

Denna text är identisk (inte layoutmässigt) med texten som motsvarar följande referens:

Enochsson, AnnBritt (2006). Lära i LunarStorm. In: O. Jobring, U. Carlén & J. Bergenholtz (Red.) *Att skapa lärgemenskaper och mötesplatser på nätet*. p. 93–113. Lund: Studentlitteratur.

Lära i Lunarstorm

AnnBritt Enochsson 2005-07-07

Lära i Lunarstorm	1
Lärare på Lunar.....	2
Att hålla kontakten	4
Fördomar om ungdomars kommunicerande på nätet.....	6
Avslutning	9

Huvudsyftet med de flesta lärgemenskaper på nätet är att deltagarna ska lära sig något om ett specifikt innehåll. Själva redskapet för lärgemenskapen, som plattformarna *First Class*, *Learn Loop*, *It's Learning*, tillhandahålls i formella lärmiljöer och fylls med innehåll av deltagarna i kurser. I det här kapitlet ska vi däremot titta närmare på en annan typ av nätgemenskap och det lärande som försiggår där. Det handlar om mötesplatser på nätet där tyngdpunkten ligger på sociala relationer. Lunarstorm är ett sådant exempel, och idag använder sig fyra av fem tonåringar av Lunarstorm. I olika diskussionsgrupper i Lunarstorm finns ett brett innehåll att ta del av, men framförallt lär ungdomarna sig *hur* man kommunicerar över nätet med kända och okända om allt från vad bästa kompiserna ska göra under eftermiddagen till världspolitik. I dagens allt mer tekniktäta samhälle är det nödvändigt att behärska digital kommunikation för att kunna agera som samhällsmedborgare. I kapitlet diskuteras hur skolan kan stötta, utveckla och utmana den typ av kommunikation som majoriteten av Sveriges unga redan använder sig av.

I skolans värld har sedan länge funnits en ambivalent inställning till kommunikationstekniken. Den kan vara ett fantastiskt redskap men många lärare menar att det är alltför lätt att fastna framför datorskärmen. De hävdar att skolan därför bör satsa på att betona betydelsen av det man kallar verkliga möten där man ses ansikte mot ansikte. I möten med lärare – då särskilt lärare som arbetar med tonåringar – har själva ordet *Lunarstorm* fungerat som en brandfackla. Så snart ordet uttalats har kollegiet delats i två läger – för och emot – och känslorna har många gånger varit heta. En stor del av dem som uttalat sig mot att ungdomar ska använda Lunarstorm har varit okunniga om vad man gör där. Lunarstorm har blandats ihop med bland annat öppna chattkanaler eller till och med pornografiska webbplatser.

Vuxenvärlden bär på många farhågor inför barns och ungdomars Internetanvändande. De flesta är helt ogrundade eller löst grundade på braskande kvällstidningsrubriker. Bland skolpersonal har jag mötts av en inställning att skolans uppgift bör vara att helt och hållet satsa på alternativ till Internet. De hävdar att i dagens uppkopplade samhälle behöver alla träna på att mötas öga mot öga och att på det viset stå för sin åsikt. Den här typen av Internetmotståndare menar att man på Internet alldeles för lättvindigt kan gömma sig bakom falska identiteter. Men enligt läroplanen *skall* läraren ”organisera och genomföra arbetet så att eleven får stöd i

sin språk- och kommunikationsutveckling”¹. Digital kommunikation är ett självklart inslag i ungdomars umgänge idag, inte bara kompisar emellan utan även i samhällsdebatten, varför det är viktigt att skolan ökar medvetenheten om betydelsen av digital kommunikation, samt tar aktiv del i att utveckla och utmana den.

Lärare på Lunarstorm

På Lunarstorm finns deltagare i alla åldrar och från alla yrkesgrupper. Särskilda diskussionsforum finns för lärare och föräldrar. Vissa gör det för att de tycker att det är roligt och/eller intressant för egen del. Andra för att orientera sig om vad det är för slags webbplats, vad man gör och hur kommunikationen ser ut. En del lärare umgås med andra lärare, en del med sina elever. Andra har lektioner på Lunarstorm. Nedan följer några exempel från ungdomsskolan på hur Lunarstorm använts i undervisningen och som ett komplement till undervisningen.

Exempel 1

Inger i Karlstad försökte i sin SO-undervisning i grundskolan använda sig av olika nätgemenskaper för att lättare kunna hjälpa elever att få tag på borttappat undervisningsmaterial. Hon lade ut länkar passande till de olika arbetsområdena och hjälpte eleverna med deras arbeten under arbetets gång. Det fungerade inte tillfredsställande förrän hon skaffade sig ett lunar-krypin. Allt lades ut där; kriterierna för arbetsområdena, bra länkar och tips på böcker, mentorsinformation om allt från studiedagar till detaljer kring friluftsdagar. Hennes kommentar till det är: Jobbar man med ungdomar så får man ta sig dit de är. Man ska inte tro att de kommer till en själv. En fördel var att alla elever lätt kunde hitta dit, eftersom de flesta hade ett medlemskap på Lunarstorm. Ingen kunde skylla på att de inte kom ihåg adress, användarnamn eller lösenord. När Inger jobbade både som SYO- och SO-lärare ett år lade hon även ut SYO-informationen på sin lunar. Många elever sökte personlig kontakt och mejlade och skrev inlägg i Ingers gästbok. Hon var alltid noggrann med att poängtera att hon var vuxen och inte ”kompis”. Hon ansåg att om hon som vuxen läste och såg otrevliga saker men inte reagerade, så var det ett tyst godkännande. Känslan av att vara den enda vuxna bland eleverna på Lunarstorm och därmed den enda som reagerade kunde ibland vara betungande. I samband med en barnledighet tog hon bort sin lunar. När hon sedan hälsade på i skolan var det många elever som sa att de saknat henne på Lunarstorm.

Ingers syfte med att kommunicera via Lunarstorm var först att skapa ett utrymme för vad Ågren (1998) kallar *intressebaserad gemenskap*, där en sluten grupp samlas runt ett gemensamt intresse. För elevernas del fungerade detta smidigt, samtidigt som de såg möjligheten att få Inger med i en social gemenskap som de själva etablerat.

Exempel 2

Pia i Motala började kommunicera via e-post med sina elever då ett av hennes ämnen i den gymnasieskola hon arbetade på var just kommunikation. Hon hade tidigare haft uppfattningen att det inte gick att lära känna en person på djupet via chatt eller e-post, men märkte att eleverna fick en möjlighet att uttrycka personliga åsikter och känslor i det mediet. Den första nätgemenskap som Pia drogs med i av sina elever var Skunk. Året efter startade Lunarstorm och där kommunicerar hon fortfarande med sina elever.

¹ Utbildningsdepartementet (1994). *Läroplan för det obligatoriska skolväsendet, Lpo 94*. Stockholm: Utbildningsdepartementet., kap. 2.2.

Förutom att hon använder sig av Lunarstorm för att lära känna eleverna närmare har hon också använt sig av s.k. *Diskusar* om livsfrågor i undervisningen. Liksom Inger har Pia dragits in i många meningsutbyten om livsstil och attityder där hon känt att det varit viktigt att agera vuxet. Det är också viktigt att sätta gränser och inte försöka bedriva någon form av terapi. Pia förespråkar att skolorna i stället för att stänga webbplatser som Lunarstorm, inrättar ett IT-råd på skolan där man diskuterar etik och förhållningssätt och på så sätt "bygger in filter i människornas huvuden" i stället för i tekniken. Via datorn har Pia kunnat skapa en relation, som hon byggt vidare på i skolan.

Pia blev inbjuden att delta i elevernas gemenskap på nätet. Hon insåg ganska snabbt att detta var ett sätt att lära känna sina elever, samtidigt som hon utnyttjade Lunarstorms *Diskusar* till undervisningen. På nätet, precis som i den fysiska världen, går lärandet hand i hand med det sociala samspelet med handledaren.

Exempel 3

Magnus i Falkenberg undervisar i naturvetenskap, matematik och teknik år 7 - 9. När han använde Lunarstorm i undervisningen bad han eleverna använda en begränsad del av Lunar, nämligen *Diskus*. De fick till exempel i uppgift att söka (och få) svar på en genuin naturvetenskaplig fråga med hjälp av *Diskus*. I redovisningen bad han dem att ha med *hela* diskussionstråden, från det att de ställde frågan till att de fått ett svar de kunde förstå. Det var alltså inte tillräckligt att få ett svar de inte förstod. Då fick de ställa följdfrågor eller nya frågor.

På det stora hela var det positivt. Det största syftet med uppgiften uppnåddes alltid; att göra eleverna uppmärksamma på möjligheten till informationssökning på Lunarstorm. Allt var dock inte positivt. Eftersom eleverna gick i år 8 på grundskolan möttes de ibland av reaktionen att de borde förstå de förklaringar de fick. Någon fick till svar efter att han/hon ställt följdfrågor att "...fattar du inte vad det betyder behöver du inte veta svaret på frågan!". Ibland kände eleverna inte till de regler som finns i detta forum att man inte bör ställa samma fråga i olika grupper, det vill säga det som kallas för att *spamma*.

För att genomföra detta behövdes förstås kunskaper om källkritik, att man alltid bör dubbelkolla information som hittas på nätet samt att varje elev har tillgång till Lunarstorm. Dessutom behövde de ett intyg från Magnus som lärare att de fick lov att vara inne på Lunarstorm under skoltid.

Även de elever som inte hade lektioner på Lunarstorm har upptäckt Magnus krypin och de har oftast blivit förvånade och tyckt att det varit lite häftigt. De flesta har nöjt sig med att skriva en rad eller två i gästboken, mest för att visa att de hittat honom. Andra har han hållit bättre kontakt med, även elever som han lämnat bakom sig på sitt gamla jobb och elever som börjat på gymnasium. Men det har aldrig varit några speciellt personliga saker de skrivit.

Även Magnus har haft social kontakt med sina elever. Liksom för Inger och Pia är det eleverna som tagit initiativet men Magnus har svarat och hållit kontakten. Till skillnad från Inger och Pia ser inte Magnus några problem med detta. I stället säger han att hans kontakter inte varit särskilt personliga. Kanske återspeglar kommunikationen på nätet kontakten mellan elever och lärare i den fysiska dimensionen. En del av oss går djupare in i relationerna än andra.

För dessa lärare handlar det dels om att hitta fram till de ungdomar de träffar varje dag i sin undervisning men genom sitt sätt att agera stöttar de även utvecklingen av kommunikationen. Detta skulle jag vilja påstå gör de genom att finnas där som vuxen motpart. I en kompisgrupp

är det lätt att det blir en jargong och ett språk som bara gruppen förstår. I mina studier på Lunarstorm (som ännu inte är avslutade) förekommer inlägg av en typ som bara invigda förstår. När en utomstående kommer in tvingas man tydliggöra sig. Nyttillkomna besökare utmanar även genom att ifrågasätta vissa attityder.

Att hålla kontakten

Webbplatser som Lunarstorm kallas ibland *virtuella gemenskaper* och ofta används det engelska ordet *communities* även på svenska. Ordet virtuell har då strukits. Jag har valt att i fortsättningen använda ordet *nätgemenskaper*, men i fall där jag refererar till andra författare kan ibland *virtuell gemenskap* vara relevant. Nätgemenskaper finns av olika slag. Per-Olof Ågren (1998) har identifierat fyra typer, vilka han kallar *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. De kan t.ex. bestå av informationsutbyte till och från en kommuns invånare. Personliga gemenskaper (2) byggs upp helt och hållet kring ett personligt intresse och kan bestå av en e-postlista mellan yrkesgrupper där deltagarna har sina arbetsplatser geografiskt spridda. Intressebaserade gemenskaper (3) skapas däremot runt ett på förhand givet intresseområde, och skillnaden mellan personliga gemenskaper 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 gemenskap, den tredje platsens gemenskap (4) är designad som en träffpunkt för att gemenskaper ska kunna utvecklas. Till denna kategori räknar Ågren MUD² och chattkanaler. Det är i denna kategori Lunarstorm och liknande platser hör hemma. Den tredje platsens gemenskap beskrivs som ett kafé 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 plats där arbete eller studier bedrivs och på den tredje träffar man andra människor än familjemedlemmar och arbetskamrater.

Det finns gemenskaper med ett speciellt intresse i fokus och den kan vara öppen eller sluten på så sätt att vem som helst eller enbart vissa utvalda får delta. Lunarstorm och liknande webbplatser som *Helgon.net* och *Playahead.com* är platser på Internet som är skapade som en träffpunkt för att gemenskaper ska kunna utvecklas. Svenska Lunarstorm startade i januari 2000, och är idag Sveriges mest trafikerade webbplats³. De övriga tre som nämnts är var och en ungefär en tiondel av Lunarstorm. Lunarstorm är inte i första hand en chatt, utan en plats för gemenskap där man presenterar sig själv, håller kontakt med sina vänner men även deltar i ett offentligt samtal. Om man drar parallellen med ett kafé vidare, så kan man fundera på vad det är som gör att vissa kaféer drar mer folk än andra. I den fysiska verkligheten räcker det inte med att servera kaffe och bullar och upplåta sittplats. Det som har godast/mest prisvärt fika har en fördel gentemot övriga, och viss underhållning kan också vara lockande. Om ett kafé får ett rykte om sig att vara bra, samlas fler gäster och för den som är intresserad av att träffa människor blir platsen naturligtvis ännu mer attraktiv.

När man blir medlem i Lunarstorm väljer man ett lunarnamn, med vilket man presenterar sig själv. De allra flesta väljer namn som inte alls har anknytning till det egna namnet, men vissa använder sina verkliga smeknamn eller till och med sitt riktiga namn. I vilken utsträckning

² MUD = Multi User Dimension, Dungeons, Domains eller Dialogue (fleranvändarrum). Ofta textbaserade gemenskaper där deltagarna iklär sig olika roller. Se t ex <http://www.cs.okstate.edu/~jds/mudfaq-p1.html#q1>

³ http://www.mediacom.it-norr.se/23/kia/final_web/

man väljer att ge information om sig själv varierar stort. Varje medlem har ett eget *Krypin* med olika avdelningar. En sådan avdelning är *Presentation*, där man kan lägga in ett foto på sig själv eller en tecknad bild som finns i Lunarstorms arkiv. Beroende på hur aktiv man är ändras storleken på *Prylar*, det utrymme man disponerar för att lägga in bilder, filmsnuttar eller länkar i. Det finns utrymme att skriva *Dagbok*, men den viktigaste funktionen är ändå *Gästboken* där vem som helst som själv är medlem kan skriva ett meddelande. Det är främst genom gästboken man håller kontakt. Gästboken är asynkron, vilket betyder att man inte kommunicerar direkt och samtidigt, utan kommentaren ligger där nästa gång man kopplar upp sig eller om man redan är online: nästa gång sidan uppdateras. Dessutom finns *Klotterplank*, diskussionsgrupper (*Diskusar*), möjligheter till debattinlägg (*Dagens 100 ord*) m m.

Många barn och ungdomar kompletterar kommunikationen på Lunarstorm med kompisprogram, främst MSN Messenger, där man kan ha kontakt i realtid - chatta. Om man har bredband är ett kompisprogram betydligt billigare att använda än mobilen (eller fast telefoni). Enligt en rundfrågning bland s.k. lunare där ca 100 000 personer svarade, använde sig 80 procent av Sveriges tonåringar MSN Messenger för att chatta med sina vänner. Även i Lunarstorm finns en chattfunktion, men den är långsam och den största begränsningen gäller antalet vänner man kan chatta med. Den fungerar inte heller tillfredsställande med alla typer av webbläsare.

Till skillnad från allmänna chattsajter där i princip vem som helst kan gå in och delta, samlar man i MSN Messenger en lista på 150 vänner, i Lunarstorms *Pejl* bara fem utan att betala extra. I MSN kan man snabbt se vilka andra av dessa vänner som är uppkopplade och med ett musklick tar man kontakt. Ingen annan kan blanda sig i konversationen. Flera personer kan delta i samma samtal, men man kan även ha flera konversationsfönster öppna samtidigt och *prata* med flera på en gång. Kommunikationen i kompisprogram som MSN är synkron – samtidig, vilket betyder att så snart man skrivit ett meddelande kan kompiserna se det och svara. MSN och liknande kompisprogram är därför ett värdefullt komplement till nätgemenskaper som Lunarstorm.

De flesta barn och ungdomar skaffar sig en *lunar* för att kommunicera med sina vänner. I början har de fullt upp med att undersöka hur mediet fungerar för den verksamheten. Efterhand upptäcks nya funktioner och så småningom blir de mer och mer aktiva i de diskussioner som förs. På Lunarstorm diskuteras i stor utsträckning frågor som är en del av en samhällsdebatt. Exempel på rubriker är *Dagsaktuellt*, *Våldtagna flickor*, *Graffiti*, *Vart är samhället på väg?*, *Aktier och fonder*, *Katastrofen i Asien*, *Lumpen* och *Utbildning*. Samhällsfrågor initieras även på första sidan, där Lunarstorm uppmanar till att diskutera om *Dagens nyhet*, som valts ut av redaktionen. Medlemmar i Lunarstorm får skriva *Dagens 100 ord* i vilket ämne som helst. Detta presenteras på första sidan och vem som helst kan skriva dessa 100 ord, som är utformade som ett debattinlägg. Inläggen handlar om mellanmänniska frågor som *känslor*, *fosterhem*, *adoptioner* och *mobbning* är även de en del av en pågående samhällsdebatt.

Lunarstorm blir därför en arena mellan det privata och det offentliga, eller båda två på en gång. Man kan fråga sig vad det innebär. Helt plötsligt blir det inte bara en lek som barn och ungdom fyller sin fritid med, utan en debatt, som skolan faktiskt förväntas stimulera eleverna att delta i.

Man kan ställa sig frågan vem som skapar denna informella lärmiljö. Är det de som tillhandahåller plattformen – i det här fallet Lunarstorm – eller är det användarna? Stig-Roland Rask (2002) har jämfört Internet med mobiltelefonen ifråga om den verksamhet som bedrivs med

dessa olika media. När tidningar och TV blåst upp kriminella och omoraliska företeelser på Internet har stora grupper lärare och föräldrar blivit rädda och förespråkade restriktioner. Vissa webbplatser – däribland Lunarstorm – har förbjudits eller rent av blockerats på skolor av liknande anledningar (men även av andra orsaker). Om kriminella eller omoraliska handlingar utförts över mobiltelefonnätet har inte samma diskussion blossat upp. I dessa fall har det varit tydligt att det varit användaren som orsakat problemet.

Men när det gäller en gemenskap som Lunarstorm, så styr företaget själv (Lunarworks) i vissa riktningar. Man bjuder in aktörer och samarbetar med Rädda Barnen Hotline, m.fl., vilket gör att Lunarstorm inte är värdeneutralt såsom en mobiltelefon eller vissa andra delar av Internet. De annonsörer som kan köpa eftertraktad annonsplats måste acceptera Lunarstorms policy. På Lunarstorm uppmuntras man att hålla en trevlig ton och att bry sig om, samt hänvisar till bestämmelser som gäller för uppförande på nätet. Detta har också givit resultat. I diskussionsgrupperna finns alltid en moderator (*diskusboss*), som ser över och kontrollerar att det inte skrivs otrevliga eller kränkande inlägg. Det har visat sig att i diskussionsgrupper där det inte finns någon moderator, urartar lätt konversationen och övergår ibland i rena påhopp på andra deltagare. Detta har undersökts i diskussionsgrupper där vuxna deltar. På Lunarstorm förekommer det inte alls.

Fördomar om ungdomars kommunicerande på nätet

Som skrivits tidigare är många lärare och andra vuxna okunniga om vad barn och unga egentligen gör på Lunarstorm. En mängd fördomar florerar om vad Internet överhuvudtaget kan ställa till med, fördomar som grundas i vuxnas rädslor och omsorg om barn och unga. Jag ska här ta upp några förutfattade meningar som jag stött på i mina kontakter med lärare och föräldrar och bemöta dem med en del av den forskning som gjorts inom området.

Alla ungdomar har tillgång till Internet hemma.

Få, om några, ungdomar i Sverige idag är okunniga om Lunarstorm. Enstaka ungdomar har i mina studier uttryckt att de tycker att man bara skriver meningslösheter till varandra, och har därför valt att stå utanför. Men med tanke på den statistik som finns tillgänglig kan man fundera över om det är en hel del som i realiteten inte har tillgång till Internetuppkopplade datorer och av den anledningen ofrivilligt hamnar utanför. I Sverige, som är ett av världens Internettätaste länder, hade 88 procent av barn och ungdomar i åldrarna 9–14 år Internetuppkoppling i hemmet år 2003. Det är en hög siffra, men ej heltäckande. Användningsgraden i hemmet låg i denna åldersgrupp på 19 procent en genomsnittlig dag och 55 procent en genomsnittlig vecka (Nordicom, 2002). I KK-stiftelsens (2005) rapport *IT i skolan 2004* konstateras att 92 procent av Sveriges gymnasieelever har Internet hemma. Det betyder att ca 25 000 gymnasieelever *inte* har tillgång till Internet i hemmet. Ifall samma procentsats gäller för grundskoleelever, finns det åtskilliga grundskoleelever som inte har tillgång till Internet hemma.

Men det räcker inte med att det finns en uppkopplad dator i hemmet för att man ska ha tillgång till Internet. I samtal med barn och ungdomar har det framkommit att föräldrar har en mängd restriktioner för Internetanvändande. Det kan finnas rent praktiska anledningar som att fler i familjen måste få tillgång till datorn eller, som vid modemuppkoppling, telefonen. Men en hel del restriktioner grundas i föräldrars oro, alltifrån att barnen och ungdomarna ska passiviseras till att de ska stämma träff med pedofiler som gör dem illa. Detta sammantaget innebär att Internettillgången långt ifrån är fri för ungdomar. Och man kan fundera på vad det in-

nebär att inte ha tillgång till ett medium, där allt fler umgås och för en debatt. Ulrika Sjöbergs (2002) resultat kan också tolkas som att pojkar har lättare att komma åt en uppkopplad dator hemma varför man förutom ett ekonomiskt perspektiv, även bör lägga ett genusperspektiv på tillgången.

Alla ungdomar idag är intresserade av teknik

Hernwall (2001) fann att flera av de barn han intervjuade 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 är 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).

Barn och ungdomar har svårt att skydda sig

Företaget Netscan (2005) i Malmö arbetar bland annat med att kartlägga pedofilers tillvägagångssätt på nätet. Mats Andersson, som jobbar där, räknar med att det år 2005 fanns cirka 4 000 män som ägnade sig åt att söka kontakt med minderåriga över Internet i syfte att skapa en sexuell relation. Internet skiljer sig inte i det avseendet från den fysiska verkligheten. Andersson menar att dessa "fula gubbar" är proffs och vet precis hur de ska uttrycka sig för att få kontakt. Man kan anta att utöver dessa "proffs" finns ytterligare ett stort antal vuxna som för egen vinnings skull försöker nå unga med sitt budskap. I intervjuer med ungdomar i mina egna och andras undersökningar och även andras har det framkommit att det finns strategier för att avslöja vuxna som utger sig för att vara tonåringar, fast syftet med intervjun inte var att ta reda på detta. I radioprogrammet Tendens 12/5 2005 om pedofiljakt på nätet gör Mats Andersson uppskattningen att 97 - 98% av tonårstjejerna inser direkt när en "ful gubbe" tagit kontakt. En vana att kommunicera i nätgemenskaper ökar möjligheten att göra dessa bedömningar. Detta talar för att det är lämpligare att låta barn och ungdomar faktiskt kommunicera över Internet ifall de ska skyddas mot oönskade kontakter.

När det gäller risker på nätet så menar Ulrika Sjöberg (2002) att hennes informanter var väl medvetna om riskerna med att till exempel ge 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). På Internet finns en hel del goda råd om hur man kan skydda sig mot oönskade följder, t.ex. att bli uppsökt i den fysiska verkligheten av någon som vill illa. Om man drar en parallell till forskning om alkohol och droger, så visar det sig att kampanjer som riktas till vuxna har effekt. Medan de för barn i stället kan ha motsatt effekt: Barn och unga får tips och lär sig hur de ska få tag i alkohol och droger. Att bryta regler är också en del av ungdomskulturen (Livingstone, 2002). De gör det för att komma in i vuxenvärlden. Regler för till exempel Internetanvändande kan i ett sådant perspektiv få motsatt effekt. Barbro 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.

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 än flickor.

Alla skapar påhittade identiteter och man behöver inte stå för det man skriver.

I och med att man i en nätgemenskap mest umgås med dem man känner, blir intresset att låtsas vara någon annan mindre. Däremot finns möjlighet att ta ut svängarna mer. Ungdomar menar att det finns en särskild Internetlogik med regler som är annorlunda mot den fysiska verklighetens (Bjørnstad & Ellingsen, 2002). Man vågar säga mer än annars. Till skillnad från enkla chattrum, ger en nätgemenskap som Lunarstorm möjlighet till en fördjupad kontakt med de vänner man redan har och också träffar utanför nätet (Enochsson, 2005). I ett medium där man slipper sitta ansikte mot ansikte med den person man kommunicerar med, är det lättare att uttrycka svåra saker - både att säga förlåt och att göra slut. På nätet används ett starkare språk och grövre formuleringar än utanför. Vissa forskare hävdar att man är elakare på nätet, andra säger motsatsen (Burnett, 2000). Det är givetvis på gott och ont, för samtidigt som det uppkommit en ny arena för dem som mobbar, en arena där man har möjlighet att vara mer anonym (Olin, 2003), så ger mediets asynkronicitet (där kommunikationen inte sker samtidigt) även tid till eftertanke.

Datorn skapar ett beroende.

Johansson (2000) ser i sitt material att det finns en oro hos föräldrarna för ett datorberoende hos barnen. Men trots vuxenvärldens oro för att barn och tonåringar ska byta ut ett verkligt liv mot ett liv på nätet är detta inget som lockar ungdomarna. Verkliga kompisar är inte utbytbara. Det vanligaste är att man umgås med sina kompisar. Bland de yngsta är det nästan uteslutande det man gör. Så småningom får man kontakt med kompisars kompisar och andra i periferin. Det finns stora möjligheter att utöka arenan för sitt sociala liv (Enochsson, 2005; Hernwall, 2003). På Netscan räknar man med att genomsnittstonåringen har ca 40 kompisar i den fysiska verkligheten och ett par hundra på nätet, vilket visar att kontaktytan ökar oerhört mycket med Internet. Ungdomars användande av många medier parallellt öppnar för helt andra möjligheter att kommunicera, och de flesta som tillbringat mycket tid på Lunarstorm har varit i kontakt med okända. Men det är förhållandevis få som vill träffa okända utanför nätet.

I olika studier visar det sig att ungdomar själva alltid prioriterar fysiska möten framför möten på nätet, och att den digitala kommunikationen enbart är ett komplement till övrig kontakt (Bjørnstad & Ellingsen, 2002; Enochsson, 2005). I dessa ungdomars värld är det inte antingen eller som gäller utan multimodalitet, att många medier används parallellt. Då öppnas helt andra möjligheter.

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 som enstöring som bara kan få vänner på Internet. Man är heller inte ute på nätet för att vara på nätet. Jämfört med att tillbringa tid med kompisar i den fysiska 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.

Datorn är passiviserande

Robert Bly framförde idén om att datorer skulle vara passiviserande redan 1996 i sin bok *The sibling society* (Bly, 1996). Det är något som också Don Tapscott bemöter i *Growing up Digital* (1997) där han beskriver hur han följt cirka 500 ungdomars nätaktiviteter. Tapscott kallar amerikanska ungdomar födda efter 1977 för nätgenerationen, eftersom de växt upp med Internet och inte har något annat att jämföra med. För dem är det självklart att kommunicera över nätet. Han kan i sin undersökning inte alls se att det skulle vara passiviserande med nätaktivi-

teter, snarare tvärtom. Han menar att nätets organisation och struktur hjälper dem att utvecklas till kritiska tänkare, eftersom de konfronteras med företeelser som tvingar fram en medvetenhet.

På Lunarstorm, liksom på nätet i övrigt, är upplevelsen starkare av att alla har en röst och att alla har samma värde. Många marginaliserade grupper söker sig till nätet för att få en mer kraftfull arena att delta i i den offentliga sfären (till exempel Dahan & Sheffer, 2001; Hall, 2000; Leonardi, 2000; Weinrich, 1997). I Internet har även barn och ungdomar ett redskap som hjälper dem att ifrågasätta, utmana och säga emot (Tapscott, 1997). På nätet är inte utseendet det första man möter, utan det viktiga blir vad som kommuniceras. Detta leder, enligt Tapscott, till en större tolerans än vad man sett hos tidigare generationer. Tillgången till fakta och möjligheter att kommunicera med hela världen gör även att nätgenerationen blir mer självsäker, vilket gör att den tar för sig på ett helt annat sätt än tidigare och barns och ungdomars egen röst blir tydligare.

Språket utarmas

Många lärare har funderingar kring hur språket utvecklas med den digitala kommunikationen. Det kommer här bara att beröras helt kort. Dels finns en debatt om hur språket förändras och utvecklas med förkortningar – på gott och ont. Ylva Hård af Segerstad (2002) menar att det är en kreativ anpassning av språket under de speciella förutsättningar som ges. Fler och fler kontakter med myndigheter sker över nätet. Hård af Segerstad har studerat det språk som används i kontakten med myndigheter och jämfört e-post med traditionell brevskrivning. Det visar sig att det är skillnad på hur man uttrycker sig, och även längderna skiljer sig åt. Den digitala kommunikationen har en egen stil. I en nyare studie där man tittar på barns kommunikation i skolan och på fritiden finns ännu inget som tyder på att denna stil skulle sammanblandas med andra stilarter (Hård af Segerstad & Sofkova Hashemi, 2005). Anna-Malin Karlsson (2002) skriver också om hur bilder och layout blir en del av språket på ett annat sätt i digitala media, främst i den personliga kommunikationen. Inom den offentliga delen av kommunikationen har denna kultur ännu inte fått fäste, till exempel i diskussionsfora. En annan aspekt är att eftersom kommunikationen på Internet i huvudsak är skriftlig, kan detta medverka till motivation till att lära sig läsa och skriva. På detta finns exempel i forskningen (Enochsson, 2004).

Studier har också pekat på att den digitala kommunikationen erbjuder möjligheter till andra uttryck. BRIS rapporterar till exempel att telefonsamtalen till jouren till största delen handlar om yttre utsatthet såsom misshandel och mobbning, medan BRIS-mejlen oftare handlar om tar upp om inre problem som självmordsförsök och självskadeproblematik, vilket tydligt visar att den ena formen inte kan ställas mot den andra. I en studie om Lunarstorm menade ungdomarna att vissa saker kan vara lättare att uttrycka i ett medium där man slipper sitta ansikte mot ansikte med en samtalspartner. Exempel på sådana saker är att säga förlåt eller att uttrycka att man tycker att en annan person burit sig illa åt (Enochsson, 2005). I senare, ej ännu bearbetat material, beskriver barn att det kan handla om att olika medier är lämpade för att framföra olika saker. Möjligheten till asynkronicitet (att kommunikationen inte sker samtidigt) ger även tid till eftertanke. Men den digitala kommunikationen har många uttryck. I chattar till exempel liknar kommunikationen mer den snabba muntliga (a.a.).

Avslutning

En fråga som bör ställas är hur alla kan förberedas för att delta i en samhällsdebatt som i framtiden kanske till stora delar kommer att föras på nätet. Med tanke på att alla i dagsläget

inte har tillgång till mediet, bör skolan uppmuntra, utveckla och utmana den digitala kommunikationen på Internet. Frågan är om det är bra att använda sig av just Lunarstorm i klassrummet. Som vi sett ovan finns lärare som gjort det med framgång. Samtidigt hävdar en del att barn och ungdomar behöver få ha en frizon, där de kan utvecklas utan ständig övervakning av vuxna. Är det rätt att vi vuxna kolonialiserar ungdomsvärlden? Är det det vi gör? Både Ingers, Pias och Magnus berättelser tyder på att det är ungdomarna själva som bjuder in och vill ha en dialog. Men det viktiga är kanske att dialogen förs på lika villkor. Som visats i den forskning som beskrivits ovan, ger nätet möjligheter att kommunicera utan att man är låst av kroppsspråk, ålder, utseende med mera. Kanske är det därför eleverna i exemplen ovan väljer att bjuda in sina lärare till nätgemenskaper. Kanske har det betydelse att mediet tillåter eftertänksamhet och möjligheter att sitta i lugn och ro och formulera sig? En lärare- elev-relation är i sig ojämlig, vilket i och för sig kanske inte behöver vara fel, men att bjuda in sina lärare till ett socialt samspel är kanske ett sätt att bryta denna ojämlighet?

Utifrån den forskning och de exempel som presenterats har jag försökt visa på det lärande som försiggår på olika plan i Lunarstorm. Den digitala kommunikationen tränas automatiskt i och med att man deltar i nätgemenskapen. Reflektioner över hur den digitala kommunikationen skiljer sig från den analoga är ganska vanliga i de intervjuer jag gjort med unga Lunarstorm-användare. Det språk som Anna-Malin Karlsson beskriver där bilder och layout ingår, utvecklas i det att man presenterar sig själv på nätet. Lunarstorm erbjuder dessutom möjligheter att diskutera vilket innehåll som helst, vilket leder till att man som Magnus elever lär sig hur man för en diskussion, men också får hjälp med att förstå ett innehåll.

Lunarstorm är en generationsöverskridande mötesplats, där deltagare i alla åldrar har möjlighet att uttrycka sina åsikter på andra villkor än i den fysiska världen. Frågan om huruvida det är möjligt att skapa något liknande för skolbruk diskuteras på många håll, och flera försök har gjorts i den vägen. Det finns även kommunala nätgemenskaper. Det kan vara en lösning. En annan är att tänka som Inger ovan - att bege sig dit där ungdomarna finns. Det viktiga - som jag ser det - är att fundera över vilka konsekvenser barns och ungdomars kommunikation i nätgemenskaper får för skolan och dess uppdrag, och på vilket sätt skolan kan stötta, utveckla och utmana denna typ av kommunikation.

Referenser

- Bjørnstad, T. L. & Ellingsen, T. (2002). *Nettsvermere - en rapport om ungdom og Internett*. Oslo: Statens Filmtilsyn.
- Bly, R. (1996). *Syskonsamhället (The sibling society, 1996)* (L. Söderberg, Trans.). Västerås: ICA.
- Burnett, G. (2000). Information exchange in virtual communities: a typology. *Information Research* [online], Vol. 5, 4/2000.
- Dahan, M., & Sheffer, G. (2001). Ethnic groups and distance shrinking communication technologies. *Nationalism & Ethnic Politics*, 7(1), 85 - 107.
- Enochsson, A. (2001). *Meningen med webben - en studie om Internetsökning utifrån erfarenheter i en fjärdeklass*. Doktorsavhandling, Karlstads universitet, Karlstad.
- Enochsson, A. (2004). Internet seeking and motivation for learning to read. In *Learning for Innovation in Technology Education, TERC2004*. p. 178-188. Vol. 1, 2004.
- Enochsson, A. (2005). Ett annat sätt att umgås - yngre tonåringar i virtuella gemenskaper. *Tidskrift för lärarutbildning och forskning*(1), 81 - 99.

- Hall, M. (2000). Digital S. A. In S. Nuttall & C.-A. Michael (Red.), *Senses of culture: South African culture studies* (pp. 460-475). Cape Town: Oxford University Press.
- Hernwall, P. (2001). *Barn chattar - en diskussion*. [online] 20 jan, 2003, www.itis.gov.se >studiematerial >IT i praktiken
- Hernwall, P. (2002). Barn kommunicerar - om en dimension av barns digitala rum. In R. Säljö & J. Linderöth (Eds.), *Utm@ningar och e-frestelser - IT och skolans lärkultur* (pp. 302-322). Stockholm: Prisma.
- Hernwall, P. (2003). Virtual society. In P. Hernwall & A. Löfberg (Eds.), *Utmaningar - mötet mellan pedagogiken och den digitala tekniken* (pp. 47-58). Stockholm: Pedagogiska institutionen, Stockholms universitet.
- Hård af Segerstad, Y. (2002). *Use and Adaptation of Written Language to the Conditions of Computer-Mediated Communication*. Doktorsavhandling, Göteborgs universitet, Göteborg.
- Hård af Segerstad, Y. & Sofkova Hashemi, S. (2005). Skrivandet, nya media och skrivstöd hos grundskoleelever. *Tidskrift för lärarutbildning och forskning*, 12(1-2), 119-134.
- Johansson, B. (2000). *Kom och ät! Jag ska bara dö först...* Doktorsavhandling, Göteborgs universitet, Göteborg.
- Karlsson, A.-M. (2002). *Skriftbruk i förändring. En semiotisk studie av den personliga hemsidan*. Doktorsavhandling, Stockholms universitet, Stockholm.
- Leonardi, L. (2000). The other half of Cyberspace. Women and social participation in virtual and conventional networks. *Quaderni di Sociologia*, 44(23), 64 - 84.
- Livingstone, S. (2002). *Young people and new media*. London: Sage.
- Netscan. (2005). *Netscan*. [online] 30 april, 2005, <http://www.netscan.se>
- Nordicom (Ed.). (2002). *Medie-Sverige 2001/2002*. Göteborg: Nordicom.
- Olin, F. (2003). *Digital mobbning - trakasserier via Internet och SMS*. D-uppsats i pedagogik, Karlstads universitet, Karlstad.
- Rask, S-R. (2002). *Hotbilder och motbilder : om värderingar, lärande och Internet*. Stockholm: Gothia.
- Sjöberg, U. (2002). *Screen Rites - A study of Swedish young people's use and meaning-making of screen-based media in everyday life*. Doktorsavhandling, Lunds universitet, Lund.
- Tapscott, D. (1997). *Growing up Digital – The Rise of the Net Generation*. New York: McGraw-Hill.
- Weinrich, J. D. (1997). Strange bedfellows: Homosexuality, gay liberation, and the Internet. *Journal of Sex Education & Therapy*, 22(1), 58 - 66.
- Ågren, P-O. (1998). *Att förstå virtualisering*. Licentiatavhandling, Institutionen för informatik, Umeå universitet.