



# Ett annat sätt att umgås – yngre tonåringar i virtuella gemenskaper

*AnnBritt Enochsson*

## *Abstract*

I denna artikel belyses vad en virtuell gemenskap där man träffar sina vänner betyder för yngre tonåringar i termer av för- och nackdelar. Den virtuella gemenskapen i studien är svenska LunarStorm som just nu är Sveriges mest besökta webbplats.

Totalt deltog 52 ungdomar i åldrarna 12–14 år. Samtliga besvarade en enkät och tolv ungdomar intervjuades. Analyserna är gjorda utifrån ett perspektiv där datorn betraktas som en transparent artefakt där kommunikationen mellan individer är det väsentliga.

Studien visar att denna typ av virtuell gemenskap där man umgås med redan kända vänner och där kommunikationen sparas, ökar användarnas möjligheter att lära känna varandras olika sidor.

Virtual community/ies, children, youth, communication

## *Inledning*

Många människor håller kontakt med varandra via virtuella gemenskaper över Internet. År 1978 skapades det som troligtvis var den första virtuella gemenskapen på ARPA-net (*Advanced Research Projects Agency* för militär forskning). Den kallades Science Fiction Lovers (SF-LOVERS), och till att börja med fanns krafter som ville trycka ner den spirande gemenskapen, men ganska snart bedömdes detta som slöseri med tid och SF-LOVERS har följts av ett stort antal livskraftiga, virtuella gemenskaper i olika former, vilka går över politiska, språkliga, tidsmässiga och organisatoriska gränser (Quarman, 1993). De senaste dryga 10 åren har detta skett på Internet. Svenska LunarStorm med 5 år på nacken, är en av dessa gemenskaper. Tre av fyra svenska tonåringar har en *Lunar* (identitet på LunarStorm), och LunarStorm är Sveriges just nu mest trafikerade webbplats<sup>1</sup>.

## Ett annat sätt att umgås – yngre tonåringar i virtuella gemenskaper

Elever som ägnar mer tid åt LunarStorm än skolämnen på lektionstid har fått en del skolor att blockera webbplatsen på skolans datorer. Förstasidesrubriker i kvällspressen om pedofiler som stämt möte med unga flickor via LunarStorm har lett till att många föräldrar undrat om de vågar låta sina ungdomar besöka webbplatsen. Trots att LunarStorm är öppet för alla åldrar, är det relativt sett få föräldrar och lärare som själva besökt LunarStorm<sup>2</sup>.

Syftet med denna studie var att ta reda på vad den virtuella gemenskapen LunarStorm betyder för yngre tonåringar. Vad är det som gör att LunarStorm just nu är Sveriges mest trafikerade webbplats sett ur dessa tonåringars perspektiv? Och vilka risker ser dessa tonåringar själva med LunarStorm?

Studien grundas i en kulturhistorisk och sociokulturell syn på utveckling där barn och ungdomar ses som sociala, kompetenta aktörer, där lärande och meningsskapande sker i sociala situationer med kulturens historia som bakgrund, och där kommunikation är en förutsättning för utveckling (Bruner, 1990; Säljö, 2000; Vygotskij, 1986; 1999). Datorn betraktas som en transparent artefakt där kommunikationen är det väsentliga. Interaktionen beskrivs som varande mellan individen och nätet inte

individen och datorn (t ex Stone, 1997; Tapscoott, 1997; Turkle, 1995). Detta senare synsätt utvecklas mer under rubriken *Forskning om barns och ungdomars beteende på nätet*.

### *Virtuella gemenskaper*

En virtuell gemenskap eller ett virtuellt samhälle som beteckningen ibland kan vara, kan definieras på olika sätt. Ågren (1998) har identifierat fyra typer i denna spretande samling. De fyra typerna är *Community Networks*, *Personliga gemenskaper*, *Intressebaserade gemenskaper* och *Den tredje platsens gemenskap*. *Community Networks* (1) är benämningen på interaktiva informationssystem som stödjer informationsutbyte och kommunikation inom ett geografiskt avgränsat samhälle och kan t ex bestå av informationsutbyte till och från en kommuns innevånare. Den personliga gemenskapen (2) byggs upp helt och hållet kring ett personligt intresse och kan bestå av en e-post-lista mellan yrkesgrupper där deltagarna har sina arbetsplatser geografiskt spridda. Intressebaserade gemenskaper (3) däremot skapas runt ett på förhand givet intresseområde och skillnaden mellan den personliga gemenskapen och intressebaserade gemenskaper är att den personliga gemenskapen är sluten och inte synlig för utomstående. Till en intressebaserad gemenskap kan man som regel ansluta sig. Den fjärde typen av virtuell

## Ett annat sätt att umgås – yngre tonåringar i virtuella gemenskaper

gemenskap, den tredje platsens gemenskap (4) är designat som en träffpunkt för att gemenskaper ska kunna utvecklas. Hit räknar Ågren (a.a.) MUD<sup>3</sup> och chattkanaler. Och det är i denna kategori LunarStorm och likande platser som helgon.net och playahead kan hänföras. LunarStorms informationsansvarige Johan Forsberg är noga med att poängtera att LunarStorm inte är en chatt, utan ett ställe för gemenskap<sup>4</sup>. Den tredje platsens gemenskap beskriver Ågren också som ett café där den främsta aktiviteten är konversation. En tredje plats måste vara tillgänglig när den behövs och man kan gå dit ensam och träffa människor man känner. Den första platsen är hemmet, den andra är den där arbete eller studier bedrivs och på den tredje träffar man andra människor än familjemedlemmar och arbetskamrater.

Liksom samlingen virtuella gemenskaper är spretig, har även forskningen om virtuella gemenskaper mycket olika inriktning. Trots att de senare typerna av gemenskaper där deltagarna lägger större tonvikt vid social interaktion är i majoritet (Wellman & Gulia, 1996), verkar majoriteten av forskningen ägnats åt de mer rent informationsbaserade gemenskaperna. Sökningar i *PsycINFO*, *ERIC* och *Sociological Abstracts* med sökordet *Virtual community*\* resulterade i ett hundratal träffar i vardera databas.

De allra flesta handlade om organiserad undervisning via virtuella gemenskaper eller hur virtuella gemenskaper kan användas för att förbättra världen på olika sätt och endast en handfull om sociala aktiviteter i sig och deras betydelse. I *Sociological Abstracts* var andelen abstracts om sociala aktiviteter som väntat något högre.

### *Forskning om barns och ungdomars beteende på nätet*

Här följer en översikt över tidigare forskning om barns och ungdomars beteende över nätet följt av forskning om de risker som följer med barns och ungdomars nätaktiviteter. Livingstone (2002) konstaterar att den empiriska forskning som presenterats hittills om barns och ungdomars mediebruk inte står i proportion till den stora oron i den allmänna debatten i ämnet. Sjöberg (2002) beskriver hur hennes informanter säger att föräldrar oftast inte har en aning om vad ungdomar gör på nätet. Speciellt saknar de insikt i vad det innebär att chatta. Detta tyder på att behovet av forskning är stort. Sjöberg understryker vikten av att forska mer om detta område, då den typ av virtuell gemenskap som LunarStorm representerar är en företeelse som är relativt ny och som ökar snabbt.

Turkle (1995) menar att introduktionen av skrivbordet på datorskärmen 1984 innebar att

## Ett annat sätt att umgås – yngre tonåringar i virtuella gemenskaper

det blev möjligt att arbeta med en dator utan att förstå de underliggande mekanismerna. Hon uttrycker detta som att siktdjupet är obefintligt. Med detta obefintliga siktdjup följer också en transparens, som innebär att tekniken bli osynlig för användaren. Tapscott (1997) beskriver det som att N-generationens barn inte ser en datorskärm utan ser sina vänners meddelanden, nyhetsbrev, fan-klubbar och chatt-grupper. Datorn kan även ses som en kognitiv och känslomässig förlängning av oss själva. Søby (1998) menar likt Donna Haraway att vi redan är cyborgare, dvs. en kombination av människa och maskin, och han använder protesbegreppet likt flera postmoderna IT-filosofier (bl a Stone, 1997; Turkle, 1995). I den forskning som presenteras här ses datorn som transparent. Interaktionen beskrivs som varande mellan individen och nätet – inte individen och datorn. Datorn fungerar som en protes, men detta synsätt är inte särskilt utvecklat i forskning om barns och ungdomars nätanvändande.

Ingången till Internet är oftast öppna chatt- rum, men att ungdomarna sedan går över till att chatta med vänner i avgränsade chattrum (Bjørnstad och Ellingsen, 2002). Att chatta med okända upplevs i längden som repetition och blir till slut intetsägande tomprat. Enligt Sjöberg (2002) utvecklas sällan varaktiga relationer

med tidigare okända över nätet i denna åldersgrupp. Ett behov av att diskutera lokala företeelser gör att man övergår till att umgås med kompisar på nätet. I Bjørnstad och Ellingsens (2002) studie tog övergången från öppna chattrum till slutna mellan 2 och 6 månader. Det är i de öppna chattrummen de flesta tidigare studier om barns och ungdomars chattande företagits, och det är i dessa chattrum det är vanligt att barn och yngre tonåringar lägger på ett par år på sin ålder (Hernwall, 2001b). Hernwalls erfarenhet var däremot att flickor föredrog att vara flickor och pojkar att vara pojkar även i chatten. Sjöberg (2002), vars informanter var något äldre, stötte i sin studie endast på två personer som testat att byta kön i chattrum.

### *Att umgås över nätet*

Tapscott (1997) myntade begreppet N-generation – nätgenerationen – som består av barn och ungdomar födda efter 1977 (i USA) Dessa har växt upp med Internet och har därför ett naturligt förhållningssätt till detsamma, enligt Tapscott. Hans bild av barn och ungdomar som nätanvändare är positiv. På nätet konfronteras man med företeelser som tvingar fram en medvetenhet, och nätet har för dessa barn och ungdomar blivit en naturlig mötesplats.

## Ett annat sätt att umgås – yngre tonåringar i virtuella gemenskaper

Turkle (1995) menar att det tar tid att lära sig att behärska regler och sedvanor i den virtuella världen. I Bjørnstad och Ellingsens (2002) studie menar ungdomarna att det finns en särskild Internetlogik med regler som är annorlunda mot i verkligheten. De pratade om innehåll och form som inte var gångbart i den verkliga världen. Man har andra regler för umgänget på nätet, och exempel finns på att man kan våga säga mer än man vågar annars. I detta fall negativt. På nätet används starkare språk och grövre formuleringar än i verkligheten. Forskningen på detta område går dock isär. Vissa forskare har funnit att man är elakare på nätet, andra har sett motsatsen (Burnett, 2000).

Ungdomar som är flitiga Internetanvändare måste även vara aktiva i annat och vara sociala för att få hög status. I annat fall betraktas man som nörd (Bjørnstad & Ellingsen, 2002). Om man chattar för mycket blir man stämplad för att vara en enstöring som inte kan få vänner i verkligheten utan bara på Internet. Man är heller inte ute på nätet för att vara på nätet. Jämfört med att tillbringa tid med kompisar i verkligheten har Internet låg prioritet (a.a.). Sjöbergs (2002) informanter föredrog att bjuda hem en kompis och se på favoritprogrammet på TV framför att sitta vid Internet.

Hernwall (2001a) fann att flera av de barn han pratade med i sin studie sa att de inte alls var intresserade av teknik eller datorer. Det lockande var att vara en del av en interaktion som inbegriper andra aktörer. Tapscott (1997) beskriver det som att tekniken blir genomskinlig när det man gör blir mer intressant än tekniken i sig. Man pratar och träffas på Internet fast man mycket väl vet att man inte träffas på riktigt, i stället är det fråga om att lära känna andra via chatten (Hernwall, 2002). Eller som Hernwalls informant Johan uttrycker det: ”känna dom som man tror att dom är” (a.a., s 309).

Att träffa nätbekantskaper i verkligheten sågs inte av flickorna i Merchants (2001) studie som något självklart. Virtuella vänner kanske eller kanske inte blir verkliga vänner.

### *Mobbning på nätet*

År 2001 gjordes en kartläggning av mobbning bland barn och ungdomar på nätet av BRIS (Barnens Rätt i Samhället, BRIS, 2001). Enkäten besvarades frivilligt av besökare på Sveriges två största virtuella gemenskaper, LunarStorm och Passagen. Tiotusen svar kom in på sex dagar, av dessa var 6 774 från ungdomar under 18 år, och det är deras svar rapporten bygger på. Respondenterna i undersökningen är överlag aktiva nätbesökare.

## Ett annat sätt att umgås – yngre tonåringar i virtuella gemenskaper

Utifrån tidigare undersökningar om mobbning sluter sig författarna till att det är en större andel som varit utsatta för mobbning i verkligheten som svarat på enkäten, och man har en misstanke om att personer som blivit mobbade i verkligheten i större utsträckning söker sig till nätet, eftersom man där kan umgås på lika villkor oavsett utseende eller andra tydliga avvikelser. Den höga andelen respondenter med mobbningserfarenhet i verkligheten kan också bero på att dessa varit mer angelägna att svara. Trots detta uppger respondenterna att allvarlig mobbning är mindre vanligt på nätet. Färre uppger sig även ha mobbat på nätet. 96% tycker att stämningen på nätet är bra eller OK, men en större andel av flickor än pojkar uppger att det är dålig stämning. I de gemenskaper som respondenterna har erfarenheter av sluter många upp och hjälper varandra gentemot folk som mobbar, och ett alternativ är att vända sig till de ansvariga på respektive mötesplats för att stänga av de som trakasserar (BRIS, 2001).

Men den mobbing som förekommer kan däremot vara av allvarligare art. Olin (2003) visar hur digital mobbning tar sig andra uttryck än mobbning i verkliga livet. Formerna för det digitala umgänget gör att vissa nya former av mobbning kan växa fram. Mobbarens större möjligheter till anonymitet gör, trots möjligheter

att stänga av mobbaren på nätet, att den mobbade aldrig kan känna sig säker, då en anonym mobbare kan finnas i samma rum utan att man vet om det. I en virtuell gemenskap som LunarStorm blir även kränkande inlägg offentliga på ett annat sätt än i verkligheten och inlägg kan sparas och återanvändas på ett enkelt sätt.

### *Att få en egen röst*

Liksom i BRIS' (BRIS, 2001) studie om mobbning på nätet tyder även träffarna i databasen *Sociological Abstracts* på att marginaliserade grupper söker sig till nätet. Ett antal träffar behandlade gemenskaper för etniska minoriteter, invånare i fattiga länder, homosexuella och även kvinnor, som i Cyberspace fått en mer kraftfull arena att delta i den offentliga sfären (t. ex. Dahan & Sheffer, 2001; Hall, 2000; Leonard, 2000; Weinrich, 1997).

Om detta vittnar även Tapscotts (1997) informanter, och i Internet har barn och ungdomar fått ett redskap som hjälper dem att ifrågasätta, utmana och säga emot. På nätet vet heller ingen vem man är eller hur man ser ut, det viktiga är vad som kommuniceras. Detta leder till en större tolerans än vad man sett hos tidigare generationer, enligt Tapscott. Tillgången till fakta och möjligheter att kommunicera med hela världen gör även att Nätgenerationen blir mer självsä-

## Ett annat sätt att umgås – yngre tonåringar i virtuella gemenskaper

ker, vilket gör att de tar för sig på ett helt annat sätt än tidigare och barns och ungdomars egen röst blir tydligare (a.a.).

### ***Beroende***

Turkle (1984), en av pionjärerna vad gäller forskning i virtuella gemenskaper, beskriver hur datorn förändrar vårt sätt att tänka. Datorn fascinerar och människor fångas på ett mer tvingande sätt än något annat de kommit i kontakt med tidigare. En del jämför sina upplevelser med sex, droger och transcendental meditation. Hon menar att datorn i synnerhet påverkar vårt sätt att tänka om oss själva. Tonåringar är sysselsatta med frågor om identitet, och aktiviteterna vid datorn blir därefter. Datorn blir ett medium för filosoferande över jaget. Turkle (1995) har haft informanter som levt sina liv på nätet i virtuella gemenskaper, och de beskriver hur det är möjligt att prova sig fram med olika identiteter med blandat resultat. För vissa fungerar det som just en test för att hitta sig själv och gå vidare i livet. Andra fastnar i en värld som inte har någon motsvarighet i verkligheten.

Liksom Turkle (ovan), har Tapscott (1997) stött på personer i sin forskning som varit beroende av Internet. Det han vänder sig mot är att man pratar om *Internet addiction* som ett problem, medan man talar om bokslukare i mer positiva

termer. Tapscott skriver om att det kan finnas ett snedvridet perspektiv i förhållande till datorer, dataspel och Internet och att det är en fråga om att hålla balansen, och vara observant när något stör jämvikten i ett barns liv. Johansson (2000) menar att de barn och vuxna hon träffat på är medvetna om risken att bli datorberoende – och att det *är* en reell risk.

### ***Vuxnas oro***

Forskning om vuxnas farhågor kring barns och ungdomars Internetanvändande i förhållande till en reell risk är inte särskilt frekvent. Sjöberg (2002) diskuterar föräldrars regler för datoranvändande med sina tonåriga informanter, men restriktionerna rörde sig mest om tiden vid datorn. Dock pekar Sjöbergs resultat i en riktning mot en ökad frihet för tonåringarna. Fler och fler har datorer i sina egna rum. Detta gäller i högre utsträckning pojkar. Johansson (2000) ser i sitt material att det finns en oro hos föräldrarna för ett datorberoende hos barnen. De flesta texter inom området tipsar föräldrar och lärare om hur man själv kan lära sig mer och hålla reda på vad barn och ungdomar egentligen sysslar med på nätet. De tips föräldrar och lärare får är att upplysa barn och ungdomar hur man kan skydda sig vid Internetaktiviteter. Sjöbergs (2002) informanter var väl medvetna om riskerna med att till exempel ge

## Ett annat sätt att umgås – yngre tonåringar i virtuella gemenskaper

ut sitt namn på Internet. Även tioåringar visar upp en medvetenhet om att allt på Internet inte är vad det kan tyckas vara vid första anblicken (Enochsson, 2001).

En kritik som finns mot datoranvändande och som Tapscott bemöter är att det skulle vara passiviserande (t. ex. Bly, 1996). De ungdomar Tapscott hade kontakt med (nätgenerationen) visade inga tecken på detta. Snarare tvärtom. Detta hjälper dem att utvecklas till en generation av kritiska tänkare.

En del av ungdomskulturen består i att bryta regler (Livingstone, 2002). De gör det för att komma in i vuxenvärlden. Att hela tiden föreskriva regler för t ex Internetanvändande kan i ett sådant perspektiv få motsatt effekt. Johansson (2000) beskriver problemet med att få ett utrymme där man som barn är fri från vuxenvärldens krav och kan få vara i fred. Tidigare kunde barn leka fritt utomhus, men med dagens farliga utomhusmiljöer är denna möjlighet mer begränsad. Datorn och Internet fungerar då som ett sådant friutrymme, samtidigt som de vuxna ändå vet var barnen befinner sig fysiskt.

Hur ser då barns och ungdomars kommunikation ut i en typ av virtuell gemenskap, som är annorlunda mot tidigare gemenskaper? Vad till-

för en sådan typ av kommunikation till barns och ungdomars livsvärld? Utifrån tidigare forskning, som presenterats ovan, ställs frågan om vilka ytterligare kompetenser som kan utvecklas samt vilka risker det kan finnas med detta nya sätt att kommunicera.

### *Metod och genomförande*

Undersökningen genomfördes i två grundskoleklasser; en från årskurs 6 i ett mindre svenskt samhälle och en från årskurs 7 i en medelstor svensk stad. Totalt deltog 52 elever i åldrarna 12–14 år. I båda klasserna besvarade samtliga elever en enkät om sitt engagemang i LunarStorm samt om de stött på obehagligheter på LunarStorm. I den ena klassen där elevernas bruk av LunarStorm diskuterats med forskaren under en längre tid tillfrågades fyra elever som tillbringade mycket tid på LunarStorm om de kunde tänka sig att bli intervjuade – samtliga svarade ja. Ytterligare två elever anmälde frivilligt sitt intresse för att bli intervjuade. I den andra klassen frågades om några som använde LunarStorm regelbundet och relativt ofta ville bli intervjuade. Sex elever anmälde sitt intresse. Tre flickor och tre pojkar i vardera klassen deltog i intervjuer. De flesta eleverna i klasserna uppgav *en* Lunar (Lunaridentitet). Dessa besöktes för att kontrollera informanternas uppgifter. Det pratades även öppet i klasserna om vilka som



## Ett annat sätt att umgås – yngre tonåringar i virtuella gemenskaper

hade Lunar och hur ofta de användes. Båda klasserna hade besökts regelbundet, men bara i den ena hade LunarStorm diskuterats vid de tillfällena.

Resultaten baseras i huvudsak på de tolv intervjuerna, vilka analyserades utifrån ungdomarnas uppfattningar om LunarStorms betydelse i deras liv. Olika teman växte fram under analysens gång. Temaerna speglar det som ungdomarna återkom till i sina samtal om LunarStorm och de handlar om *Att skapa och hålla kontakt*, *Fördjupad kommunikation*, *Bemötande*, *Beroende* och *Förutsättningar*. I resultatet har vävts in information från enkäten såväl som samtal i klasserna. Enkäten och samtalen i klasserna ska också ses som en bakgrund och blir en del i valideringen av intervjumaterialet.

Att forska med barn ställer särskilda krav på forskaren, på såväl lyhördhet som etik (Enochsson & Löfdahl, 2003). Vuxna kan ha svårt att inse vidden av att delta i en forskningsstudie, och för barn är det ännu svårare att förstå vad det kan betyda att delta. När det gäller den ena klassen hade de deltagit i en stor studie några år tidigare och själva engagerat sig i att ta del av resultat. De hade själva sagt ja till att delta i ytterligare en studie med tillåtelse av föräldrarna, och man kan utgå från att eleverna i

denna klass hade en aning om vad det innebär att delta och hur resultaten sedan skulle presenteras. Intervjuerna var dessutom frivilliga. Det som kan vara ett problem är att några intervjupersoner tillfrågades, och det kan i ett sådant läge vara svårt att säga nej då man i en skolkontext kan prata om *educated consent* i relation till *informed consent* (David, Edwards, & Alldred, 2001). I skolan lär sig elever att göra som de vuxna säger. Olika skäl kan tala för att det är otaktiskt ur elevperspektiv att säga ifrån. Eleverna i den andra klassen hade ingen erfarenhet av att delta i en forskningsstudie, men i en tydlig enkät- och intervjustudie har deltagare större möjlighet att överblicka sitt deltagande än i en etnografisk studie. Inga etiska dilemman uppstod för forskaren under datainsamlingen.

I mina tidigare studier har informanter själva fått läsa tolkningar av insamlade data för att på så sätt validera resultatet (Enochsson, 1998; 2001). I detta fall bedömdes det inte som lämpligt, då få intervjupersoner deltog och flera av de andra var deras vänner. I stället anlätades två LunarStorms-användare för vilka intervjupersonerna var okända. En flicka och en pojke i samma åldrar och från samma geografiska område fick till uppgift att läsa tolkningarna för att bedöma om de kunde känna igen sig

## Ett annat sätt att umgås – yngre tonåringar i virtuella gemenskaper

själva och/eller kompisar i dessa tolkningar. Deras omdöme var att det var jättebra skrivet, vilket ger stöd åt att det är tonåringarnas röst som lyfts fram.

### Resultat

Av sexans 22 elever hade 16 en *Lunar* (Lunari-identitet) och i sjuan 26 av 30. Av de som inte hade en Lunar var fördelningen mellan flickor och pojkar lika. Flickorna som inte hade Lunar angav inga skäl till att de inte hade det, förutom en flicka som sa att hon inte kände till LunarStorm. Pojkarna däremot hävdade att det berodde på att det inte fanns något bra med LunarStorm. Allt var dåligt. Detta var information som framkom utan att det efterfrågades, och föranleder vidare studier om flickor och pojkars förhållningssätt till deltagande. En flicka sa under en period att hon tyckte att man bara skrev meningslösheter till varandra och det var anledningen till att hon slutade besöka LunarStorm. Senare började hon hålla kontakt med sina kompisar igen. Flera vittnar om att aktiviteten går i perioder. Under några månader kan man vara inne varje dag och sen känner man bara att det blir för mycket och besöken glesnar.

### *Att skapa och hålla kontakt med kända och okända*

De flesta besökte LunarStorm ett par gånger i veckan och höll kontakt med kompisar de redan kände. En del sade sig ha fått kontakt med okända, men de var oftast enbart kontakter på nätet. En flicka berättade dock i intervjun att hon stämt träff i verkligheten med en pojke hon träffat på LunarStorm. Hon garderade sig med att ta med sina äldre syskon och deras kompisar. Hela familjen var nu goda vänner med hennes Lunarvän. Att hålla kontakt och att skapa nya kontakter är vad LunarStorm används till, även om det allra vanligaste bland dessa ungdomar är just att hålla kontakt med kompisar man redan känner. Man kan också få kontakt med kompisar i periferin, med dem som går på samma skola som man börjar lära känna.

På LunarStorm är man både anonym och inte. Varje deltagares Lunar är ett alias, men genom den beskrivning man ger av sig själv förstår vännerna vem man är, vilket också är meningen. Via kompisars *vännerlistor* kan man hitta deras kompisar, och som Anton beskriver i exemplet ta kontakt med någon på skolan som man kanske vet vem den är, men som inte hör till den närmaste kretsen. På så sätt vidgas kompiskretsen, men inte med helt okända.

## Ett annat sätt att umgås – yngre tonåringar i virtuella gemenskaper

*Anton: Ja, men det blir ju så att man skriver till varandra sen så kommer man i skolan så kanske man säger hej, men man behöver inte vara, så träffas man och börjar prata.*

Man är inte beroende av tid och rum, och det är lätt att hålla kontakt med kompisar när man är ute och reser eller är sjuk. Inte bara sjukdom utan även föräldrars restriktioner kan utgöra ett hinder för att gå ut sena kvällar. Då kan LunarStorm vara ett alternativ.

*Anton: Man behöver ju inte gå ut och träffa kompisar på sena helger och så. Då kan man ju sitta framför datorn i stället. I stället för att gå till stan och så där.*

En av informanterna har en förälder som bor långt borta och vid besöken där fungerar LunarStorm jättebra till att hålla kontakten med kompisarna på hemmaplan. Ida är lite tvehågsen inför familjens flytt till hösten, men ser LunarStorm som ett sätt att hålla kvar kontakterna.

*Ida: jag ska flytta och då tror jag att jag kommer att ha mer kontakt och vara inne oftare för att träffa mina klasskompisar och så här.*

Detta var det viktigaste: att kunna hålla kontakt oavsett tid och rum. LunarStorm är ett komple-

ment till och inte en ersättning för att umgås i verkligheten. Denna bild bekräftas också av de tidigare djupstudier som gjorts med tonåringar i dessa åldrar (Bjørnstad & Ellingsen, 2002; Merchant, 2001; Sjöberg, 2002).

### **Fördjupad kommunikation**

På olika sätt beskriver ungdomarna hur kommunikationen kan skilja sig på LunarStorm från verkliga livet. På LunarStorm är tonen trevligare och det upplevs av informanterna som lättare att säga förlåt, eller att säga att man gillar någon. Tystlåtna kan få ett annat redskap att uttrycka sig och tonåringarna vittnar om att de upptäckt nya sidor hos sådana de trodde att de kände.

*I: Men har det påverkat relationer till dom man känner också?*

*Ida: Ja, man kan vara mer personlig. Man kan verkligen säga vad man känner.*

*Bella: Som vissa i skolan är inte riktigt sig själva och då blir dom helt annorlunda.*

*Ida: oj, hjälp, var det verkligen den här personen?/-----/*

*Ida: /---/ Hjälp, är det den här personens ordförråd liksom, för man har inte hört den prata så mycket. Så det är väldigt bra med LunarStorm, för det är både såna som är liksom, vad säger man? Sociala och osociala en hjälp liksom.*

*Bella: Som jag till exempel. I skolan är*

## Ett annat sätt att umgås – yngre tonåringar i virtuella gemenskaper

*jag en helt annan mot vad jag är på nätet. För på nätet kan man ju vara liksom .*

*Ida: helt sig själv.*

*Bella: ...ja, helt sig själv och säga vad man tycker.*

Tonåringarna beskriver hur de kan få en djupare kontakt på detta sätt och att man kan lära känna varandra i grunden. Bella är själv ett exempel på hur man kan komma in i klassgemenskapen via LunarStorm.

I ett asynkront medium<sup>5</sup> finns även tid till att vara eftertänksam.

*Filip: Man kan tänka igenom vad man skriver, vad man håller på med om man är typ ovän eller nåt, så kan man skriva så här /---/ Man binner tänka igenom vad man vill säga i stället för att det kommer hafs hafs /---/ I och med att man skriver kan man förklara vissa grejer och så /---/ Det är väldigt annorlunda när man sitter själv hemma liksom, då är det väldigt lätt att förlåta och tänka liksom att . så oftast fungerar det bättre liksom.*

På LunarStorm får alla vara med på lika villkor. Kontakten mellan kompisar och sådana man känner ytligt kan fördjupas genom LunarStorm. Det är lättare att säga förlåt och att reda ut saker.

Tidigare studier diskuterar inte detta. En förklaring kan vara att den typ av virtuell gemenskap som LunarStorm är, inte varit tillgänglig på Internet i någon större utsträckning någon längre tid. Det finns heller ingen riktig motsvarighet till LunarStorm i andra länder.

### **Bemötande**

De flesta har inte stött på elakheter på LunarStorm eller på nätet överhuvudtaget. De som har gjort det, tycker inte att det är lika allvarligt. När de som inte råkat ut för något själva resonerar om hur det skulle tänkas vara, så tror de att det skulle kännas lika hemskt som i verkligheten om det kom från någon de kände, men om det var någon okänd som skrev något elakt skulle de sannolikt inte bry sig. Eftersom ingen upplevt mobbning på nätet är det naturligtvis svårt att sätta sig in i en situation där man förstår att man känner mobbaren, men inte vet vem det är, som Olin (2003) ger exempel på i sin studie.

Två informanter kände till en pojke på skolan som slutat med Lunar när sådana han kände kallat honom elaka saker. En pojke berättar i intervjun att hans äldre bror blivit avstängd flera gånger, men varje gång skaffat sig en ny Lunar. Själv hade den här pojken fått varningsmeddelanden på LunarStorm, men sedan hade inget mer hänt. Anledningen trodde han var att

## Ett annat sätt att umgås – yngre tonåringar i virtuella gemenskaper

han satt in en bild på en flicka i stället för på sig själv. Han berättade också att han hade lekt med identiteter på LunarStorm och låtsas vara vuxen vid ett tillfälle. Han berättade att han hade tre Lunar, men uppgivit rätt ålder i alla.

*Olle: Det var en som skrev en massa hotbrev och så. Då skrev jag tillbaks att jag var polis och tänkte stänga av honom och grejer. Då skrev han tillbaks att det inte var han. I: Men om du skriver polis så står det ju P13?<sup>6</sup> Olle: Ja, men på den ena står det P???*

Liksom i BRIS-studien (BRIS, 2001) verkar inte elakheter höra till vanligheterna, men det förekommer. Olins (2003) studie visar att även kränkande uttalanden är lättare att framföra i en virtuell gemenskap och det skrivna ordet väger tyngre än det sagda. Möjligheten finns alltid att stänga av en person från den egna sfären samt att anmäla personer som uppträder olämpligt. Ingen av informanterna i studien hade använt sig av något sådant.

Däremot poängterar informanterna den positiva tonen i det virtuella umgänget, vilket nämnts ovan. Man är trevligare mot varandra

*I: Men du, är det nån skillnad hur du likasom är med folk på Lunar och i verkligheten?*

*Louise: Ja, det är typ så här mer man kanske säger PUSS PUSS, men i verkligheten kanske man bara säger: hej (fniss)*

*I: Varför är det sån skillnad?*

*Louise: Jag vet inte. Det känns som på Lunar ska man skriva sånt där. Eller jag vet inte. Man gör det.*

Louise säger senare i intervjun att hon tror att det gäller flickor i högre utsträckning, men även pojkarna påpekar detta i intervjuerna.

*Robin: jag tror att man är mycket trevligare på Lunarstorm än man är i verkligheten. /---/*

*Det tror jag också är en grej som lockar med Lunarstorm att man liksom tycker det är kul eller att det är trevligt. Det är ganska schysst.*

Sammantaget verkar LunarStorm vara en plats där det är trevlig stämning och enligt deltagarna själva lockar det fram deras positiva sidor.

### **Beroende**

På frågan om man kan bli beroende av LunarStorm svarar de flesta ja. Man kan bli beroende av det mesta. Tecken på beroende är när man inte klarar sig utan att gå in på LunarStorm. Två av informanterna betecknas av andra informan-

## Ett annat sätt att umgås – yngre tonåringar i virtuella gemenskaper

ter som beroende. En av dessa två säger att hon nog är halvt beroende just nu för hon har svårt att vänta tills hon kommer åt en dator och kan kolla om hon fått några nya inlägg. En annan pojke i studien beskriver hur det kan kännas att inte kunna vänta:

*I: Kan man bli beroende av LunarStorm?*

*Olle: Ja, det är lätt.*

*I: Hur då? Hur blir man då?*

*Olle: Skakad.*

*I: Abstinensbesvär då?*

*Olle: Ja Nej, men i skolan när man inte kommer ut på Lunar så blir man helt såhär.  
/---/*

*I: Vad är det som drar?*

*Olle: Jo för att man inte vet om man fått mejl av nån tjej eller nåt härifrån. Så måste man kolla det innan .*

*I. Men dom kanske kan vänta några timmar.*

*Dom sitter väl också i skolan i så fall.*

*Olle: Jo, men man måste kolla hela tiden.*

*Det går inte att vänta.*

Däremot är detta inget som pågår ständigt, utan det kan bli så i perioder. Livet fungerar även utan LunarStorm. Tonåringarna talar i termer av att de är medvetna om att en beroenderisk finns, och vissa tycker även att de fått en liten inblick i hur det kan vara genom sig själva eller

genom andra. Men genom att vara medveten om risken att bli beroende är risken mindre att man blir det, enligt informanterna. När annat blir lidande, då har man gått för långt. En av informanterna berättar att hans äldre bror under en period fick Internetförbud av deras föräldrar när de märkte att han inte kunde sköta skolan. Han tyckte att det var bra att föräldrarna tog tag i det. Även tidigare forskning har pekat på att beroende är en risk (Johansson, 2000; Turkle, 1984). Alla hamnar inte där, men det är viktigt att vara medveten om risken.

### **Förutsättningar**

Alla är välkomna till LunarStorm och alla är där på samma villkor. Detta är något som informanterna återkommer till. Men det finns fysiska hinder och en förutsättning är naturligtvis att man har tillgång till en Internetuppkopplad dator. En av flickorna åker skolskjuts och kommer till skolan tidigt. På hennes skola har man stängt av LunarStorm och det tycker hon är dumt, för annars skulle hon kunna gå ut på LunarStorm medan hon väntar på att lektionerna ska börja. Bara några informanter har bredbandsuppkoppling hemma och de menar att tillgång till bredbandsuppkoppling är en förutsättning för att kunna vara någorlunda aktiv på LunarStorm. Man tröttnar lätt när det går för långsamt. Vid tiden för den här studien

## Ett annat sätt att umgås – yngre tonåringar i virtuella gemenskaper

var det vanligt att ca 20 000 personer var uppkopplade samtidigt mot LunarStorm och detta påverkade hastigheten.<sup>7</sup>

### *Sammanfattning och diskussion*

Jämfört med tidigare studier om barns och ungdomars beteende på nätet finns både likheter och olikheter. Skilda resultat kan bero på att virtuella gemenskaper som LunarStorm inte varit föremål för närmare studier i någon större utsträckning ännu. Frivillig anmälan till intervjuerna kan tänkas ge en snedvridning av insamlade data och få betydelse för resultatet. Tystlåtna personer kan avstå från att anmäla sitt intresse. Kan det då vara så att de som blir kvar är de som inte har relationsproblem i verkligheten och heller inte har det på LunarStorm? Eftersom klasserna var kända tillfrågades en elev som varit i periferin i klassgemenskapen, som även vittnade om att LunarStorm kunde ge blyga en röst.

Barn deltar i vårt samhälle på vuxnas villkor. Hernwall (2002) menar att barn blir marginaliserade även på nätet. Internets arenor befolkas av vuxna män. Föräldrar (och lärare) bestämmer villkor för användande av tekniken. Trots detta erbjuder Internet ett deltagande utifrån andra förutsättningar, på villkor att man accepterar och lär sig använda tekniken. I denna studie kan

ses att en virtuell gemenskap som erbjuder olika sätt att mötas på nätet kan vara ett komplement till att umgås i verkliga livet. Flera medieforskare pekar på just detta att man inte använder sig av ett medium eller ett annat. Barns och ungdomars värld är idag genomsyrad av användande av många medier parallellt (Johansson-Smaragdi & Jönsson, 2001; Livingstone, 2002; Sjöberg, 2002). Att umgås i verkliga livet är också en del av detta, och en del som inte kan bytas ut hur som helst.

Syftet med denna studie var att ta reda på vad den virtuella gemenskapen LunarStorm betyder för yngre tonåringar. Vad är det som gör att LunarStorm just nu är Sveriges mest trafikerade webbplats sett ur dessa tonåringars perspektiv? Och vilka risker ser dessa tonåringar själva med LunarStorm? Fördelarna kan sammanfattas med att det innebär en *utökad gemenskap*, som innefattar en utökning både i bredd och djup, samt att man kan få en *egen röst* oavsett vem man är. Nackdelar finns, men de är få och jämfört med fördelarna ganska obetydliga även om de givits relativt stort utrymme i resultatredovisningen för tydlighetens skull. Det *förekommer* tråkningar och man *kan* bli beroende, men det finns sätt att förebygga och undvika sådant. Ett större problem är åtkomsten då de flesta menar att det behövs bredband för att orka vara enga-

## Ett annat sätt att umgås – yngre tonåringar i virtuella gemenskaper

gerad pga det stora trycket. Bredband finns på skolorna, men på vissa skolor är LunarStorm förbjudet och/eller avstängt.

I studien pekar informanterna på att en virtuell gemenskap som LunarStorm kan erbjuda kontaktmöjligheter med gamla och nya bekantskaper samt möjlighet till fördjupad kommunikation genom att det är ett annat sätt att umgås än i verkliga livet. På LunarStorm umgås man i första hand med sina redan kända vänner och vitsen med att ljuga om sin ålder försvinner. Internet kan aldrig ersätta umgänget i verkligheten, men studien visar på att en virtuell gemenskap av LunarStorms typ kan vara ett betydelsefullt komplement, då det asynkrona mediet ger tid för eftertanke. Att slippa sitta ansikte mot ansikte med den man skriver till gör också att man lättare kan skriva om svåra saker.

Alla är välkomna till LunarStorm, men för alla är det inte lika enkelt att komma dit. En snabb Internetuppkoppling är en förutsättning för att det ska fungera bra med umgänget på LunarStorm. Man kan då ställa sig frågan om LunarStorm och liknande virtuella gemenskaper blir en samlingsplats för dem, vars föräldrar har möjlighet och intresse av att satsa på bredband. Då vissa skolor stänger av möjligheten att besöka LunarStorm från skolans datorer, kommer då

den digitala klyftan inte bara att vara kunskapsmässig, utan även social?

Sjöbergs (2002) resultat visar att det är vanligare att pojkar har en egen dator på rummet. Tidigare statistik har även visat att det är vanligare att pojkarna har tillgång till Internet i hemmet (Carlsson & Facht, 2002; Nordicom, 1999; 2000). Massmedias beskrivning av problem på Internet har ofta rört unga flickor som raggats upp av äldre män. Det kan finnas en risk att det försprång som pojkarna har vad gäller tillgång i realiteten i hemmet blir större om föräldrarnas oro riktas mot de unga flickornas säkerhet. I den här genomförda studien ingick inte i syftet att studera skillnader mellan flickor och pojkar, men Sjöbergs studie, Nordicom's statistik samt vissa antydningar i denna studie pekar på behovet av fortsatt forskning inom området. En sådan studie planeras där även flickors och pojkars avståndstagande studeras närmare.

Syftet med denna studie har varit att ge ett bidrag till bilden av unga människors användande av nätet som mötesplats. Bilden saknar ännu väsentliga delar som gör att vi kan förstå vad Internet innebär för barn och ungdom fullt ut. Detta kompliceras även av att det är en miljö i ständig förändring, och det som är aktuellt idag



## Ett annat sätt att umgås – yngre tonåringar i virtuella gemenskaper

är ute i morgon. Viktigt är att förstå att Internet är en viktig del i barns och ungdomars värld, inte bara kunskapsmässigt utan i högsta grad socialt. Men Internet är bara en del. Ett citat från Louise som betecknar sig själv som halvt beroende just nu får avsluta.

*I: Skulle ditt liv vara annorlunda utan LunarStorm?*

*Louise: Nej, det skulle det inte. /---/ Jag kanske inte skulle ha känt lika många i parallellklasserna och så, men jag skulle ju haft samma kontakt med mina klasskompisar.*

### Referenser

- Bjørnstad, Taran L. & Ellingsen, Tom** (2002) *Nettsvermere – en rapport om ungdom og internett*. Oslo: Statens Filmtilsyn.
- Bly, Robert** (1996) *Syskonsamhället (the sibling society, 1996)* (L. Söderberg, övers.). Västerås: ICA.
- BRIS** (2001) *Bris webbrapport*. Stockholm: BRIS.
- Bruner, Jerome** (1990) *Acts of meaning*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Burnett, Gary** (2000) *Information exchange in virtual communities: A typology* (vol 5, no 4), [on-line]. Information Research [2003, 15 Jan].
- Carlsson, Ulla, & Facht, Ulrika** (red.) (2002) *Medie-sverige 2001/2002, statistik och analys*. Göteborg: NORDICOM-Sverige.
- Dahan, Michael, & Sheffer, Gabriel** (2001) Ethnic groups and distance shrinking communication technologies. *Nationalism & Ethnic Politics*, 7(1), 85–107.
- David, Miriam, Edwards, Rosalind, & Alldred, Pam** (2001) Children and school-based research: 'informed consent' or 'educated consent'? *British Educational Research Journal*, 27(3), 347–365.
- Enochsson, AnnBritt** (1998) Informationssökning på internet. *Human IT*(4), 87–105.
- Enochsson, AnnBritt** (2001) *Meningen med webben – en studie om internetsökning utifrån erfarenheter i en fjärdeklass*. Doktorsavhandling, Karlstads universitet, Karlstad.
- Enochsson, AnnBritt, & Löfdahl, Annica** (2003, 6–9 mars 2003) *Incongruence in ethical and methodological issues in research concerning children's perspective*. Paper presenterat vid NERA, Köbenhavn.
- Hall, Martin** (2000) Digital s. A. I C.-A. Michael (red.) *Senses of culture: South african culture studies* (s. 460–475). Cape Town: Oxford University Press.

## Ett annat sätt att umgås – yngre tonåringar i virtuella gemenskaper

- Hernwall, Patrik** (2001a) Barn chattar – en diskussion, [on-line]. Delegationen för IT i skolan. Tillgänglig: [www.itis.gov.se](http://www.itis.gov.se) >studiematerial >IT i praktiken [2003, 20 jan].
- Hernwall, Patrik** (2001b) *Barns digitala rum*. Doktorsavhandling, Stockholms universitet, Stockholm.
- Hernwall, Patrik** (2002) Barn kommunicerar – om en dimension av barns digitala rum. I J. Linderoth (red.) *Utm@ningar och e-frestelser – it och skolan lärkultur* (s. 302–322). Stockholm: Prisma.
- Johansson, Barbro** (2000) *Kom och åt! Jag ska bara dö först..* Doctoral dissertation, Göteborgs universitet, Göteborg.
- Johansson-Smaragdi, Ulla, & Jönsson, Annelis** (2001) *From a homogeneous to a heterogeneous media world* (Report 10). Växjö: Institutionen för samhällsvetenskap.
- Leonardi, Laura** (2000) The other half of cyberspace. Women and social participation in virtual and conventional networks. *Quaderni di Sociologia*, 44(23), 64–84.
- Livingstone, Sonia** (2002) *Young people and new media*. London: Sage.
- Merchant, Guy** (2001) Teenagers in cyberspace: An investigation of language use and language change in internet chatrooms. *Journal of Research in Reading*, 24(3), 293–396.
- Nordicom** (1999) *Mediebarometer 1998* (Medienotiser 1/99). Göteborg: Nordicom.
- Nordicom** (2000) *Mediebarometer 1999* (Medienotiser 1/00). Göteborg: Nordicom.
- Quarterman, John S.** (1993) The global matrix of mind. I L. M. Harasim (red.) *Global networks: Computers and international communication* (s. 35–56). Cambridge, MA: MIT Press.
- Sjöberg, Ulrika** (2002) *Screen rites – a study of swedish young people's use and meaning-making of screen-based media in everyday life*. Doctoral Dissertation, Lund University, Lund.
- Stone, Allucquère Rosanne** (1997) *Eros vs. Technos (the war of desire and technology at the close of the mechanical age, 1995)* (K. Lindelöf, övers.). Stockholm: Norstedts.
- Säljö, Roger** (2000) *Lärande i praktiken – ett sociokulturellt perspektiv*. Stockholm: Prisma.
- Søby, Morten** (1998) Vi er alle kyborgere. *Nordisk Pedagogik*, 18(1/98), 16–35.
- Tapscott, Don** (1997) *Growing up digital – the rise of the net generation*. New York: McGraw-Hill.
- Turkle, Sherry** (1984) *The second self*. New York: Simon & Schuster.
- Turkle, Sherry** (1995) *Life on the screen*. New York: Simon & Schuster.
- Vygotskij, Lev S** (1986) *Thought and language (mysblenie i rech, 1934)* (A. Kozulin, övers.). (Alex Kozulin utg.). London: MIT Press.
- Vygotskij, Lev S.** (1999) Pedagogisk psykologi (pedagogitjeskaja psihologija, 1926). I G. Lindqvist (red.) *Vygotskij och skolan*. Lund: Studentlitteratur.
- Weinrich, James D.** (1997) Strange bedfellows: Homosexuality, gay liberation, and the internet. *Journal of Sex Education & Therapy*, 22 (1), 58–66.
- Wellman, Barry, & Gulia, Milena** (1996) Virtual communities as communities: Net surfers don't ride alone. I P. Kollock (red.) *Communities in cyberspace* (s. 163–190). London: Routledge.
- Ågren, Per-Olof** (1998) *Att förstå virtualisering*. Licentiatavhandling, Umeå universitet, Umeå.

### Fotnoter

- <sup>1</sup> LunarStorm har 1,25 miljoner sidvisningar varje månad (jan 2005). Källa: TSN Gallup [http://www.mediacom.it-norr.se/23/kia/final\\_web/con\\_web\\_month.asp?Sort=PI&UgeSelect=&Sort\\_ret=desc](http://www.mediacom.it-norr.se/23/kia/final_web/con_web_month.asp?Sort=PI&UgeSelect=&Sort_ret=desc)
- <sup>2</sup> Något som dock ökat på senare tid och numera finns ett särskilt diskussionsforum för föräldrar och lärare på LunarStorm (jan 2002)
- <sup>3</sup> MUD=Multi User Dimension, Dungeons, Domains eller Dialogue (fleranvändarrum). Ofta textbaserade gemenskaper där deltagarna iklär sig olika roller. Se t ex <http://www.mudconnect.com/mudfaq>
- <sup>4</sup> Personlig kommunikation, föreläsning vid Barnens nät Nätets barn, Stockholm 2002-11-25
- <sup>5</sup> Där kommunikationen inte är samtidig.
- <sup>6</sup> Vid varje användares namn står även användarens ålder samt kön. En 13-årig pojke får tillägget P13 vid sitt namn.
- <sup>7</sup> Idag är antalet ofta det dubbla, dvs 40 000 användare samtidigt.

