skulle introducera dem till chat. Jag lovade att göra detta om de lovade att öppet tala om sina erfarenheter med mig samt tillåta mig att följa deras aktiviteter med total inblick, dvs. övervaka deras kommunikation och t.o.m. vara med då de valde nick, vilket jag fick. Jag följde dem och deras upplevelser online perioden 16 juni t.o.m. 14 juli. Jag kommer att använda mig av dessa kvinnors livshistorier som konkret exempel då jag analyserar de socialpsykologiska aspekterna av interaktion. Utöver detta har jag som del av processen bakom deltagande observation själv ”levt online” i drygt två månader.

Chat rum på Internet ”utgör världar för anonymt socialt samspel där man kan spela en roll så långt ifrån eller så nära sitt eget ’verkliga jag’ som man vill” (Turkle, s.14) så istället för att försöka avslöja och demaskera människorna bakom alla nick beslutade jag mig således själv börja leva online. Jag förlade tiden för mina fältstudier mellan maj och juli månad och spenderade genomsnittligen 6 timmar om dagen, mellan 10.00 – 18.00 inkl. pauser, online. I drygt två månaders tid både chattade och observerade jag alltså aktiviteten i två kanaler på IRC: den större kanalen #Sverige och den mindre kanalen #Barbanet. Jag var starkt intresserad av att se vilket klientel som präglade chat rummen på Internet eftersom den statistik som jag erhållit från Statistiska Central Byrån visade att de flesta Internetanvändare var ungdomar i åldern 16-19, men inget konkret om deras Internetvanor. För mig blev det således intressant att se om chat rummen ändrade karaktär då sommarlovet för skolungdomarna började eftersom en majoritet av alla mellan 16-19år studerar på ett naturligt sett. Väl medveten om att man lätt kan bli personligt engagerad i intrigerna och människorna omkring en då man kastar sig in i ett fält som deltagande observatör kände jag att det bästa och mest objektiva sättet för mig att reflektera över mina iakttagelser online var om jag sparade aktiviteten på datorskärmen. På så vis kunde jag gå igenom dialogen och interaktionen när jag inte var uppkopplad till Internet. Bästa sättet att göra detta är att spara all dialog och aktivitet på datorskärmen i s.k. loggar (textfiler) och detta är möjligt om man chattar IRC: Internet Relay Chat. Problematiken ligger i den enorma kvantitet av textfiler man erhåller eftersom en halvtimmes chattande motsvarar

en helsida utskrift och jag erhöll således ca 12 sidor text per dag om man endast ser till den mindre kanalen #Barbanet där genomsnittligen 2-3 personer chattade. Varje dag gick jag igenom loggarna, antecknade det viktigaste och mina tankar kring det, samt sparade de mest intressanta samtalen till diskett. Till de som undrar huruvida det är etiskt korrekt av mig att spara loggar, i synnerlighet eftersom de inblandade inte är medvetna om i vilket syfte jag ämnar använda dessa, vill jag säga att alla som chattar IRC kan göra detta samt att jag inte avslöjar någons identitet och att all kommunikation som sker i de öppna kanalerna är offentliga i vilket fall som helst. Vidare så kan jag ej avslöja mitt syfte då jag själv deltar, eftersom detta skulle påverkat interaktionens natur: vi skulle alla bli väldigt medvetna om vilka roller vi spelade och "förväntades" att anta.

Det är för mig viktigt att läsaren förstår hur utbrett nätverksamhället och IT är i Sverige så jag kommer att redogöra för detta i form av kvantitativ data, statistik som jag använt som stöd och riktlinje i mina kvalitativa studier av ämnet i fråga. Statistiken jag redovisar i min uppsats har jag inhämtat från Statistiska Centralbyrån (SCB). Jag kontaktade dem i personligen tidigare i år och frågade om de kunde tipsa mig om användbar statistik. Att jag kom att göra detta beror på att jag i ett flertal artiklar, mestadels ur tidskriften Internetworld, blivit matad med information och statistik de, enligt artiklarnas fotnoter, erhållit från SCB. Delar av denna statistik återfinns på SCB:s hemsida ([www.scb.se](http://www.scb.se)) om man klickar på EU symbolen och sedan vidare till IT-statistik. Jag har även erhållit en 93 sidor lång undersökningsrapport från SCB som heter "IT i hem och företag – en statistik beskrivning" som är baserad på en undersökning SCB tillsammans med Statskontoret gjort under september 2000 via telefon där de intervjuat drygt "9000 personer i åldern 16-64 om deras tillgång till och användning av datorer och Internet" (6).

## 1.4 Teori

Detta är en uppsats som främst kommer att belysa, undersöka och analysera social-interaktion individer emellan på Internet med grund i två teorier som jag funnit starkt förankrade i varandra: socialpsykologi och postmodernism, med tyngdpunkten på det förstnämnda. För att kunna belysa interaktion individer emellan på Internet, lockelsen i att interagera i detta medium samt skillnader mellan RL [Real Life, (verkliga livet, ö.a.)] och livet online, är det viktigt att diskutera fenomenet Internet utifrån postmodernitetens sociala och ideologiska grunder. För postmodernister är allt relativt, flytande och abstrakt, även jaget.

Verklighet uppblandas med det virtuella och ur detta skapas en ny verklighet som den franske sociologen Jean Baudrillard kallar för hyperrealitet. En hyperrealistisk värld är värld uppbyggd endast kring simulationer och saknar ursprung och verklighetsförankring, precis som alla objekt vi ser på datorskärmen saknar en enkel fysisk referent. Hyperrealitet är för mig förkroppsligat i Internet, men även annan media eftersom dagens media skapat en slags ”elektronisk verklighet bestående av symboler och bilder som utplånar alla objektiva uppfattningar bortom symbolerna” (Kumar, 123). Internet är ett medium ”där tecken som tas för verklighet kan vara ett substitut för det verkliga” (Turkle, s. 57). Den amerikanska psykoanalytikern Sherry Turkle sammanfattar sambandet mellan postmodernism och Internet väl i sin bok *Att Leva Online* där hon skriver att ”datorer förkroppsligar postmodern teori och tar ner den på jorden” (22).

Förankringen i postmodern teori har sin grund i de viktiga aspekter av den psykologiska och socialpsykologiska problematiken vi användare av Internet gett upphov till. Man kan inte förklara eller analysera interaktion online enbart utifrån teorier som är bundna till en fysisk referent, eftersom objektet på datorskärmen och individen man samtalar med ute i cyberspace saknar just detta. Jag har ej för avsikt att försvara postmodern teori lika lite som jag vill kritisera den ”hemslöjd” som bl.a. Manuel Castells menar skapades kring den postmoderna teorin under 1980-talet (Castells, s. 39) – utan jag vill ge läsaren en hum om hur postmodern teori är sammanflätad med den psykologi och i synnerlighet socialpsykologi som Internet representerar. Lyckas jag med detta bör läsaren kunna tillgodogöra sig min analys av skillnaden mellan att interagera i ett virtuellt och fysiskt samhälle samt vari lockelsen i att göra detta kan ligga. Den teoretiker som jag kommer att utgå från när det gäller postmodern teori är främst Jean Baudrillard och hans teorier om simulationer, masskonsumtion och manipulation av tecken och hyperrealitet.

Socialpsykologi sett ur ett sociologiskt perspektiv berör främst de sociologiska processerna bakom hur vi som individer utvecklar en jag-identitet, samt hur våra tankar, känslor och beteende påverkas av andra. Denna gren inom sociologin är starkt influerad av förespråkarna för symbolisk interaktionism, så som George Herbert Mead och även Ervin Goffman, för vilka värde och mening inte existerar innan det skapas genom sociala processer och är den forskningsinriktning som mest influerat denna uppsats. Symboliska interaktionister ”tenderar att utgå från antaganden om och frågor som är relaterade till det som man kallar för ’människan som social varelse’ [...]” och de betonar “[...] behovet av att nå fram till



individernas betydelser, deras definitioner av situationen” (Cuff & Payne, s. 202). De förhåller sig således kritiska till att mäta den sociala verkligheten i explicita hypoteser, komplexa mätskalor och matematiska modeller typiska för kvantitativ forskning. Deras fråga, liksom min, då de ger sig ut på fältet är snarare ”Vad försiggår här?” varvid de sällan formulerar några specifika hypoteser innan de ger sig ut på fältet, något som många sociologer kräver för att forskningen inte bara skall betraktas som rent explorativ. Det empiriska stödet i interaktionistiska undersökningar utgörs huvudsakligen av forskarens tolkningar och beskrivningar av exempel på samtal och specifika händelser. Vidare så kommer jag att tillämpa Meads teorier om jaget och dess beståndsdelar, likaså Goffmans teorier kring rollspelande, hans s.k. dramaturgi.

Eftersom interaktion online, chat, sker i form av skriftspråk kommer jag även att hänvisa till en del teorier kring kapital (kunskapskapital i synnerlighet) och språkliga maktförhållanden så som den franske sociologen Pierre Bourdieu definierade och teoretiserade det.

## **1.5 Begreppsdefinition och avgränsningar**

Informationsteknologi, eller IT som numera kallas generellt, innebär för de flesta att utnyttja datorer och Internet för informationshantering. I själva verket är begreppet ett samlingsnamn för teknik som möjliggör att samla in, lagra, bearbeta, kommunicera och presentera data, bild, ljud och text. IT betyder således informationsteknik och inte informationsteknologi då teknologi är läran om teknik. Att de två har kommit att fungera som synonymer är det ordfattiga svenska språket fel då ordet är en direkt översättning från engelskans ”information technology” som i sin tur betyder både informationsteknik och informationsteknologi på svenska. (Carlsson, 41) I min uppsats kommer jag dock för enkelhetens skull att syfta till vad som kommit att bli allmänhetens definition av IT: utnyttjandet av datorer och Internet för informationshantering.

Min definition av chat är ”interaktion i realtid med andra över Internet under ordnade former, dvs. ett officiellt chat rum eller kanal (IRC), där interaktionen sker i form av text”. För att klargöra vad jag menar med realtid skall jag ge läsaren ett exempel. Om man ringer till någon och denna/denne svarar talar med varandra i realtid. Så är knappast fallet om man tvingas lämna ett meddelande på telefonsvararen och senare finner att den man sökt återkommit, men till ens egen telefonsvarare. Även om detta kan anses vara kommunikation rör det sig om

envägs kommunikation och det samma gäller e-post vilket är en av orsakerna till att jag ej kategoriserar detta som chat och social interaktion online.

Eftersom jag själv observerat och interagerat på IRC kommer tyngdpunkten att ligga på interaktion över IRC och när jag använder mig av begrepp som 'chat' och 'interaktion över Internet' kommer jag att syfta till just IRC om inget annat anges. I min uppsats kommer jag alltså att lägga vikten vid chat och kanske framförallt chat med människor som saknar fysisk referent i ens liv, under ett anonymt smeknamn, ett s.k. nick. Eftersom jag inte har för avsikt att analysera brevskrivande kommer jag som jag nämnde ovan inte att behandla e-post utbyten. Orsaken till detta är som sagt att denna kommunikation inte sker i realtid vilket innebär att avsändaren och mottagaren kommunicerar på ett helt annat vis, på ett sätt inte helt olik brevskrivande bortsett från de lingvistiska aspekterna, möjligtvis. En annan orsak till att e-post faller bort är att jag väljer att anta att då man utbyter e-post med någon har redan kontakt etablerats. På så vis existerar en viss kunskap om varandra sedan tidigare varvid mycket av de socialpsykologiska aspekterna av att agera i ett sociallaboratorium likt Internet eller i olika chatprogram inte kan tillämpas. Det samma gäller s.k. kompislistor likt ICQ ("I Seek You") där man kan se vilka inom ens bekantskapskrets som sitter vid datorn förutsatt att även de har detta program och om så önskas skicka korta meddelanden och filer till dessa under tiden man t.ex. skriver på en uppsats, samt diskussionsforum likt olika newsgroups där man skriver och svarar på olika inlägg.

Jag tänker inte heller behandla eller inkludera grafiska rollspel online och virtuella samhällen så som Ultima Online, Lunastorm eller textbaserad MUD: Multipel User Dungeons. Även om social interaktion såväl i verkliga livet som på Internet involverar rollspel (något jag kommer att återkomma till då jag talar om de socialpsykologiska aspekterna av interaktion via Internet) är ovannämnda exempel utpräglade och erkända rollspel. I dessa skapar användaren en identitet som inte behöver vara mänsklig och som rör sig och interagerar i ett uppdyktat samhälle som avsiktligt skiljer sig från verkliga livet och är snarlikt de fantasy-böcker och (dator-) spel de oftast grundar sig på. Den sociala interaktionen tar sig således en annan dimension som knappast är kompatibel eller jämförbar med IRL och eftersom jag önskar jämföra interaktion i verkliga livet med den på Internet faller denna typ av social interaktion online bort.

När man skriver en uppsats som denna där discipliner och teorier sammanflätas med tekniska begrepp är det lätt för mig som författare att överskatta läsarens kunskap och bolla med begrepp som inte säger läsaren något. Just därför har jag en liten ordlista i slutet på uppsatsen där begrepp som förknippas med datorteknik och Internet förklaras mer utförligt.

## **1.6 Uppsatsens disposition**

Uppsatsen kommer bestå av fyra kapitel exklusive slutsats, varav de första skall ge en helhetsbild av hur utbrett svenska IT-samhället, vad Internet är och idén bakom det, samt vilka interaktionsmöjligheter som existerar. Jag anser det viktigt för läsaren att få viss grundläggande kunskap om fenomenet IT, men även hur pass utbrett och vanligt datorer och Internetanvändande är i Sverige. Mitt tredje kapitel behandlar olika former av interaktion via Internet, bl.a. IRC och webbchat och detta känns som en naturlig övergång till analysen (kapitel 4) som mer utförligt blandar teori med mina och andras erfarenheter av chat och liknande social interaktion på Internet. Här kommer jag att analyserar chat utifrån socialpsykologiska och postmoderna teorier med syftet att lyfta fram de socialpsykologiska aspekterna av att interagera i ett postmodernt medium som Internet. Slutligen drar jag mina slutsatser baserat på analysen och här svarar jag även på problemformuleringens båda frågor. Sist i uppsatsen, efter litteraturförteckningen, återfinner läsaren en informationsteknologisk ordlista som kan vara av hjälp eftersom jag kommer att använda mig av en del ord och begrepp som är tämligen nya och för många även okända.

## 2.0 IT-SAMHÄLLET'S FRAMVÄXT

Att datorer och informationsteknologi är en revolutionerande samhällsprocess som kommit att påverka våra liv är något som knappast undgått oss. Främst i västvärldens dominerande I-länder och numera i allt större utsträckning även i övriga länder, kanske främst de med potential till att bli I-länder, så som Kina, integrerar teknik och teknologi samhällets alla sfärer, på alla nivåer. På industrigolvet automatiseras och effektiviseras arbetsprocessen med hjälp av ny teknik och robotisering av manuella yrken och tidigare tidskrävande administrativa yrken förenklas med datorer och Internets hjälp. Yrken som tidigare krävde långa resor och tidskrävande kommunikation, kanske mest påtaglig bland högre tjänstemän, har förändrats i det att den tekniska utvecklingen kommit att omstrukturera själva kommunikationsprocessen med exempelvis konferenser över Internet och 24 timmars tillgänglighet i och med mobila telefoner och datorer, båda numera standardutrustade med uppkoppling till Internet, som inneburit att arbetsprocessen inte längre begränsas till stationära arbetsplatser och 8 timmars arbetsdag. Den informationsteknologiska revolutionen har således sina rötter i arbetsprocessen och kan spåras hur långt tillbaka som helst i tiden eftersom nya, revolutionerande tekniska uppfinningar ständigt präglat den mänskliga evolutionen och samhället under tusentals år – allt från det att man uppfann hjulet till 1700-talets industriella revolution och 2000-talets informationsteknologiska samhälle. Mest påtaglig för 2000-talet är dock att denna samhällsomvälvande process brutit sig loss från själva arbetsprocessen och kommit att prägla den enskilde individens privatliv på ett sätt som revolutionerat social interaktion. I detta kapitel avser jag redogöra för denna utveckling och senare i uppsatsen även konsekvenserna av den.

### 2.1 Internet och dess föregångare

Internet är en förkortning av internal net eller internal network som betyder internt nät eller internt nätverk. Tekniskt kan man beskriva det som ”ett nätverk datorer som är sammankopplade i sett system som mest liknar en spindelväv”. (Carlsson, 52) Internet är ingen ny uppfinning utan snarare ”ett nytt gränssnitt mellan redan befintliga lösningar som kompletterats med en del nya landvinningar” menar Bo Carlsson i sin bok *Efter Internet* (1999) och fortsätter med att tacka Sovjetunionen för Internet. Detta låter kanske lite drastiskt, men faktum är att även Manuel Castells betonar vikten av kalla kriget för Internets uppkomst. I *Nätverksamhällets Framväxt* (1996) skriver han, likt Carlsson, att Sovjetunionens uppskjut-

ning av satelliten Sputnik den 4 oktober 1957 ”skärade det amerikanska försvarsdepartementets Advanced Research Projects Agency (DARPA)” varvid DARPA tog en rad djärva initiativ ”av vilka några förändrade teknikhistorien och utlöste informationsåldern i stor skala”. (Castells, 351) Vad man önskade utveckla var en idé som Paul Baran utarbetat – ett kommunikations system som var osårbart för kärnvapenangrepp. Lösningen skulle vara att överge en central växel och istället skulle varje punkt i nätverket vara kopplad till flera andra anslutningspunkter.

Den amerikanska staten och militären sponsrade förvisso projektet, men utvecklingen stod de amerikanska universiteten för. Dessa hade intresse i att utveckla ett nytt kommunikationsnät av flera skäl: dels var det en utmaning, dels önskade man utveckla ett datornätverk som ”skulle möjliggöra det för forskare i hela USA att dela idéer med varandra” (Newsweek, 8 aug:1994). Projektet kom att kallas ARPANET efter institutionen som sponsrade det. Intresset var så stort att staten i stort sett pumpade in pengar i projektet och detta fungerade naturligtvis som ett incitament för forskarna och ARPANET som togs i drift 1969. Planen var att sammankoppla fyra större amerikanske universitet: UCLA, University of California i Santa Barbara, Stanford Research Institute och University of Utah. Utvecklingen accelererade mycket snabbt. 1971 fanns det två dussin noder och 1981 nära 200. Redan i början av 70-talet visade andra länder intresse för att bli uppkopplade till nätverket och allt eftersom persondatorerna blev billigare och enklare att använda kunde vem som helst med ett modem gå online (Newsweek, 8 aug:1994).

Dagens Internet är ganska olikt ARPANET som togs ur drift 1990, men syftet med nätverken är de samma: information och kommunikation. Den nya digitala tekniken har möjliggjort ett förpackande av alla budskap: bilder, ljud, text och data. Nätverket, eller Internet som det numera kallas, har även brutit sig loss från reglerande centra så som staten och integrerats med annan teknologi så som mobiltelefoni och TV.

## **2.2 Svensk IT-statistik**

Följande statistik har jag erhållit från Statistiska Centralbyrån och omfattar individers tillgång och bruk av IT. Undersökningen omfattar drygt 9000 personer i åldrarna 16-64 som är folkbokförda i Sverige och utfördes under september månad av Statistiska Centralbyrån i samarbete med Statskontoret i form av telefonintervjuer där intervjuarna använde sig av

färdiga mallar. Urvalsramen var Statistiska Centralbyråns register över totalbefolkningen och totalt genomfördes 9078 per telefon. Intervjuarna hade intervjuarinstruktioner och datorstöd och eftersom ursprungliga urvalet var 12238 var bortfallet 25,8%. ("IT i Hem och ..." s. 61-62) Liknande undersökningar utfördes 1984, 1989 och 1995. Intressant är "att Internet i form av surfande inte var någon stor företeelse 1995 vilket illustreras av att det inte ställdes någon separat fråga om detta" ("IT i hem och Företag – en statistisk beskrivning", s. 7). I undersökningen från i fjol ställde man inte en endaste fråga som berör socialinteraktion med andra på Internet utöver e-post och detta är i mina ögon undersökningens mest påtagliga fel och något jag tänker följa upp på vid ett senare tillfälle, närmare bestämt inför min D-uppsats.

Sverige anses vara ett av världens mest framstående nationer vad beträffar tillgång och användning av IT hos såväl företag som individer. Av totalt knappt 4,2 miljoner sysselsatta har drygt tre fjärdedelar enkel tillgång till dator på arbetsplatsen och 80% av alla i åldrarna 16-64 har tillgång till Internet antingen i hemmet, på arbetsplatsen eller inom ramen för utbildning. I praktiken har vi alla tillgång till Internet och datorer på något vis eftersom det finns relativt gott om s.k. Cybercafé och bibliotek numera även är standardutrustade med såväl datorer som Internetuppkoppling. Om man enbart ser till tillgång till Internet i de svenska hemmen så har ca. 3,4 miljoner eller 65% av alla svenskar detta, varvid 92% kopplar upp sig till Internet via modem, s.k. uppringd förbindelse. Detta är en siffra som troligen kommer att sjunka ganska snart eftersom man nu satsat stort på bredband i hela Sverige. Satsningen har hittills varit mest påtaglig bland studentbostadsområden där det numera i det närmsta är standard med fast uppkoppling, dvs. bredband. Själv hade jag fastuppkoppling redan 1996 när jag studerade i Jönköping och bodde på korridor och i Lund är en nu en majoritet av alla nationer och AF-bostäder utrustade med fast Internetuppkoppling, något som dock ej alla har möjlighet att tillgodogöra sig eftersom det krävs vissa verktyg. Hur som helst så bedriver drygt 1 miljon svenskar i åldern 16-64 studier och har på så sätt enkel tillgång till dator och Internet inom ramen för utbildningen – 70% för att vara mer exakt.

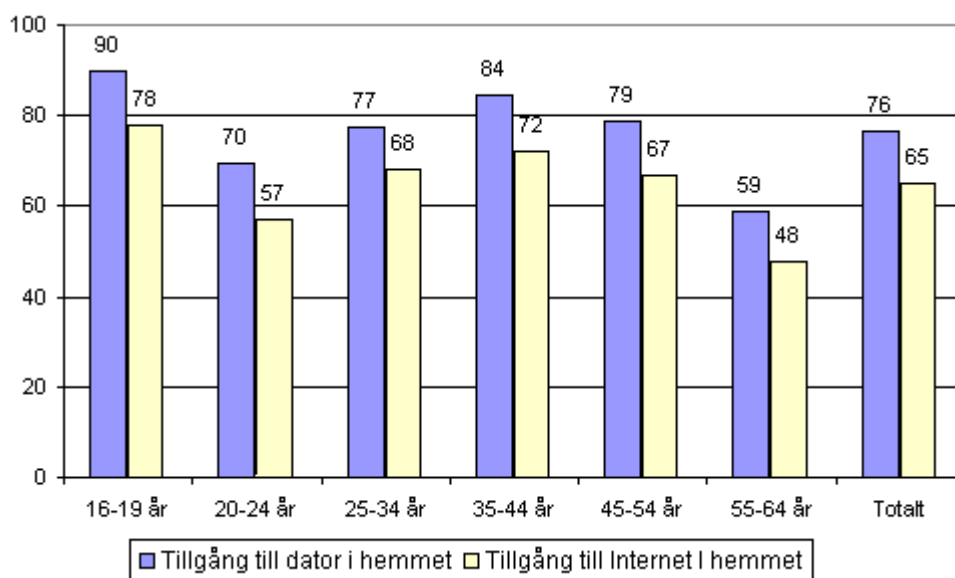
Nedan kommer jag att redovisa statistik för skillnader vad beträffar ålder och socioekonomisk klass. Vad beträffar kön och regionala skillnader för tillgång till dator och Internet på såväl arbetsplatsen som i hemmet är skillnaderna så små att de inte är av intresse. Män och kvinnor ligger i stort sett på samma nivå och det är svårt att uttala sig om regionala skillnader eftersom olikheterna antingen faller inom felet för undersökningen (tillgång till dator i arbetet) eller så

är felet i skattningarna för stort eftersom för få i varje län svarade, som fallet är när det gällde tillgång till Internet i hemmet.

### 2.2.1 Ålder och socioekonomisk klass

Vad gäller infrastrukturen på tillgång till och användning av datorer och Internet är skillnaden i ålder en avgörande faktor, enligt Statistiska Centralbyråns undersökning. Personer mellan 16-24 år har i större utsträckning betydligt mindre tillgång till datorer i arbetet, medan 16-19 åringar i störst utsträckning (90%) säger sig ha tillgång till dator i hemmet. Vad gäller tillgång till Internet på arbetsplatsen ligger dessa åldersgrupper åter sämst till: endast 30% av alla 16-19 åringar samt 50% av alla 20-24 åringar har tillgång till Internet i arbetet. Detta kan i sin tur bero på den socioekonomiska klasstillhörigheten, något jag strax kommer att redovisa, då man i större utsträckning arbetar i okvalificerade yrken och/eller lågavlönade yrken där man ej har användning av datorer på samma sätt som t.ex. en högre tjänsteman i medelåldern.

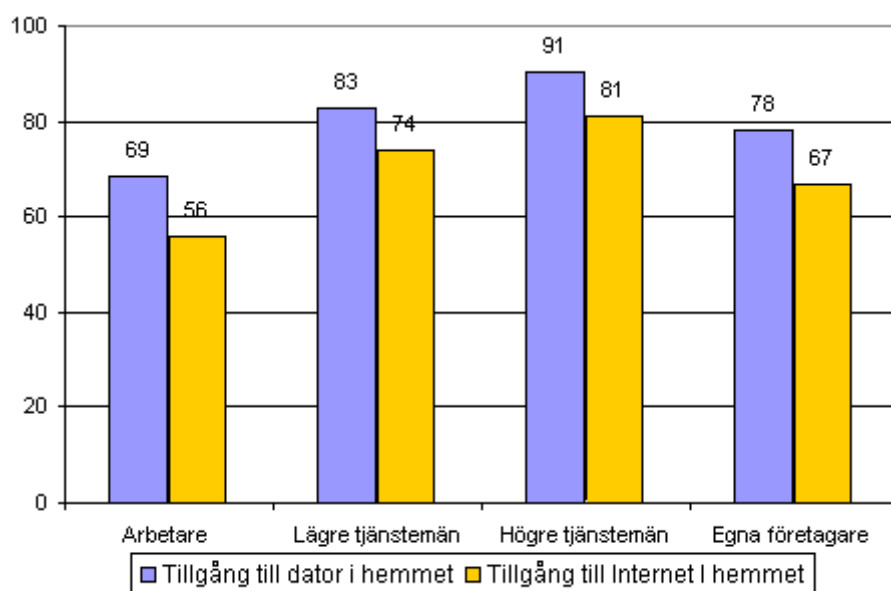
Vidare så studerar en större frekvens 16-24 åringar på ett naturligt sätt (gymnasie-, högskole- och universitetsstudier) varvid man har hög datortillgång inom ramen för studierna. Om man ser till totala tillgången till Internet i hemmet, på arbetet och inom studierna har hela 90% av alla 16-19 åringar det. Detta är att jämföra med alla 55-64 åringar där knappt hälften har tillgång till Internet om man ser till hemmet, på arbetsplatsen och inom studierna. Ju äldre människor blir, desto mindre verkar de studera vid institutioner och områden där de har enkel tillgång till Internet: endast 40% av alla mellan 45-64 har tillgång till Internet genom sina studier.



Källa: SCB

Statistiska Centralbyråns definition och indelning i socioekonomisk klass är baserad på den klassning som används av AKU (arbetskraftsundersökningarna). Bara varannan arbetare har tillgång till dator medan i stort sett alla tjänstemän har tillgång till dator på arbetsplatsen. Denna statistik förkunnar att de sociala villkoren är dramatiskt åtskiljda, men även att arbetsuppgifterna och de sociala plikterna [datorn som kommunikationsmedel] troligen är annorlunda beroende på yrke och socioekonomiskklass. Intressant är även att de egna företagen uppvisar en relativt låg andel med endast 65%. Även skillnaden i tillgång till Internet på arbetsplatsen är påtaglig då hela 94% av de högre tjänstemännen och 80% av de lägre tjänstemännen har enkel tillgång till Internet på arbetsplatsen medan samma siffra för arbetare endast är 31%. Någon statistik vad beträffar arbetslösa existerar inte.

Infrastrukturen vad beträffar IT i hemmet skiljer sig också bland de olika socioekonomiska grupperna. Cirka 60% av alla arbetarhem har tillgång till Internet, alltså inte ens två tredjedelar. Bland tjänstemännen har nästan 80% tillgång till Internet och egna företagare uppvisar även de en ganska stor tillgång då siffran här ligger strax under 70%. Vad beträffar tillgång till dator har 9 av 10 högre tjänstemän dator i hemmet medan endast 7 av 10 arbetare besitter en dator för hemmabruk.



Källa: SCB



## 2.3 Datoranvändning i hemmet

Vad gör då folk då de använder sina datorer hemma och hur mycket tid spenderar de framför datorskärmen? Generellt sett använder män i större utsträckning datorn i hemmet och framför allt oftare än kvinnor. Vidare så rapporterar hela 35% av kvinnorna i åldern 16-64 år att de inte alls använder datorn i hemmet. Ungefär lika många män i samma åldersgrupp använder datorn dagligen medan 27% inte använder den alls. Ser man till hela populationen använder mer än hälften datorn i hemmet varje dag eller veckovis. Vad gäller skillnader mellan olika socioekonomiska klasser är de mindre än bland olika åldersgrupper.

Störst skillnad vad gäller användning av Internet finns om man ser till de olika åldersgrupperna: 92% av samtliga 16-19 åringar använder Internet medan endast 46% av alla 55-64 åringar använder sig av samma tjänst. Även bland de socioekonomiska finns skillnader. Mest påtaglig är att endast varannan arbetare använder Internet medan endast 8% av de högre tjänstemännen inte gör det. Endast drygt tio procent säger sig använda Internet på en offentlig plats och även här leder 16-19 åringarna ligan.

Som jag nämnde tidigare ställde man ingen fråga om hur mycket tid som läggs ner på kommunikation och interaktion i form av t.ex. chat varvid denna statistik ej kan redovisas. Om man hade haft med alternativet "Övrigt verksamhet" skulle jag kanske kunna dra vissa slutsatser trots allt, men man gav aldrig de som intervjuades detta alternativ. De svarande fick följande alternativ vad gäller användning av Internet till olika sysslor: kommunicera med offentlig sektor, beställa varor eller tjänster, banktjänster, diskussionsgrupper/e-post listor, inhämta information samt e-post. Eftersom jag saknar en adekvat definition av "diskussionsgrupper" vågar jag inte anta att det även kan omfatta socialinteraktion som är av intresse för uppsatsen och det faktum att e-post listor ingår i samma kategori gör snarare att jag tvivlat på att så är fallet. Det enda i kommunikation- och interaktionsväg jag såldes kan utläsa är att man väldigt flitigt skickar och tar emot e-post. Samtliga mellan 16-64 år sysslar främst med att skicka och ta emot e-post. Vid sidan av e-post hantering är det inhämtning av information som de flesta ägnar sig åt då de använder Internet. 3,3 miljoner eller 62% av samtliga i åldern 16-64 inhämtar information på Internet. Vanligast är e-post och informationshämtning bland 16-24 åringarna där en klar majoritet, nästan 80%, ägnar sig åt detta. Intressant är att denna åldersgrupp dominerar nästan samtliga sysslor. Undantagen är de mer praktiska sysslorna, de som ofta förknippas med eller berör ekonomiskt kapital så som bankärenden, köp av varor

och tjänster samt kommunikation med offentliga sektorn. Dessa sysslor domineras av de mellan 25-34 år. Exempelvis hela 40% av samtliga i denna åldersgrupp använder Internet till diverse banktjänster.

### **3. 0 OLIKA FORMER AV INTERAKTION VIA INTERNET**

Det kräver tid och planering för att avgränsa en uppsats som behandlar interaktion via Internet då de olika interaktionsformerna är så otroligt många och annorlunda. I detta kapitel vill jag ge läsaren en överblick och även en fördjupning i chat då detta är kärnan kring vilket uppsatsen är uppbyggd.

För att kunna koppla upp sig till Internet och söka kontakt med andra användare krävs generellt sett en dator och ett modem, för uppkoppling via telefonnätet, eller ett nätverkskort om man har bredband. Om man inte har bredband behöver man också ett telefonabonnemang och ett Internetabonnemang då dessa tjänster inte är gratis. Faktum är att även bredband kostar, men denna kostnad är i regel en fast summa man betalar månadsvis och är oftast inkluderad i hyran. Utöver detta behöver man vissa verktyg som möjliggör surfande på Internet, en s.k. webbrowser, och ett mailprogram som t.ex. Eudora eller Microsoft Outlook. De flesta datorer idag är standardutrustade med Windows varvid man även erhåller en webbrowser automatiskt – i detta fallet Microsoft Explorer. Med många Internetabonnemang medföljer ett eget e-postkonto, men om man ej har detta eller vill ha fler e-postkonton - om man t.ex. vill vara mer anonym vid nya kontakter man skapar med andra på Internet - finns det flera gratistjänster på Internet där man kan skaffa egen e-postadress. Man har då enkel tillgång till detta konto förutsatt att man sitter vid en dator med webbrowser och Internetuppkoppling. Exempel på sajter där man kan skaffa gratis e-postkonto är t.ex. [www.yahoo.se](http://www.yahoo.se) eller [www.hotmail.com](http://www.hotmail.com).

Det finns många olika sätt man kan kommunicera med andra dator- och Internet-användare. Exempel på dessa är e-post, ICQ (s.k. kompislista), IRC, MUD, Java- och HTML-chat. Dessa är olika populära och denna variation i popularitet beror troligen på att dessa kräver varierande kunskap om datorer och Internet. Många Realtids chattar kräver även specifik mjukvara – mjukvara som oftast är shareware eller freeware. Dessa är allmäntillgängliga och avsedda för spridning, men skillnaden mellan freeware och shareware är ändå markant då freeware är gratis att ladda hem och kopiera medan shareware snarare är ett ”provprogram”

som du oftast enbart får använda under en begränsad tidperiod. Efter detta måste du registrera dig och kommer således att tvingas betala för fortsatt användande. Man kan alltså i grova drag skilja på två olika slags chat: den som man behöver särskild programvara för att få tillgång till och som inte kräver en webbrowser samt Internetbaserad chat. Exempel på chat man får tillgång till genom att koppla upp sig till Internet via en webbrowser är den chat man återfinner på [www.ztv.se](http://www.ztv.se) och [www.spray.se](http://www.spray.se). Samlingsnamnet för denna typ av chat är webbchat, men det finns två olika slags webbchat: HTML- och Javabaserad chat. Skillnaden ligger i hur man förmedlar och mottar text. Om man interagerar med andra på en htmlchat chattar man på en vanlig webbsida som man laddar om för att se de nya inläggen medan man i en javachat slipper ladda om sidan och texten flyter på allt eftersom nya inlägg skickas in. Man kan även använda egna bilder i många HTML-chattar, ett foto eller en ikon som syns vid ditt nick och som gör det mer personligt.

Javachat påminner mycket om IRC – Internet Relay Chat. IRC är ett textbaserat och snabbt sätt att träffa andra användare på. IRC skiljer sig tekniskt sätt från webbchat i det att det är skilt från www, dvs. World Wide Web, och kräver således, utöver en Internetuppkoppling, ett speciellt program istället för en webbrowser. Exempel på sådana program är mIRC eller PIRCH till PC datorer och MacIRC till en Macintosh dator. Dessa program är alla shareware eller freeware och kan laddas ner från webben till användarens dator. IRC är lite mer komplicerat än konventionell webbchat och användarna tillhör ”chat eliten” i det att många är veteraner och hanterar både språket och uppförandet – s.k. netikett som innebär vett och etikett på nätet - med bravur. Det går väldigt snabbt att chatta på IRC och det är vanligt med förkortningar, emotikoner (ansikten uppbyggda av bokstäver och tecken som har för avsikt att förmedla känslor) och uttryck som bara den inbitne chattaren kan förstå och tillämpa.

Då man chattar på såväl webbchat som inne i IRC går man in i chatten via ett offentligt rum där alla som är inloggade syns. I IRC kallas detta för kanalen och exempel på kanaler är #Sverige, #Barbanet, där tecknet före kanalens namn symboliserar att det är just kanaler. Här är alla yttranden och alla aktiviteter offentliga. Vill man sedan prata med någon privat klickar man oftast på dennes namn eller skickar en s.k. inbjudan till privat chat. Då man kliver in i ett privat chatrum är all aktivitet och alla yttranden privata och endast synliga för de två som pratar. Även här kan man spara loggar.

### **3.1 Att tänka på vid chat - netikett**

Det finns såväl skrivna som oskrivna regler för hur man bör uppföra sig när man kommunicerar med andra över Internet precis som det finns normer och regler i verkliga livet. Den stora skillnaden är hur och vad man bör skriva då man interagerar med andra användare online eftersom en majoritet av all kommunikation över Internet fortfarande sker i form av text.

Man bör undvika personangrepp, s.k. flaming. I synnerlighet om man chattar i en öppen kanal som övervakas av s.k. op:s – kort för operators. Dessa kan vara förprogrammerade artificiella intelligenser som är del av servern såväl som människor som fått op-status. Samtliga operators har tecknet @ före sitt nick så att de lätt känns igen och de fungerar som ordningspoliser på kanalen. Allt man skriver uppfattas som tal och man bör därför undvika versaler och hålla sig till gemener – dvs. små bokstäver. Versaler uppfattas nämligen som att man SKRIKER. Eftersom det kan vara svårt att förmedla betoning vid vissa ord, satsmelodi, och vissa känslotillstånd som exempelvis ironi använder man sig flitigt av s.k. emotikoner. Ett annat ord för emotikoner är smileys och dessa används oftast i slutet av en mening för att förmedla de känslor som man lättare kan tillgodogöra sig i tal och som annars går bort i och med skrift. Andra sätt att markera sinnessällstånd eller betoning är att använda sig av \_ och \* för att t.ex. markera ledsen \* eller att jag\_är\_sårad.

## **4. 0 ANALYS**

När man som jag ger sig ut i cyberspace med avsikten att träffa andra användare och kommunicera med dessa kan det kännas svårt, i synnerlighet om man börjar med java chat eller IRC. Inte nog med att man kan känna sig handlingsförlamad i det att man inte kan uttrycka sig på ett önskvärt sätt i ord eftersom språket är av en annan natur, man kan även känna att Internet som medium inte lyckas göra ens personlighet rättvisa. Det kan även vara tvärtom.

### **4.1 Ett exempel: Jeanette och Malin**

Lördagen den 16 juni arbetade jag i utlandsjouren på resebyrå där jag var anställd med två andra tjejer som vi kan kalla Jeanette och Malin, båda i 20-års åldern. Just den helgen hade vi inte speciellt mycket att göra och jag spenderade således extra mycket tid med att delta i de

chat rum som jag mestadels endast observerade aktiviteten i. Både Jeanette och Malin blev väldigt nyfikna på vad jag gjorde och bad mig introducera dem till chat, vilket jag gjorde. Jag gav dem klara instruktioner hur man gick till väga i en HTML-chat och de valde varsitt nick som jag de tyckte speglade deras personligheter bäst: Malin kallade sig "Party Brud" och Jeanette valde "Mimmi", efter Disney karaktären, som nick. Till en början tyckte de att det var svårt eftersom de inte klarade av den tekniska biten, men efter en stund förstod de båda och bad mig visa dem javachat eftersom "det var jobbigt att klicka på uppdatera knappen hela tiden" i en HTML-chat. Medan jag själv chattade IRC öppnade jag ett nytt fönster i min webbrowser för att kunna iaktta vad de båda gjorde inne på chatten och hjälpa dem om det behövdes genom att skicka personliga meddelanden som bara de kunde läsa. Till min stora förvåning såg jag att Jeanette, som annars är en ganska lågmäld och anonym person socialt, hade betydligt fler inlägg i den öppna kanalen än Malin och både jag och andra uttryckte flera gånger att Jeanettes, eller rättare sagt Mimmis, inslag och kommentarer var väldigt roliga genom att skriva \* skratt \* eller LOL [Laugh out loud, (skratta högt, ö.a.)] för att beteckna att detta var reaktionen hon framkallade hos oss. Snart uttryckte Malin sitt missnöje med chat då hon menade att man inte kunde se henne, vilket hon ville och var van vid att folk och i synnerlighet män gjorde. Hon undrade även vilket nick Jeanette gick under och trodde mig inte när jag berättade att de inslag hon läst från Mimmi var i själva verket Jeanettes eftersom hon inte "kände igen henne", dvs. inte såg några större likheter med Jeanettes online persona och den tjej som hon hade som arbetskollega. Malin beslutade sig således för att lägga ner projektet med argumentet att "det går så fort att jag inte hinner läsa och så förstår jag inte allt de skriver och vet inte heller vad jag själv skall skriva" medan Jeanette gick upp i det totalt och hon har låtit meddela mig att hon fortsatt med detta även efter det att jag avslutade mina fältstudier. När jag frågat henne vad hon tycker är roligast med att chatta svarade hon att det var uppmärksamheten hon fick, speciellt från män. Då jag undrade vad hon trodde hennes pojkvän skulle tycka om det svarade hon mig att han aldrig skulle få veta och att "man inte kan vara otrogen om man flörtar med killar online – jag menar man träffas ju inte och gör något direkt". Vad Jeanette förbisett är att på Internet är orden handling.

## **4.2 Socialpsykologiska aspekter av chat**

Fördelen med Internet är vi i postmodern stil "flyter i cyberspace likt nya enheter, varken människa eller maskin, varken själ eller kropp, varken jag eller annan" (Kumar, s. 159) och kan på så vis om vi önskar skapa ett mångfald av egna identiteter bortom tid och rum, så långt

från vårt verkliga och fysiska jag som vi önskar. Den sociala interaktionen med andra över Internet blir vad man gör den till: människor är sociala varelser av naturen och kommer alltid till att söka sig till varandra, men vi gör det på och under olika villkor.

”You can be whoever you want to be. You can redefine yourself totally. You can be of an opposite gender... Anything [...] because all they know is what you tell them. They don’t look at your body and make assumptions. They don’t hear your accent and draw conclusions. All they see is your words.” (Turkle, p. 226)

Citatet ovan indikerar att man på Internet kan omdefiniera sig själv helt, att man t.o.m. kan utge sig för att vara ett annat kön. Man kan ju undra varför man skulle önska göra något sådant och svaret är tämligen simpelt: därför att man kan. Men är det verkligen rättvist och etiskt korrekt att utge sig för att vara något man egentligen inte är? Lek och spel [MEAD] utgör är en fundamental social process i vilket vi bygger vår identitet och precis som vi antar roller när vi interagerar face-2-face gör vi det då vi interagerar med andra uppkopplade till Internet, skillnaden är bara att vi har mycket större utrymme för att experimentera när vi saknar fysiska referenter. Internet är ett socialt laboratorium där vi alla interagerar inom samma ramar och på liknande villkor. För visst undgår det ingen som chattar att de man kommunicerar med kan vara någon helt annan än den utger sig för, mer eller mindre medvetet. Som sociala varelser tenderar vi ju alla att anpassa oss på bästa möjliga sett för att passa in och vara till lags för andra eller i en given social situation där oskrivna koder föreligger. Lika lite som att man berättar för sin potentielle arbetsgivare vid en intervju att man har ett ganska hetsigt temperament stundvis beskriver man sig själv sällan som ”måttligt överviktig” om någon på Internet frågar hur man ser ut.

För att återgå till exemplet med Jeanette och Malin, så utmanade jag Jeanette vid ett tillfälle att leka med sin identitet vilket hon klargjorde för mig att hon inte kunde. Jag hjälpte henne således på traven med att i den öppna kanalen, framför alla som var inloggade på chatten, skriva några kommentarer som skulle se ut som de var ämnade för Jeanette och endast henne. Genom att fråga henne när hon kom tillbaka från Milano, hur länge hon skulle stanna i landet innan hon skulle till Paris samt fråga om hon blev omslagsflickan till Sports Illustrated skapade jag en identitet åt henne som fotomodell. Eftersom Jeanette själv inte yttrade detta utan jag, eller mitt nick rättare sagt, blev det hela betydligt mer trovärdigt. Reaktionen och responsen från de som läste detta, trots att det inte var ämnat för dem, blev enorm: genast fick

Jeanette till sin stora förtjusning ett antal inbjudningar till privat chat av nick som utgav sig för att vara män och som troligen läst mina inlägg i den öppna kanalen, även om de inte medgav detta. I en sådan situation verkade de inte reflektera så mycket över om det var sant eftersom detta var underordnat det faktum att de önskade att det var det. Jeanette beslutade sig dock för att inte chatta privat med dessa eftersom hon kände att hon inte kunde upprätthålla detta rollspel på ett trovärdigt vis.

Ervin Goffmans dramaturgi går i grova drag ut på att se världen som en scen och analysera den sociala vardagsinteraktionen som om det vore ett skådespel, alla element inräknade: publik, rekvisita, etc. Om man tillämpar det dramaturgiska synsättet på Internet så kan man t.ex. hävda att Jeanette och jag samarbetade som vilket skådespelarteam som helst då vi projicerade bilden av henne som fotomodell inne på chat kanalen. Det var detta intima samarbete som hjälpte oss att bevara och styra situationen tillsammans - något som är en förutsättning för vilket lyckat rollspel som helst. Vidare så gjorde min lojalitet gentemot oss som team att jag inte demaskerade oss, precis som Jeanettes medvetenhet om att detta var en två mans akt som skulle spricka i trovärdighet om hon delade på oss och började interagera med publiken privat, gjorde att hon valde att avstå från det. Vi lurade egentligen heller ingen eftersom vi båda var medvetna om våra roller och endast spelade upp dessa inför de inloggade i chat kanalen, men jag är den första att medge att vi som team "har som uppgift att bevara stabiliteten" och som agerande således bedriver vår "konspiratoriska verksamhet delvis i lönnedom" (Goffman, s. 96).

Då jag gått igenom mina loggar har jag kommit att dra slutsatsen att många kopplar upp sig med avsikten att framställa sig som någon annan än den man är, men detta kan jag aldrig bevisa eftersom jag likt dem går under ett nick. Vid ett tillfälle chattade jag med samma kille fast han använde ett annat nick än vad jag var van vid, vilket han avslöjade senare: istället för "mattias" kallade han sig "andré". Till en början trodde jag inte ens honom och när bevisligen avslöjade sin identitet upptäckte jag att jag själv hade talat till honom på ett helt annat sett än tidigare och således framställt mig annorlunda, fast under samma nick: Jackie-X. Detta skapade en viss paranoia hos mig och vid ett annat tillfälle anklagade jag felaktigt samma person för att medvetet ha försökt kontakta mig och inleda ett samtal under ett annat nick och således dölja vem han är i syfte att testa vem jag verkligen var. Då jag frågade honom varför han gick under annat nick den där gången svarade han "därför att han kände för det just då" och kontrade med att fråga varför jag pratade annorlunda till honom då han gick under detta

nick. På den frågan kan jag endast svara att även jag kände för det, just då, och att jag har vissa associationer till namnet "andré" som färgar mina kommentarer och beteende starkt.

Om Internet är en scen, är rollspelande i detta virtuella medium mer lik radioteater än Dramaten: du behöver inga tidsenliga kläder eller ett kroppsspråk passande för din roll-figur, men det måste låta som att du har det. Även en social fasad så som den presenteras på Internet eller i radio kan indelas i "traditionella element, som inramning, uppträdande och manér" (Goffman, s. 35), men eftersom vi på Internet interagerar bortom det linjära och fysiska blir inramningen av en helt annan karaktär: abstrakt. Desto viktigare kanske att man är medveten om den och erkänner dess existens, om ej fysiskt i rummet så i tanken. Nyckel-elementet i bland annat cybersex är ju t.ex. att man lyckas projicera inramningen av roll-spelandet på den man interagerar med i syftet att skapa en önskad reaktion, eller i detta fallet: erektion. Talesättet "nittio procent av all sex sker i hjärnan" kan således påstå vara ryggraden i och förutsättningen för lyckade (sexuella) kontakter i en virtuell värld och belyser vikten av att upprätthålla inramningen vid social interaktion på Internet även om fysiska referenser saknas. Om vi för en sekund antar att talesättet jag nyss hänvisade till stämmer, kommer vi onekligen in på definitionen av otrohet och frågan om cybersex och förhållanden i en virtuell värld inte borde klassas som just otrohet. I fallet med Jeanette och hennes chattande med män som visade intresse för henne, försvarade hon sig just med att frånsaknaden av fysisk beröring och face-2-face möten gjorde att denna interaktion med andra män utanför hennes förhållande inte kunde klassas som otrohet. Frågan är dock om hon tror på det själv eftersom hon inte var villig att dela med sig av sitt virtuella flörtande med sin pojkvän. Är det verkligen rätt att justifiera virtuell otrohet, trots att det kan fungera som ventil för verklig otrohet och således antas vara en förebryggande lösning, när vad vi har att göra med är "emotionell intimitet med någon annan än ens primära partner" och "att missbruka ett förtroende" (Turkle, s. 277) ?

#### **4.2.1 Barn, ungdomar och virtuella förhållanden**

Den natur som kommunikationen över IRC generellt sett hade under perioden då jag deltog och observerade den var främst sexuell och romantiskt orienterad. Detta kan i sin tur vara mer eller mindre uttryckt, men med nick som ofta gick rakt på sak, som "kåt\_kille17", är det dock ganska lätt att förutspå samtalet och syftet med interaktionen. Å andra sidan kan man lätt i förväg döma användare felaktigt negativt utifrån deras nick, just därför att de medvetet valt ett



provocerande sådant – men ett rumsrent nick behöver inte betyda att användaren är det i heller vilket många upptäcker snabbt då de ger sig ut i cyberspace.

Trots att jag valt ett för mig neutralt nick (Jackie-X) som t.o.m. till vis grad inte ens behövde indikera att jag är kvinna, blev jag om och om igen inbjuden till väldigt omogna och enfaldiga samtal som alla var av sexuell natur på kanalen #Sverige. Frekvensen av dessa inbjudningar ökade ganska drastiskt i och med skolungdomarnas sommarlov vilket kan förklara den för mig barnsliga, enfaldiga och klumpiga natur dessa försök till interaktion tog. Man inledde samtalen ofta med att fråga vilket kön jag var och i de fall jag svarade kvinna, fortsatte det i stil med ”är du kåt” eller ”vill du ha cybersex”. I ett fall insisterade en kille på att få veta min bh-storlek och då jag vägrade blev han aggressiv och kallade mig alla tänkbara fula ord. Generellt sett verkade det som att de flesta av dessa oanständiga förslag kom från män, eller snarare pubertala pojkar, och att de hade ett enda syfte: cybersex. Man kan således fråga sig vad de ville uppnå och varför de sökt sig till Internet. Sherry Turkle påpekar i sin bok *Att Leva Online* att det faktum att en stor del av den sexuella upplevelsen sker i hjärnan gjort cybersex till allmängods bland tonårspojkar, ”en samhällsgrupp som vanligtvis inte gjort sig känd för någon förfining när det gäller sådana saker [sex]” annars (Turkle, s.25). Hon fortsätter med att ge ett konkret exempel i en sjuttonårig gymnasielev som berättat för henne att ”innan han använde datorkommunikation i erotiskt syfte, tänkte han på sitt sexualliv som att försöka (nästan alltid utan framgång) komma till” (25) . Detta säger mig två saker: att pojken använder Internet som ett alternativ och komplement till (en misslyckad) vardag, men även att han har bättre tur med flickor online. En trettonårig flicka berättar för Turkle att ”hon föredrar att hålla på med sitt sexuella experimenterade online” vilket för mig tyder på en sexuell medvetenhet och mognad vi ogärna tillskriver barnen och ungdomarna i vårt samhälle.

” Från tioårsåldern är, i de kretsar där det finns datorer, onlineflörtande, hångel, petting och samlag en del av det sociala livet.” (Turkle, s. 279)

Att barn och ungdomar har ett sexualliv är, tyvärr, ett tabubelagt ämne som genom att inte tas upp för debatt knappast främjar dem eller eliminerar existensen av ämnet i fråga. Vad det gör är att det speglar ett samhälle med skyggglappar, i förnekelse. I Internet har dessa ungdomar och barn funnit sin räddare: här kan de dela med sig av sina känslor och tankar med andra och t.o.m. utagera sina fantasier – något som troligen är lättare och mindre pinsamt eftersom man slipper fysik kontakt och att se människorna man interagerar med i ögonen. Det medför även

vissa risker då ”det råder inga tvivel om att Internet, liksom andra miljöer där barn samlas [...] är en plats där de kan bli utnyttjade eller psykiskt skadade av varandra eller av vuxna” (Turkle, s.80). Om fallet är så är det extra viktigt att vi som samhälle går samman och ser denna trend på Internet för vad det är och vilka risker det kan innebära, så att vi tillsammans kan förhindra bl.a. pedofiler från att exploatera detta behov. Språk är makt och ”ordens kraft är alltid en social kraft” (Moe, s. 174) enligt Bourdieu och i vilket annan medium kan språket ha så stor inverkan och påverkan som på Internet? En osäker, kärlekskrank och sexuellt nyfiken tonåring eller barn kan lätt pratas omkull av vilken pedofil som helst eller tillfredsställa dennes mest perversa fantasier utan att ens vara medveten om det. Detta blir möjligt eftersom man saknar fysisk referent på Internet och en pedofil kan således utnyttja sin språkliga överlägsenhet till att utge sig för att vara någon helt annan och på så vis, genom att säga vad barnet/tonåringen vill höra, manipulera fram önskvärda reaktioner ur detta språkets maktspel.

#### **4.2.2 Jaget och identitetsexperimenterande online**

Om vi lämnar sexualkulturen bakom oss ett slag och ser till flera möjligheter och risker som följer med chat och annan interaktion online, finner vi att i vi i detta sociala laboratorium har en chans att utöka vår fysiska närvaro och leka med vår identitet under helt andra villkor. Ser vi på chat ur detta perspektiv kan vi även se det som ett komplement till vår vardag, ett sätt att utveckla vår personlighet och jag-identitet, men det är även här risken finns: man måste ta leken och spelet för vad det är, dvs. ett komplement, så att man inte fastnar i uppfattningen att det är ett alternativ till vardagens oproblematiske interaktion. Om jag tillåts vara drastisk, skulle jag vilja påstå att ett tillstånd av medveten hyperrealitet är att eftersträva. Då jag menar att Internet kan fungera utvecklande för jaget gör jag detta uttalande utifrån George Herbert Meads teori att ”jaget uppstår och utvecklas genom social aktivitet och sociala förhållanden” i vilket språket och kommunikation spelar en fundamental roll (Ritzer, s. 341). Lockelsen bland kanske främst ungdomar att experimentera på Internet kan just antyda att jaget inte är fullt utvecklat och att de fortfarande tar del av den sociala process som hjälper dem skapa en egen identitet. Internet i sig är ett alternativ till vardagens social interaktion, en plats där vissa störande och kanske pinsamma element utplånats och det faktum att det fysiska är underordnat det mentala utgör knappast ett hinder då jaget snarare är en mental än en fysisk process, enligt Mead. En primär mekanism i detta utvecklande av en jag-identitet är reflexi-

vitet och förmågan att sätta sig in i andras roller endast för att göra och bete sig som de skulle ha gjort - och var är möjligheterna större att göra detta än på Internet?

Nedan ser ni ett utdrag ur en log kanalen #Barbanet från IRC som jag sparat då jag varit passivt inloggad – dvs. endast observerat.

```
[22:19] <markus> brukar du ofta chatta under
kvinnonamn?
[22:19] <barbamama> Brukar få bäst respons då...
[22:19] <markus> brukar du ofta chatta under djurnamn?
[22:19] barbamama is now known as moffajenk
[22:20] makus is now known as johan
[22:20] moffajenk is now known as sara16
[22:20] johan is now known as ung_och_k
[22:20] ung_och_k is now know as ung
[22:21] <ung> kan man inte byta nick hur ofta som
helst?
[22:21] sara16 is now known as knullrufs
[22:21] knullrufs is now known as boink
```

Bild 1:  
Utdrag ur  
IRC log

Ovan ser vi således två personer diskutera byte av nick samt testa att byta nick allt eftersom samtalet fortskrider. För mig som observatör är just detta stycke extra intressant eftersom det råder tvivel vad beträffar chattarnas kön och identitet: ”barbamama” byter först nick till ”moffajenk” som kan antyda att det är en chattare av manligt kön, men endast en minut efteråt byter samma användare nick till ”sara16” varvid den andra/andre chattaren som initialt kallade sig ”markus” plötsligt byter till ”ung\_och\_k” där k:et tordes stå för ’kåt’ men inte kom med eftersom nick endast kan vara begränsat långa. Ser man till val av nick förstår man att den är av sexuell natur, i synnerlighet om man ser till de associationer man får av vissa, och förstår att båda chattarna medvetet provocerar. Fortsätter vi analysen genom att sätta det hela i kontext inser vi snart hur medvetna de är om möjligheterna med att leka med sin identitet samt manipulera fram reaktioner hos andra genom att välja provocerande och stigmatiserade nick. Konversationen inleds trots allt med ”markus” frågandes huruvida den respons man får av andra chattare är kopplad till ens val av nick och även om ”barbamama”s svar på den inledande frågan må vara ironisk, är den troligen sann: ”Brukar få bäst respond då...” Strax efter detta yttrande börjar båda byta nick till typiska, provocativa och stigmatiserade – kanske för att få igenom sin poäng?

Som jag sade innan och som även exemplet med Jeanette och Malin påvisade, så styr man väldigt mycket den sociala interaktionens natur online. Val av nick är bara början eftersom detta fungerar som en spegel av vad man önskar förmedla andra chattare om vad man är, vill och går för. När man sedan inleder konversationen är det språket och således även hand-

ingarna man förmedlar i texten som skapar ens identitet och om så önskas kan man chatta i flera fönster på datorskärmen samtidigt, skapandes ett plural av identiteter – alla lika, alla olika och där summan av den fördelade närvaron är din identitet. Och bland dessa fönster är verkligheten endast ännu ett. Doug, tredjeårsstudent vid ett universitet i USA får avsluta min analys och sammanfatta möjligheterna och problemantiken i att interagera i ett postmodernt medium som Internet, som karaktäriseras av uttryck som flytande, pluralism och opak.

” Jag delar upp mitt medvetande. Jag blir allt bättre på det. Jag kan se mig själv som två eller tre eller fler. Och jag slår bara på en del av mitt medvetande, och sen en annan, när jag går från fönster till fönster [på datorskärmen]. Jag är inblandad i något slags bråk i ett fönster, stöter på en flicka i MUD i ett annat, och i ett tredje fönster kör jag kanske ett kalkylprogram eller något annat tekniskt för skolan... RL är bara ett fönster bland alla andra [...] och det är vanligtvis inte det jag tycker bäst om.” (Turkle, s. 20)

## SLUTSATSER

Dagens samhälle kännetecknas av fasta ritualer och regler där allt är konstruerat och linjärt. Ett virtuellt samhälle likt de som återfinns i de olika chat rummen på Internet gör det inte i samma utsträckning eftersom det präglas av postmoderna ideologier, men social interaktion och sociala processer är av liknande natur i alla samhällen. Den ömsesidiga förståelsen för givna sociala regler och ritualer som präglas och praktiseras av människorna i ett samhälle enligt bl.a. Ervin Goffman, existerar således även på Internet i form av netikett och genom att inte följa dessa regler och normer riskerar man i såväl ett konkret som virtuellt samhälle att bli utesluten. Skillnaden ligger i den frihet som tillskrivs individen på Internet– friheten att skapa och forma sin egen online persona bortom fysiska begränsningar och status symboler. Detta innebär kontroll och frihet på samma gång. Man kan återskapa sig själv och t.o.m. starta egna chat rum och egna virtuella samhällen i vilka man skapar egna normer och regler helt enligt önskemål. På så vis kan man således styra den sociala interaktionen på ett annat sätt än vad som anses vara konventionellt: något som är både annorlunda, lockande och skrämmande för somliga.

Det är en fundamental skillnad mellan att kommunicera med redan etablerade vänner över Internet, chatta som tidsfördrift och gå upp i ett virtuellt samhälle på bekostnad av vardagsinteraktionen. Människors önskan och val att förlägga sina liv online är en motreaktion och

protest mot en vardagsinteraktion de inte känner sig ha kontroll över och ett samhälle de inte känner sig delaktiga i. I detta fall väljer framstår Internet som ett alternativ till en vardag i vilket man saknar kontroll och ej får utlopp. Vad gäller tonåringar och barn tenderar dessa att använda Internet som socialt laboratorium i vilket de med större frihet och under mindre tafatta förhållanden kan experimentera med sin identitet och sexualitet som del i att utveckla en jag-identitet. I deras ögon fungerar Internet som ett komplement till vardagen. Även här är nyckelbegreppet kontroll, eller snarare brist på kontroll och delaktighet i vardagslivet sociala processer.

Internet och cyberspace må framstå som abstrakt och flummigt, men det speglar något mycket konkret: samhället. Jag hävdade vid ett tillfälle i uppsatsen att medveten hyperrealitet är något vi bör eftersträva och med detta menade jag att vi bör bejaka gråzonerna mellan det verkliga och virtuella eftersom de hör samman, speglar och kompletterar varandra. Om vi lyckades tillämpa detta tillstånd av medveten hyperrealitet skulle vi kunna belysa och förstå samhället, samhällsprocesser och trender på ett högre plan och kanske t.o.m. förutspå dessa. Internet är ett frizon för det censurerade och ett forum för de orepresenterade att göra sin röst hörd, en plats där sanningen om samhällstillståndet väntar på att bli upptäckt.

## ORDLISTA ÖVER INFORMATIONSTEKNOLOGISKA BEGREPP

- **Chat** – ”To chat” betyder att prata på svenska och syftar oftast till textbaserad realtidskommunikation användare emellan via Internet.
- **Cyberspace** – Rymden i vilket information och data existerar på Internet
- **Emotikoner** – Även kallade ”smileys” och är skrivna ansikten som förmedlar känslotillstånd och ironi i skriven kommunikation, t.ex. :) (glad) eller :| (allvarlig)
- **E-post/E-mail** – Elektronisk post: brev som skrives och skickas direkt över Internet
- **Flaming** – Skrivna personangrepp, exempelvis är ett s.k. flame-war häftigt och aggressivt meningsutbyte utbyte. Vanligt vid chat.
- **Freeware** – Allmäntillgänglig, gratis mjukvara avsedd för spridning och nedladdningsbar från Internet.
- **Hårdvara** – Stationära tillbehör till datorn, t.ex. hårddisken eller ett nätverkskort.
- **Internet** – Internal net: nätverk av datorer
- **IRC** – Internet Relay Chat: textbaserad chat som kräver speciell mjukvara
- **IRL/i RL** – In Real Life: I verkliga livet, dvs. motsatsen till i den virtuella världen
- **IT** – Informationsteknik: att utnyttja datorer och Internet för informationshantering.
- **Mjukvara** – Program och tillbehör till datorn som inte är stationära, t.ex. Microsoft Office
- **Online** – Innebär att man är uppkopplat till Internet
- **Sajt** – ”Site” på engelska: hemsida på Internet, t.ex. [www.everyday.com](http://www.everyday.com)
- **Shareware** – Mjukvara nedladdningsbar från Internet och är ett slags provprogram allmäntillgängligt under begränsad tidsperiod, oftast 30 dagar.
- **SMS** – Short message: korta textmeddelanden som skickas till mobiltelefoner via andra mobiltelefoner eller från Internet.
- **Surfa** – Försvenskad version av engelskans ”to surf ” vilket i grova drag betyder att aktivt leta information på Internet och gå från sajt till sajt utan direkt syfte och mål.
- **Webbrowser** – Verktyg (mjukvara) med vilket man surfar Internet, t.ex. Netscape.
- **Webbchat** – Chat över Internet som karaktäriseras av att man använder den genom en webbrowser och behöver således ingen särskild mjukvara, t.ex. java – eller HTML-chat.

## LITTERATURFÖRTECKNING

- Carlsson, B: *Efter Internet*, Bonnier Icon, Falun, 1999
- Castells, M: *Nätverksamhällets framväxt*, Daidalos AB, Uddevalla, 2000, s. 333-376
- Cuff, E.C. & Payne G.C.F (red.), *Samhällsvetenskapliga perspektiv*, Bokförlaget Korpen, Uddevalla, 1982
- Goffman, E: *Jaget och maskerna*, Rabén Prisma, Kristianstad, 1995
- Kumar, K: *From post-industrial to postmodern society*, Blackwell Publishers, Oxford, 1997
- Moe, S: *Sociologisk Teori* ("Bourdieu – det sociala som strukturerad praxis), Studentlitteratur, Lund, 1994
- Perez, K: *Att träffas på nätet*, Bonnier Icon, Angered, 1998
- Ritzer, G: *Sociological Theory*, The MacGraw-Hill Companies Inc., 4<sup>th</sup> edition, Singapore, 1996, s. 327-370
- Turkle, S: *leva.online*, Nordstedts Förlag AB, Falun, 1997, s. 73-146
- Winter, J: *Problemformulering, undersökning och rapport*, LiberFörlag, Lund, 1984

### Övriga källor

- Brådvik, J., Gustavsson, M. Johansson, E.: "chat.nu", sociologiska institutionen, Lund, 2000
- Jary, D. & Jary, J: *Dictionary of sociology*, Harper Collins Publishers, 2<sup>nd</sup> edition, Glasgow, 1995
- Kantrowitz, B. & Rogers, A.: "The Birth of the Internet", Newsweek, August , 1994

### Internet

- <http://sites.netscape.net/deleuzianrascal/cyberspaceeverydaylife>: "Cyberspace as Everyday Life"
- <http://www.ped.su.se/~hernwall/texter.html>: Hernwall, P: "Children, Cyborgs, and Cyberspace – Computer Communication in the World of Children"
- <http://www.socio.demon.co.uk/magazine/6/dicksmason.html>: Mason, B: "Research Methodology Online"
- <http://www.socio.demon.co.uk/magazine/1/is1nikki.html>: Sannicolas, N: "Cybersociologi – Erving Goffman, Dramaturgy, and On-Line Relationships"
- <http://www.scb.se/omscb/eu/it.asp>: Statistiska Centralbyrån: "IT-statistik"
- <http://www.scb.se/omscb/eu/rapporten.asp>: Statistiska Centralbyrån: "IT i hem och företag - rapport"

