



GÖTEBORGS UNIVERSITET

”Jag har en annan kompis också,
jag hoppas han är barn”

En empirisk studie om barns Internetvanor
och deras upplevelser kring dessa

Malin Wimby och Anna Öquist

LAU 370 – Människan i världen III

Handledare: Ylva Hård af Segerstad

Examinator: Hans Ekbrand

Rapportnummer: VT08-7810-01



GÖTEBORGS UNIVERSITET

Abstract

Examensarbete inom lärarutbildningen

Titel:	”Jag har en annan kompis också, jag hoppas han är barn” En empirisk studie om barns Internetvanor och deras upplevelser kring dessa
Författare:	Malin Wimby och Anna Öquist
Termin och år:	Vårterminen 2008
Kursansvarig institution:	Sociologiska institutionen
Handledare:	Ylva Hård af Segerstad
Examinator:	Hans Ekbrand
Rapportnummer:	VT08-7810-01
Nyckelord:	Internetvanor, digital kommunikation, Internets konsekvenser

Syfte

Vårt syfte med detta examensarbete var att undersöka Internetvanorna hos barn i skolåren 3-5. Vi syftade till att få en inblick i deras tankar och upplevelser kring sitt Internetanvändande. Vi avsåg att undersöka den kommunikation som sker och på vilket sätt barn kommunicerar samt vilka olika konsekvenser deras Internetvanor medför.

Metod

Vi genomförde en webbaserad enkätundersökning med 60 elever i skolår 3-5 och därefter uppföljande intervjuer i en fokusgrupp med två pojkar och två flickor i skolår 3.

Resultat

Barn använder Internet i allt större utsträckning. Många ägnar sin tid på Internet åt att spela spel och åt att kommunicera på olika mötesplatser och chatsidor. Den textbaserade kommunikation som sker på Internet ser ofta annorlunda ut i jämförelse med formellt skriven text. Mestadels kommunicerar barn med personer som de redan känner men det skapas även nya kontakter. Barn är ofta medvetna om de risker som Internetanvändandet medför men de vet inte alltid hur de ska skydda sig. Dessa risker kan exempelvis vara digital mobbning eller att vuxna söker kontakt med barn på Internet i sexuellt syfte, så kallad *grooming*. Det är viktigt att vuxna, såväl i skolan som i hemmet, är väl insatta i hur barnens vardag ser ut för att kunna ge dem trygghet på Internet. För att skapa de bästa förutsättningarna för lärande bör skolan ta tillvara på det informella lärande som sker i barns möte med den digitala världen.

Betydelse för läraryrket

Det är skolans uppgift att se till elevernas förutsättningar och behov. För att främja lärande och kunskapsutveckling skall läraren ha elevernas bakgrund, tidigare erfarenheter, språk och kunskaper som utgångspunkt. Eleverna förväntas efter genomgången grundskola att bemästra informationstekniken som ett redskap i sökandet av information och i läroprocessen.

Förord

Vi är två studenter vid Göteborgs universitet som tillsammans har skrivit detta examensarbete. Vi har både arbetat tillsammans och enskilt, varpå vi har läst och kommenterat varandras texter. För att underlätta arbetet har vi haft olika ansvarsområden, både i insamlandet av data samt i skrivprocessen. Ju längre in i skrivprocessen vi har befunnit oss desto mer har vi suttit och gemensamt utformat vårt arbete. Vi har lånat litteratur på bibliotek och av vänner samt använt oss av det material vi har hemma sedan tidigare. Vi har även använt Internet som en källa i insamlandet av litteratur och forskningsmaterial. Vi vill tacka de som har hjälpt oss under arbetets gång, bland annat elever och pedagoger på skolan där vi genomförde vår studie, Sara J som har lånat oss litteratur samt andra vänner och närstående som har hjälpt till att läsa och kommentera vårt arbete.

Malin Wimby och Anna Öquist

Innehåll

1 Inledning	1
2 Syfte och frågeställning	2
3 Bakgrund.....	3
3.1 Begreppsgenomgång.....	3
3.2 Tidigare forskning om barns Internetvanor.....	4
3.2.1 Informationsteknikens genombrott	4
3.2.2 Kommunikation	5
3.2.3 Relationer	7
3.2.4 Lärande	8
3.2.5 Skriftspråksutveckling.....	11
3.2.6 Statistik över barns Internetvanor	12
3.3 Teoretisk utgångspunkt för vår studie.....	14
4 Metod.....	16
4.1 Beskrivning av skolan.....	16
4.2 Urval	16
4.3 Enkätundersökning	16
4.4 Intervjustudie	17
4.5 Tillförlitlighet	18
4.5.1 Reliabilitet	18
4.5.2 Validitet	18
4.5.3 Generaliserbarhet	19
4.6 Etiska hänsyn.....	19
5 Resultat	20
5.1 Enkätundersökning	20
5.1.1 Tillgång till Internet	20
5.1.2 Mötesplatser.....	20
5.1.3 Spel.....	21
5.1.4 Chatt	22
5.1.5 Onlinevänner.....	23
5.2 Intervjustudie.....	24
5.2.1 Regler för Internetanvändning.....	24
5.2.2 Onlinevänner.....	24
5.2.3 Digital mobbning	24
5.2.4 Grooming.....	25
6 Diskussion.....	26
6.1 Internetvanor.....	26
6.2 Digital kommunikation	27
6.3 Internets konsekvenser.....	27
6.3.1 Konsekvenser för den pedagogiska verksamheten	28
6.4 Förslag till framtida forskning.....	29
6.5 Slutord.....	29
Referenser	
Litteratur	
Internet	
Bilaga A: enkätfrågor	
Bilaga B: intervjuguide	
Bilaga C: tips för säkert surfande	

1 Inledning

Datorer får allt större plats i vår vardag. För många, främst barn och unga, är det idag en självklarhet att varje dag få läsa sin e-post, chatta eller spela onlinespel. Jonas Linderöth hänvisar i sin doktorsavhandling om barns datorspelande (2004, s. 9) till Drottners studie från 2001 som visar att svenska barn i åldrarna 9-16 år i snitt sitter 97 minuter om dagen framför datorn. Detta är en indikation på att datorer och Internet är en stor del av barns och ungas vardag. ”Barn och ungdomar har ett mer naturligt och okonstlat förhållande till tekniken än vi vuxna” (Erlandsson, 2006, s. 26). Barn idag är uppväxta i en datoriserad miljö och för dem är kommunikation via Internet ofta lika självklar som kommunikation ansikte mot ansikte. De som är födda innan Internets genombrott, i slutet av 80-talet och i början på 90-talet, ser inte alltid den digitala kommunikationen som lika självklar. Som citatet i titeln antyder är barns Internetanvändande inte bara en lek utan det medför även risker vilket vi kommer att ta upp i bland annat kapitel 5.2.4.

Under vår lärarutbildning mot tidigare åldrar vid Göteborgs universitet har vi fascinerats över hur mycket som har förändrats sedan vi själva gick i grundskolan. Detta har vi främst märkt av under vår verksamhetsförlagda utbildning [VFU]. Där har vi hört barn tala om Internet, datorer och spel på ett sätt som är främmande för oss. Vi vill vi ta reda på mer om barns vanor på Internet samt deras tankar och upplevelser kring dessa. Vi anser att detta är ett betydelsefullt ämne att studera eftersom undervisningen enligt *Läroplan för det obligatoriska skolväsendet, förskoleklassen och fritidshemmet* (Utbildningsdepartementet, 1994) [Lpo 94] ”skall anpassas till varje elevs förutsättningar och behov. Den skall med utgångspunkt i elevernas bakgrund, tidigare erfarenheter, språk och kunskaper främja elevernas fortsatta lärande och kunskapsutveckling” (s. 4). Vi som lärare bör alltså vara insatta i elevernas situation och deras intressen för att ge dem bästa möjliga förutsättningar för lärande. Enligt Lpo 94 ska skolan ansvara ”för att varje elev efter genomgången grundskola kan använda informationsteknik som ett verktyg för kunskapssökande och lärande” (ibid., s. 10).

2 Syfte och frågeställning

Vårt syfte med detta examensarbete är att genom en webbaserad enkätundersökning och därefter uppföljande intervjuer i en fokusgrupp undersöka Internetvanorna hos barn i skolåren 3-5. På så sätt syftar vi till att få en inblick i deras tankar och upplevelser kring sitt Internetanvändande. Vi avser att undersöka den kommunikation som sker och på vilket sätt barn kommunicerar samt vilka olika konsekvenser deras Internetvanor medför. För att ta reda på detta använder vi oss av följande frågeställning:

- Vad gör barn på Internet?
- På vilket sätt använder barn Internet som ett kommunikationsredskap?
- Vilka konsekvenser medför barns Internetvanor för den pedagogiska verksamheten samt för barnen själva?

3 Bakgrund

Här kommer vi att gå igenom litteratur, forskning och teorier som vi funnit användbara och relevanta för vår undersökning.

3.1 Begreppsgenomgång

Först vill vi gå igenom begrepp och termer som vi kommer att använda oss av i denna rapport. Många av begreppen är självklara för de barn och unga som använder Internet dagligen men de kanske inte är lika självklara för alla läsare av denna rapport. Vi väljer därför att göra en genomgång av begreppen för att förtydliga och förklara.

Chatta är ett snabbt sätt att kommunicera textbaserat via Internet där meddelandena levereras omedelbart. Det kan göras via olika program eller via sidor på webben. Ordet chatta kommer från engelskans *chat* som betyder prata eller pratstund (Jacquemot, 2002, s. 174). I vår uppsats använder vi ordet chatta både för den kommunikation som sker på chatsidor på Internet där meddelanden sänds till många, samt den kommunikation som sker via Instant Messaging-program [IM] där meddelanden sänds mellan två parter.

ICQ är ett IM-program (chattprogram) som var mycket populärt för några år sedan men som numera inte har särskilt många aktiva användare. Man kan med hjälp av detta program chatta med sina vänner och dessutom se när de är online. Instant Messaging betyder att meddelandena överförs omedelbart (<http://sv.wikipedia.org/wiki/ICQ>).

MSN Messenger (numera *Windows Live Messenger*) är ett IM-program (chattprogram) som har tagit över efter ICQ som det ledande på marknaden. Liksom dess föregångare kan man se vilka av ens vänner som är online (http://sv.wikipedia.org/wiki/Windows_Live_Messenger).

Community är en mötesplats (ibland även kallad nätgemenskap) på Internet, där människor kan mötas och chatta, ladda upp bilder med mera. Vissa communities är inriktade på människors intressen, arbeten eller liknande (Jacquemot, 2002, s. 175).

Online betyder att datorn är uppkopplad på Internet. Motsatsen till online är *offline*, vilket betyder att datorn är fränkopplad (<http://sv.wikipedia.org/wiki/Online>).

Onlinespel är spel som man spelar mot andra över Internet och som sker i realtid. Spelen kan finnas på datorn eller på en sida på Internet. Spel som man spelar på Internet utan att möta andra kallas vanligtvis inte för onlinespel, trots att man är online när man spelar dem (<http://sv.wikipedia.org/wiki/Onlinespel>).

Onlinevän är en vän som man har stiftat bekantskap med via Internet och som man inte har träffat i verkligheten och där all kommunikation sker via Internet. E-postvänner och chattvänner är olika former av onlinevänner. Onlinevänskap kan sedan utvecklas till vänskap i det verkliga livet genom att man träffas ansikte mot ansikte (Våldsskildringsrådet, 2003, s. 18).

3.2 Tidigare forskning om barns Internetvanor

Här går vi igenom litteratur och tidigare forskning som behandlar barns Internetvanor samt den kommunikation och det lärande som sker.

3.2.1 Informationsteknikens genombrott

Under 50-talet, när datorn fick sitt genombrott, trodde man att den artificiella intelligens som nu kunde produceras av datorer var mer komplicerad än människans tänkande. Man föreställde sig datorn som en "tänkande" maskin som kunde använda sina tidigare erfarenheter och med hjälp av dessa göra justeringar i nya beräkningar (Bard & Söderqvist, 2001, s. 99). Uppståndelsen var stor när schackspelaren och världsmästaren Garry Kasparov för första gången i historien blev besegrad av en dator i en turnering i maj 1997 (ibid., s. 30). Datorn tänkte man sig vara till för att producera kunskap, men idag har vi en annan syn på datorns användning och möjligheter. Datorn ger oss möjlighet att utföra komplicerade beräkningar som tidigare varit för tidskrävande eller omöjliga att utföra manuellt. Det världsomspännande nätverk som introduktionen av informationsteknik [IT] har gett upphov till ger oss också möjlighet att kommunicera med vår omvärld på ett helt nytt sätt som inte tidigare var möjligt.

Introduktionen av IT ses som en fjärde revolution inom informationshantering efter det talade, det skrivna och det tryckta ordet (ibid., s. 42-43). Man anser att introduktionen av IT ger upphov till en grundläggande förändring i hur samhället fungerar och i hur världen ser ut idag. Till skillnad från andra medier, såsom TV eller radio, är man själv aktivt sökande av information och material vilket medför ett mer individualiserat och privat användande av Internet (Björnstad & Ellingsen, s. 5). Förändringen pågår och kommer att skapa ett nytt sätt att se världen. Vi befinner oss i ett paradigmskifte där gammal kunskap blivit inaktuell och inte längre passar in i dagens verklighet. Våra föreställningar om hur världen ser ut stämmer inte alltid längre (ibid., s. 39). Christer Marking (Våldsskildringsrådet, 2003) anser att

Vi vet att ungdomar använder nätet kolossalt mycket och att detta kommer att betyda någonting om tio år när de inte längre är barn och ungdomar utan står mitt i vuxenlivet. Vi kan nog säga att mycket kommer att förändras med den erfarenhet de har i dag. Nätet är en mycket viktig miljö för den uppväxande generationen, präglad av nya attityder, normer, föreställningar och processer som vi äldre kanske inte riktigt är medvetna om. Det här behöver vi förstå bättre. Den här utvecklingen kommer att betyda mycket för samhället och det är viktigt att begripa någonting av detta nu (s. 9).

Barn gör samma saker nu som förr, men idag sker det digitalt, interaktivt och man gör flera saker samtidigt (Erlandsson, 2006, s. 5). Marc Prensky (2001, s. 1) har åsikten att den värld dagens unga generation växer upp i är så annorlunda i förhållande till förr att skolan inte längre är anpassad att undervisa dessa barn. Prensky beskriver dagens unga generation som *digital natives*. Att vara en digital native innebär att man är född in i ett samhälle där datorn och Internet är en naturlig del i deras tillvaro. Språk och teknik relaterad till datorer och Internet kommer på så sätt också att bli något som hör till vardagen. Denna generation har inte heller tidigare alternativ att jämföra med. Den äldre generationen kallar Prensky för *digital immigrants*. Svårigheten med att vara en immigrant är att anpassa sig till något nytt. Att man har olika sätt att förhålla sig till det nya förklarar Prensky på följande sätt:

Kids born into any new culture learn the new language easily, and forcefully resist using the old. Smart adult immigrants accept that they don't know about their new world and take advantage of their kids to help them learn and integrate. Not-so-smart (or not-so-flexible) immigrants spend most of their time grousing about how good things were in the "old country" (s. 3).

I möten med den äldre generationen har AnnBritt Enochsson (2006, s. 103) lagt märke till fördomar om ungdomars nätkultur. En fördom är att alla ungdomar idag är intresserade av teknik. Enochsson (ibid., s. 104) hänvisar till en intervjustudie som Patrik Hernwall utfört där resultatet visar att det inte är tekniken barn och ungdomar intresserar sig mest för. Att bemästra datorer och mobiltelefoners teknik ger dem tillgång till den interaktion med varandra som de i själva verket hyser det största intresset för.

3.2.2 Kommunikation

Ulrika Sjöberg (Våldsskildringsrådet, 2003, s. 14) har genomfört en studie där hon kom i kontakt med omkring 1 800 barn i åldrarna 9-15 år. Hon genomförde sin studie med hjälp av enkätundersökningar, intervjuer och hon lät även barn föra dagboksanteckningar om sina liv under en vecka för att få klarhet i vilken roll olika media spelar i barnens vardag. I sin studie kom Sjöberg till slutsatsen att olika medier fungerar som ett komplement till varandra snarare än att konkurrera. Barn och ungdomar använder sig av olika media som ett sätt att skapa nya upplevelser. Att chatta kan vara en arena för olika sätt att hantera konflikter och relationer. I den virtuella världen har man en möjlighet att experimentera med sin identitet, något som Sjöberg menar att ungdomar gjort sedan långt tillbaka. Det är vanligt att man utger sig för att vara någon annan för att testa nya identiteter och risken att bli avslöjad anses vara liten. Sjöberg hävdar att:

Sedan barnen är små blir de ju uppfostrade till att inte ljuga och att ta ansvar för sina handlingar. Men när det gäller chatt menar barnen själva att det inte är samma sak, att ljuga är spelets regler. Det är ingen som förväntar sig att man talar sanning, för ingen annan gör det. För de flesta är inte syftet med chattandet att träffa en riktig vän, dem har man i skolan, klasskamraterna man träffar varje dag ansikte mot ansikte. På chatten däremot ljugar man och därmed har man inte intresse av att träffa en riktig vän (s. 18).

Eftersom man på Internet lätt kan utge sig för att vara någon annan räknar man inte heller med att andra är ärliga om sin identitet. Den virtuella världen ses som ett forum där man kan leka med roller och identiteter och barnen är medvetna om att man inte kan lita på att de personer man möter här talar sanning. När man chattar har man en möjlighet att utge sig för att vara någon annan och därför är inte heller syftet att hitta nya riktiga vänner. Sjöberg beskriver vänner på Internet som underhållning och en konsumtionsvara och menar att barnen själva gör en skillnad i riktiga vänner och onlinevänner (ibid., s. 18). Man är också medveten om risken med att träffa personer man lärt känna via Internet och om man bestämt träff med någon går man ofta tillsammans med vänner till mötet. Sjöberg uttrycker detta med orden:

En e-postvän är mer än en chattvän, det är en person som man kanske chattat med en längre tid och sedan har man bytt e-postadresser. Men fortfarande drar man en stark skiljelinje mellan en riktig vän som man har i skolan och en man umgås med på nätet (s.18).

Sjöberg hävdar att de relationer barnen upprättat via chatten ses som en slags underhållning eller konsumtionsvara. Att kommunicera med andra via chatt ger användaren chansen att gömma sig bakom texten och att leka med sin identitet (Hård af Segerstad, 2002, s. 73-75). De redskap vi använder när vi kommunicerar påverkar vår interaktion i olika stor omfattning. Likaså påverkas reglerna och förutsättningarna för interaktionen av kommunikationens syfte (ibid., s. 17). Datorn, som ett medierande kommunikationsredskap, tillåter oss att göra flera saker samtidigt och till och med kommunicera med flera personer samtidigt. Som vi skrev i kapitel 3.2 menar Erlandsson (2006, s. 5) att barn gör samma saker nu som förr men på ett annat sätt. Förutsättningarna och redskapen har förändrat vårt sätt att kommunicera och interagera.

Den norska medieforskaren Taran Björnstad har tillsammans med psykologen Tom Ellingsen gjort en kvalitativ studie av ungdomars Internetvanor. Rapporten som är ett uppdrag av norska Filmtilsynet heter *Nettsvermere* och bygger på djupintervjuer med 40 skolungdomar i åldern 12–15 år. De har i sin studie kommit fram till att en skillnad i vad ungdomar möter i andra medier jämfört med Internet är vuxenvärldens reaktioner på innehållet. På Internet får barnet själv orientera sig och vuxenvärldens insyn är liten. En film kan, om innehållet anses vara för en vuxen publik, visa förmaningar om åldergräns eller varna för en viss typ av innehåll. Man kan också uppleva reaktioner genom recensioner eller kommentarer om innehåll genom andra media. På Internet har barnen sig själva att förlita sig på (Våldsskildringsrådet, 2003, s. 21).

Undersökningar om hur barn uppfattar och förstår innehållet i vad de möter på Internet är få. I Björnstad och Ellingsens studie (uå, s. 8) visar det sig att Internet kan ses som ett alternativ till den offentliga världen och en arena där barn och unga kan agera utan vuxnas insyn. Här kan de kommunicera ifred och ta del av material som vuxna egentligen vill skydda barnen från (ibid., s. 115). Björnstad betonar att det är viktigt att man som vuxen sätter sig in i vad som händer på Internet och att man för samtal om vad som sker utan att för den sakens skull övervaka sina barn. Hon säger vidare att trots att barn idag har mer kompetens om de tekniska finesserna så har vuxna en livserfarenhet som är viktig att dela med sig av (Våldsskildringsrådet, 2003, s. 27).

Malin Sveningsson (2006, s. 120) hänvisar till Sproull och Kiesler som beskriver en teori som man kallar ”social context cues” som innebär att den kommunikation som sker via datorn har ett minde socioemotionellt innehåll än den som sker öga mot öga. Detta innebär alltså att man skulle känna sig mer anonym vid en datoriserad interaktion där vi inte kan använda sinnen som hörsel eller syn. Sproulls och Kieslers studie från 1991 motsägs idag då man använder datorn som ett medel just för att kommunicera i sociala sammanhang. Trots ett bortfall av sinnesintryck kan man alltså inte säga att interaktion via datorn är opersonlig eller mindre social. Idag finns många sätt att uttrycka sig personligt eller att ändra tonfall i en konversation genom paralingvistiska signaler som exempelvis smileys (Hård af Segerstad & Sofkova Hashemi, 2005, s. 126).

Postmodernistiska forskare presenterar en annan teori om anonymitet där man beskriver identitetsskapande på Internet som ett sätt att frigöra sig från den fysiska verkligheten. Där är man befriad från vad som kan uppfattas som hinder eller fördelar i den fysiska världen. En person som har svårigheter att skapa kontakter på grund av exempelvis ett fysiskt tillkortakommande har på Internet möjlighet att utelämnat information om detta. Som en konsekvens skulle Internet vara mer jämställt. Den kritik som riktas mot denna teori pekar i första hand på att friheten är en illusion. Att vi kan utge oss för att vara någon annan innebär inte att vi blir någon annan. Det är inte heller säkert att det skulle bli en mer jämställd miljö då alla har en möjlighet att framställa sig i bättre dager (Sveningsson, 2006, s. 121-122).

En tredje teori beskriver hur anonymiteten ger en känsla av trygghet som ger oss möjlighet att våga ta ut svängarna. När vi sitter vid en dator och inte har en fysisk närvaro av den vi kommunicerar med, exempelvis någon man känner via en spel- eller chatsida, kan det vara lättare att uttrycka sig. Man menar att kommunikation via Internet till en viss del minskar respekten för auktoriteter och regler. Dock kan känslan av anonymitet vara en falsk trygghet då du faktiskt trots allt är identifierbar (ibid., s. 124-125). Att ha möjligheten att vara anonym öppnar nya möjligheter i kommunikationen. Det är distansen mellan de kommunicerande barnen som gör att de känner närhet och trygghet och därmed vågar öppna sig, visa känslor och delge tankar utan att behöva känna att det är pinsamt (Hernwall, 2002, s. 304).

3.2.3 Relationer

66 % av barnen i Medierådets (2006, s. 7) undersökning anser sig aldrig ha råkat ut för kränkningar på Internet, medan 16 % har varit med om det minst en gång. ”Mobbning är att utsätta någon för kränkande behandling vare sig det rör sig om fysisk eller psykisk misshandel” (Erdis, 2000, s. 83-84). Mobbning är i sig inte ett brott. Däremot kan det leda till misshandel, olaga tvång eller olaga hot som är olika brottsrubriceringar (Erdis, 2000, s. 83).

Barnens rätt i samhället [BRIS] gör varje år en sammanställning av telefon- och mailkontakter man har haft med barn under året. Barnen tar själva kontakt via BRIS-mailet eller Barnens Hjälptelefon. Ur en rapport (BRIS, 2006, s. 3) framkommer att 1 130 av kontakterna, 5 % var IT-relaterade. Av dessa handlar 19 % om kränkningar och hot via Internet eller mobiltelefon. Större delen av den kränkande behandlingen som sker på Internet sker via mail, chatt eller communities. Det kan handla om falsk rykesspridning, att någon utger sig för att vara någon annan, hot om att sprida bilder, att någon fått kränkande kommentarer via chatt, mail eller gästböcker. Enligt undersökningen är det samma typ av mobbning som sker i skolan men att mobbningen bytt arena. Skillnaden är dock att den kränkande behandlingen nu kan ske när som helst på dygnet (ibid., s. 13).

Enochsson (2006, s. 104) menar att en av fördomarna kring barns Internetanvändande är att de har svårt att skydda sig på Internet. Enligt företaget Netscan (www.netscan.se) fanns det år 2005 ungefär 4 000 män som sökte kontakt med barn på Internet. Mats Andersson som arbetar på Netscan hävdar att dessa män är experter på att uttrycka sig på ett trovärdigt sätt för att skapa kontakt med barn och ungdomar. Andersson är själv aktiv på chattsidor där han utger sig för att vara en pojke eller flicka i trettonårsåldern för att locka till sig dessa män. Männerna kontakter han sedan via brev där han berättar för dem att det inte är en tonåring de har chattat med utan istället en anställd på företaget Netscan. Det är i dagsläget inte olagligt att kontakta barn via Internet i sexuellt syfte men uppgifter om männen lämnas vidare av Netscan till polismyndigheten för vidare utredning. I sitt arbete på företaget Netscan har Andersson kommit fram till att merparten av barn och unga idag är duktiga på att skydda sig och att de snabbt brukar inse om en ”ful gubbe” tar kontakt med dem (ibid., s. 104-105). En positiv effekt av att barn och ungdomar kommunicerar med varandra på Internet är att de skapar en jargong och en kultur inom skriftspråket som gör att de har lättare att avgöra när det är en vuxen man chattar med (ibid., s. 105).

Att vuxna tar kontakt med barn i sexuellt syfte är inte olagligt enligt svensk lag. Riksåklagare Fredrik Wersäll har föreslagit att man ändrar lagstiftningen till att det ska vara straffbart att ta kontakt med barn under 15 år om det finns syfte att begå sexualbrott. Det lindrigare straffet innebär böter medan det i allvarigare fall kan utdömas fängelsestraff i upp till ett år. Wersäll föreslår att det ska vara oberoende av på vilket sätt kontakten tagits och det skall inte finnas krav på att kunna styrka vilken typ av brott som varit avsikten (Regeringskansliet, Justitiedepartementet, 2007, s. 137-138).

Att vuxna söker kontakt med barn på Internet kallas för *grooming* och innebär att den vuxne tar kontakt med barnet via en chattsida för att så småningom försöka stämma möte eller få tag i bilder på barnet. Dessa personer är också villiga att lägga ner mycket tid, pengar och energi på att fånga barnets intresse. Processen börjar med att den vuxne successivt vinner barnets förtroende för att över tid manipulera barnet att ingå en sexuell relation. Att relationen leder till sexuellt utnyttjande utanför Internet kallas *sexuell grooming*. Förövaren börjar föra in sexuella inslag i konversationen såsom prat om sex eller pornografiska bilder med målet är att normalisera en sexuell kontakt mellan barnet och den vuxne. Genom att manipulera barnet

och bryta ner hinder för sexuella kontakter kan den vuxne successivt övergå till fysiska övergrepp (FBI Publications; Brå, 2007, s. 21-22).

I många fall har barnet varit väl medvetet om att det är en vuxen person man har kontakt med. Det utsatta barnet har ofta sett den vuxne som sin ”vuxna kompis” som ger uppmärksamhet och lyssnar. Det är inte ovanligt att barnet har ett problematiskt förflutet där man exempelvis har blivit utsatt för mobbning eller har problem inom familjen. Barnet är i detta läge extra sårbar och har ett behov av att få prata med någon som lyssnar (Brå, 2007, s. 13).

Företaget Netscan arbetar för en tryggare vardag för barn och unga som använder Internet. Enligt Netscan finns det idag i Sverige cirka 4 000 pedofiler som genom communities försöker ta kontakt med barn och unga i sexuellt syfte. Pedofilerna är väl insatta i jargongen på de communities de besöker och kan lätt lura ett barn att de är en jämnårig, eftersom de ofta är väl orienterade i barn och ungas kultur. Det kan handla om att de uttrycker sig på ett ungdomligt sätt, har kunskap om den senaste musiken eller de populäraste intressena. Enochsson (2007, s. 15) menar att vana Internetanvändare verkar ha utvecklat en förmåga att tolka text som skickas på Internet och på så sätt få fram underliggande meningar och signaler. Denna tolkning kan liknas vid den tolkning vi gör av en persons kroppsspråk vid ett möte ansikte mot ansikte. Tolkningen kan också avslöja exempelvis hur gammal en person är trots att han eller hon har utgett sig för att ha en annan ålder än den faktiska. Många barn och unga besitter denna tolkningsförmåga och kan lätt avgöra om 15-åringen de pratar med faktiskt är en 15-åring.

Skolan har i uppdrag att överföra grundläggande värden och främja elevernas lärande för att därigenom förbereda dem för att leva och verka i samhället. Skolan skall förmedla de mer beständiga kunskaper som utgör den gemensamma referensram alla i samhället behöver. Eleverna skall kunna orientera sig i en komplex verklighet, med ett stort informationsflöde och en snabb förändringstakt. Studiefärdigheter och metoder att tillägna sig och använda ny kunskap blir därför viktiga. Det är också nödvändigt att eleverna utvecklar sin förmåga att kritiskt granska fakta och förhållanden och att inse konsekvenserna av olika alternativ (Utbildningsdepartementet, 1994, s. 5).

Det är en angelägenhet att göra barn uppmärksamma på de risker de är utsatta för på Internet och man bör därför så tidigt som möjligt börja informera och utbilda barn och unga i hur de använder Internet på ett säkert sätt. Enligt en webbundersökning gjord av Brottsförebyggande rådet svarar 70 % av barnen att man inte fått undervisning i skolan om hur man på ett säkert sätt använder Internet. De barn som svarar att man fått undervisning anser att den var otillräcklig (Brå, 2007, s. 69-70).

3.2.4 Lärande

Elza Dunkels (2006, s. 44) skriver i sin artikel *The Digital Native as a Student - Implications for Teacher Education* om hur det informella lärandet ökat i och med användandet av datorer och Internet och hur vår kollektiva kunskap ökar. Dunkels baserar sina teorier på en intervjustudie av över hundra barn i skolår 6. Dunkels själv anser sig ha ett konstruktivistiskt synsätt på barns lärandeprocess, något hon anser är ett optimistiskt synsätt då lärande kommer att ske naturligt med rätt förutsättningar. Dunkels hänvisar till Laves och Wengers definition av situationsbetingat lärande “learners inevitably participate in communities of practitioners and that the mastery of knowledge and skill requires newcomers to move toward full participation in the sociocultural practices of a community” (Dunkels, 2006, s. 45). Av citatet kan man utläsa att man som nybörjare lär av dem som redan praktiserar kunskapen. Man deltar i gemenskapen och lärandet sker i ett socialt sammanhang. Dunkels beskriver i sin artikel hur dagens äldre generation har helt andra förkunskaper och erfarenheter och att det är

denna äldre generation som upprätthåller dagens skolsystem för en generation av helt andra och nya förutsättningar.

Dunkels hänvisar till en europeisk studie från 2003 kallad Safety, Awareness, Facts, and Tools [SAFT] som visar att 87 % av svenska barn i åldrarna 9-16 år har tillgång till Internet i hemmet. Däremot är Dunkels skeptisk till att dra slutsatser om huruvida detta påverkar barnens liv i betydande skala. Enligt hennes egen slutsats har detta dock en betydelse i förutsättning för lärande och kommunikation bland dagens barn och unga. I artikeln presenterar Dunkels konkreta fall som behandlar barns användande av Internet eftersom hon vill belysa olika strategier och handlingsmönster (ibid., s. 46).

I ett av fallen (ibid., s. 46-47) handlar det om Oliver som är 14 år gammal och som kommer hem efter en resa och loggar in med chattprogrammet MSN. Istället för att kontakta sina vänner via telefon väljer Oliver att annonsera sin hemkomst genom att ändra sitt användarnamn på MSN. Han låter därmed vännerna se att han är hemma och ger dem möjligheten att kontakta honom. Dunkels menar att då Oliver inte har ett nära kontaktnät av vänner har han skapat en ny arena där kontaktsökandet är mindre riskfyllt och mer passivt.

I artikeln presenterar Dunkels fem olika teman (ibid., s. 48). De tre första är naturligt lärande, informellt lärande och kollektivt lärande som är olika bilder av lärandeprocessen medan de två sista, öppenhet och synlighet är representativa för kommunikation via datoriserad media. Med naturligt lärande menar Dunkels inte att det skulle vara fritt från kulturell påverkan, utan att det är en naturlig process. Hon hävdar att läraren i en lärandesituation kan styra eleven att lära sig matematiska tankesätt trots att eleven själv exempelvis har ett spel för ögonen och inte själv är medveten om det lärande som sker.

Informellt lärande definieras som en process som sker utanför skolans undervisning. Som exempel nämner Dunkels tidigare undervisning i datorkunskap där man lärde sig att hålla fingrarna rätt på tangentbordet för att sedan göra prov på tid där man utan att titta på tangentbordet skulle skriva av en text. Dagens ungdom har ofta ett naturligt sätt att placera sina händer och är snabba i att skriva på datorn, vilket kan ses som en konsekvens av ett naturligt användande av datorn som media (ibid., s. 49). Dunkels (ibid., s. 50) beskriver en femtonårig flickas intresse av ett program som heter Adobe Photoshop som är ett program där man kan redigera foton. Flickan som heter Elvira har inte godkänt i alla ämnen, bland annat bild. Trots detta är hon duktig på att redigera bilder i programmet Adobe Photoshop, vilka hon sedan publicerar på Internet. För att bemästra nya funktioner i programmet söker Elvira information i instruktioner som många gånger är både komplicerade och skrivna på engelska.

Det kollektiva lärandet och den kollektiva kunskapen ger Dunkels (ibid., s. 50) en bild av i sin beskrivning av det digitala uppslagsverket Wikipedia. Här kan den som har fakta att dela med sig av, publicera denna i uppslagsverket. Dunkels ställer frågan hur ett uppslagsverk där alla kan bidra med inslag kan ha något riktigt värde för någon, och svarar med att det är just allmänhetens bidrag som gör Wikipedia värdefullt. I sina sökningar kan man få både ytlig och djupgående information och fler vinklar på samma område. Dunkels citerar Pierre Levy som beskriver kollektiv kunskap med orden "No one knows everything, everyone knows something, all knowledge resides in humanity" (Dunkels, 2006, s. 51). Ett digitalt uppslagsverk som Wikipedia kräver dock att man intar ett kritiskt förhållningssätt till informationen som publiceras.

Synlighet (ibid., s. 51) är något som kommunikation via Internet och textmeddelanden som sms ger upphov till. Fenomen som digital mobbning kan direkt göras synliga och i viss mån återskapas i efterhand. En annan effekt av synlighet är att man via Internet kan ta del av andra personers åsikter om exempelvis kurser, lärare eller säljare. Man kan idag få information direkt till sin mobiltelefon eller söka information om exempelvis en vara genom att skanna en streckkod. Synligheten har att göra med i första hand mediet i sig till skillnad från öppenhet där användaren är fokus. Öppenheten (ibid., s. 52) kan vi se i exempelvis bloggar och dagböcker online. Via dessa sidor kan man publicera personlig information om sig själv och sitt privatliv. Dunkels pekar här på en negativ konsekvens där pedofiler tagit tillvara på information i eget syfte men tar också upp fördelen av att som lärare kunna kommunicera med sina elever via datorn. Dunkels frågar sig om man säkert kan veta att en elev är mindre fokuserad på skolarbetet om han eller hon samtidigt är uppkopplad på Internet eller läser sms. I många skolor ser man ett parallellt användande av dessa media som ett störande moment och som ett respektlöst handlande. Därför förbjuds många gånger mobiltelefoner och uppkoppling till communities.

Dunkels skriver om det parallella lärandet (ibid., s. 54) och om huruvida barn som når högre årskurser kommer att acceptera att deras kunskap inte räknas och finna nya vägar i utbildningen. Hon anser att vi istället för att lägga energi på att motverka utvecklingen som sker utanför skolan, ska ta till oss och dra nytta av den. Vi ska inte som vuxna avfärda den teknik de yngre är mer bekant med utan acceptera att vi har olika förutsättningar. Att ställa sig vid sidan menar Dunkels är att ge barn och ungdomar ett alltför stort ansvar att axla. Trots att vi har våra begränsningar i användning och förståelsen av den nya tekniken behöver barn och ungdomar vuxnas kompetens och guidning. Vi kan hjälpa unga idag genom att ta upp och synliggöra vad som sker och skapa ett forum för diskussion och samtal.

Jobring, Carlén och Bergenholtz (2006, s. 16) definierar karaktärsdraget i lärprocesser på Internet som det aktiva deltagandet. Istället för att ta del av ett redan definierat material söker man sig till mötesplatser där man kan dela med sig av kunskap om olika intressen. För att se till att det inte sprids exempelvis rasistiska budskap på mötesplatserna har man något som kallas gulfäder, webbmostrar och snackvärdar (Carlén & Bergenholtz, 2006, s. 37). Dessa har i uppgift att övervaka och kontrollera att innehållet i det som skrivs inte väcker anstöt eller är kränkande. Dessa kan delta i diskussioner och fungera som en moderator på sidan. Ofta har man redan när man blivit medlem i mötesplatsen fått godkända regler som gäller vid deltagande på mötesplatsen. Om man överträder dessa kan man bli blockerad från mötesplatsen och få sin IP-adress spärrad.

Rickard Ericsson som är en av grundarna till den Internetbaserade mötesplatsen Lunarstorm berättar att man har sex heltidsanställda i arbete med att ta emot anmälningar från mötesplatsens medlemmar. Att ha en personlig närvaro och någon som medlemmarna kan vända sig till skapar en trygghet och ett trevligt klimat på sidan (Carlén & Bergenholtz, 2006, s. 39). Enochsson (2006, s. 93) skriver i kapitlet "Lära i Lunarstorm" att man i skolans värld möts av en attityd som inte är positivt inställd till att främja kommunikation via Internet. Man försöker istället visa alternativ till Internet och förespråkar möten öga mot öga.

Enochsson (2006, s. 94) hävdar att vuxna har en negativ bild av Internetanvändning och att många grundar sin skepsis på kvällstidningsrubriker. Ett exempel är att man ofta felaktigt förknippar sidan Lunarstorm med porr eller öppna chatttrum. Att barn och ungdomar idag ser kommunikation via Internet som en naturlig del av sin vardag menar Enochsson är en anledning för skolan att sätta sig in i dessa forum. "Läraren skall organisera och genomföra

arbetet så att eleven får stöd i sin språk- och kommunikationsutveckling” (Utbildningsdepartementet, 1994, s. 12). Enochsson skriver om möjligheten för lärare och föräldrar att själva delta i diskussioner och olika forum på Lunarstorm. Här kan man möta sina elever och i vissa fall använda Lunarstorm som ett verktyg i undervisningen.

3.2.5 Skriftspråksutveckling

Under senare tid har skriftspråket förändrats väsentligt, vilket till största del beror på våra nya informations- och kommunikationsmedier (Hård af Segerstad & Sofkova Hashemi, 2005, s. 119). Några exempel på sådana medier är sms och chatt. I Medierådets undersökning (2006) var det 51 % av barnen som ägnade sig åt att chatta. Man skulle följaktligen kunna säga att över hälften av barnen i Sverige i åldern 9-11 år kommunicerar med andra via chatt. Att det är så många idag som kommunicerar via skrift beror enligt Hård af Segerstad och Sofkova Hashemi (2005, s. 119) på att den nya tekniken gör det så lätt för oss att skapa text. Enligt Enochsson (2006, s. 108) är det många lärare som är oroliga för den skriftspråkliga utveckling som IT-kulturen innebär och dessa lärare anser att den gör vårt språk sämre. Den kommunikation som chattande innebär ses ibland som en blandning mellan muntlig och skriftlig kommunikation (Hård af Segerstad, 2002, s. 35). Den har ofta inslag av talspråk samt är tämligen lekfull jämfört med formell text, men den skiljer sig samtidigt från muntlig kommunikation.

När barn lär sig att skriva gör de ofta detta genom att imitera talspråket och att skriva ”som det låter” utan att ta hänsyn till några skriftspråksregler (Hård af Segerstad & Sofkova Hashemi, 2005, s. 121). Allt eftersom barnen kommer längre i skrivutvecklingen anpassar de sig bättre och bättre efter skriftspråkets regler. Detta kan liknas vid den anpassning barn måste göra när de kommunicerar via exempelvis chatt. Varje skrivsituation har sina begränsningar och möjligheter och det gäller för användaren att anpassa sig efter dessa om han eller hon vill att mottagaren ska förstå budskapet. De begränsningar man måste ta hänsyn till när man chattar är bland annat längden på meddelandena samt tidsåtgången (ibid., s. 125).

Att chatta med ett begränsat utrymme och på en begränsad tid leder till att texten ofta består av förkortningar och språkliga ändringar i förhållande till formellt skriven text. Chatttext innehåller ofta så kallade smileys¹ som ytterligare förkortar meddelandestorleken. Andra skriftspråksregler, som exempelvis stavning eller användning av stor bokstav i början på meningar, anses inte vara lika viktiga i chattsammanhang som i formellt skriven text, till exempel i skoluppgifter (ibid., s. 126).

Hård af Segerstad och Sofkova Hashemi argumenterar för att skriften ”används på ett okonventionellt sätt som uttrycker både det spontana, informella och talspråkliga i situationen och relationen mellan deltagarna” (ibid., s. 128). För att klara av alla språkliga begränsningar som chattande innebär krävs en hel del uppfinningsrikedom och experimenterande av användaren. Genom att chatta utvecklas således det språkliga tänkandet, men är detta en positiv utveckling? De flesta elever är själva medvetna om att de skriver olika i informella sammanhang, exempelvis chatt, och i formella sammanhang, exempelvis skoluppgifter. De menar att det inte är svårt att skifta mellan de olika skrivsätten och att de vet när de ska använda vilket sätt (ibid., s. 128). Om detta stämmer kan utvecklingen tolkas som positiv eftersom chattandet medför att eleverna själva är kreativa i sina skriftspråksstrategier.

¹ En smiley är en figur som kan ha olika ansiktsuttryck, exempelvis glad ☺ eller ledsen ☹. Genom att använda smileys förmedlar man känslouttryck på ett väldigt kort och effektivt sätt jämfört med om man skulle beskriva sina känslor i ord.

Att eleverna faktiskt kan skilja på olika skriftspråkssammanhang verkar enligt Hård af Segerstad och Sofkova Hashemi stämma bra. De kan i sina undersökningar inte finna något som tyder på att elevernas bruk av standardskriftspråket, alltså det språk som används i skolsammanhang, försämras genom att de chattar eller skriver sms i stor omfattning (ibid., s. 132).

3.2.6 Statistik över barns Internetvanor

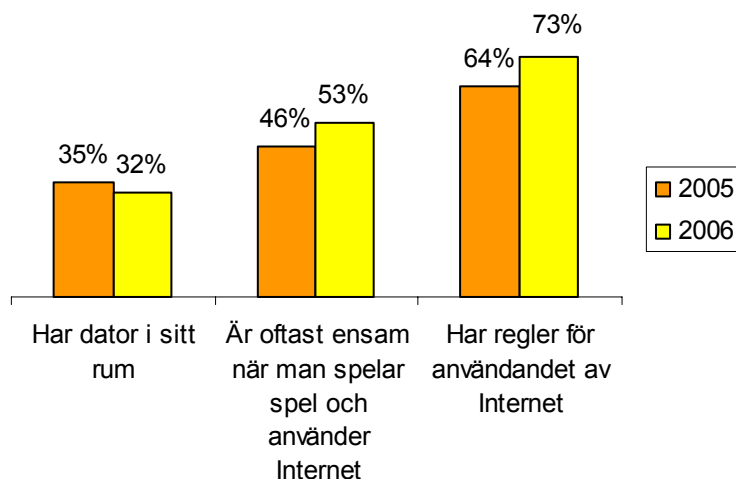
Här följer en redogörelse över den statistik som Medierådet presenterar.

Rådet mot skadliga våldsskildringar, kallat Medierådet, lyder under Kulturdepartementet och arbetar med frågor som rör barns mediesituation. Nedan visas vad rådet har i uppgift:

- Vara experter på medieutvecklingen och dess konsekvenser för barn och unga
- Följa forskningen om mediepåverkan samt sprida fakta och ge vägledning
- Driva på branschernas självreglering
- Verka för ökad mediekunskap i skolan
- Skydda och stärka barn i det nya medielandskapet i samarbete med andra aktörer
- Följa den internationella utvecklingen och delta i internationellt samarbete på området

Via Medierådets hemsida, (www.medieradet.se) kan man bland annat ta del av rapporter och publikationer som rör barns medieanvändning. I två av rådets rapporter som heter *Ungar & medier* (Medierådet, 2005; 2006) undersöker man om synen på barnens medieanvändning som problematisk är rättvisande. Man genomförde två studier; en studie genomfördes år 2005 och en uppföljande studie genomfördes år 2006. I vardera studien deltog tusen barn i åldrarna 9 till 11 år.

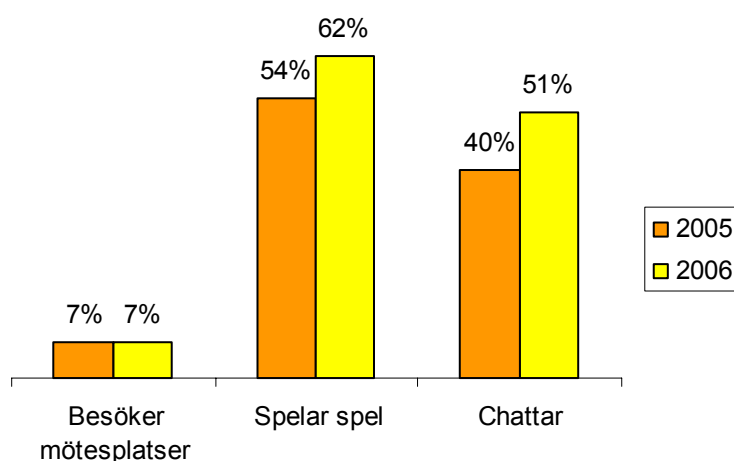
Undersökningen från 2006 visar att användningen av Internet har ökat kraftigt och att det är större andel barn och unga som använder Internet dagligen. Enligt rapporterna har barn idag större möjlighet att använda olika medier privat och det är vanligt att man har tillgång till dessa i sitt rum i hemmet. I rapporten från 2005 (s. 11) svarar 35 % av barnen att de har dator på sitt rum. Motsvarande siffra från 2006 (s. 16) är 32 %. Bland barnen i undersökningarna uppger många att de oftast är ensamma när de spelar datorspel och använder Internet (se figur 3.1). Nästan alla barnen i undersökningarna har regler för hur de får använda Internet i hemmet.



Figur 3.1 Tillgång till Internet

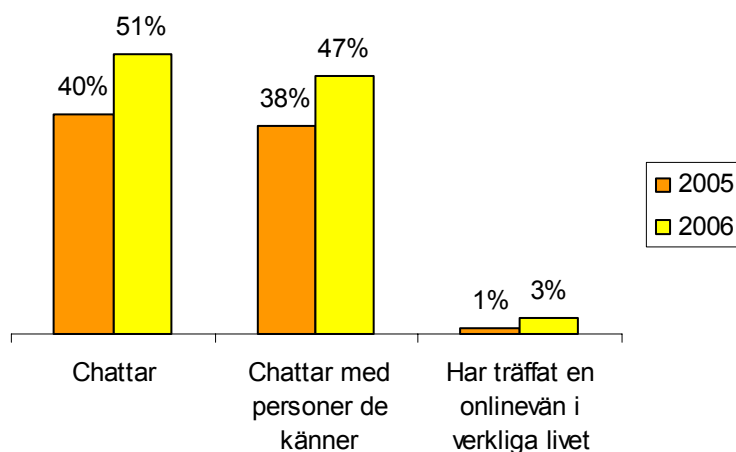
I undersökningarna (2005, s. 40; 2006, s. 44) svarar i genomsnitt 48 % att de har regler för hur mycket tid de får spendera på Internet. I snitt har 65 % av de tillfrågade regler för vad de får göra på Internet och 45 % har regler för både tid och vad de får göra. 8 % av barnen anser sig inte ha några regler för hur de får använda Internet. Både barn och unga upplever nu i högre grad att det finns regler för användningen av Internet i hemmet (2006, s. 44). Enligt undersökningen från 2006 (s. 22) spenderar unga i åldrarna 12-16 år betydligt mer tid på Internet än barn i åldrarna 9-11 år. 54 % av de unga och 28 % av barnen uppger att de använder Internet varje dag.

I figur 3.2 redovisas vad Medierådet fick för svar i de båda studierna på frågan om vad barn gör på Internet. I de två undersökningarna kan man se en ökning i barnens Internetspelande med 8 procentenheter och en ökning i andel elever som chattar med 11 procentenheter på ett år.



Figur 3.2 Vad barn gör på Internet

Chattar man så är det oftast med personer som man känner (se figur 3.3) men ungefär 6 % av barnen chattar med personer som de aldrig har träffat (2005, s. 43). 1 % av barnen har uppgett att de även har träffat en person som de har lärt känna via Internet (2005, s. 43). I 2006 års studie är det 45 % av de tillfrågade som chattar genom chattprogram. 47 % chattar med personer som de redan känner och 4 % chattar för att lära känna nya människor. 3 % har träffat någon som de har lärt känna via Internet medan 40 % uppger att de inte chattar alls. Att man träffar en person man har lärt känna via Internet har blivit vanligare men att gå ensam till detta möte är ovanligare.



Figur 3.3 Barns chattvanor

I undersökningen från 2006 (s. 48) svarar 11 % av barnen att de någon gång har varit med om att någon har varit elak mot dem på Internet. 22 % av barnen pratar ofta med sina föräldrar om vad de upplever på Internet. 25 % gör det ibland och 19 % gör det någon enstaka gång. Det är således 47 % av barnen som gör det frekvent (s. 57).

Ungefär hälften av barnen i undersökningen från 2006 (s. 19) uppger att de ”håller på med Internet, surfar och chattar”. Man kan inte utröna några skillnader i barnens Internetvanor beroende på var i landet de bor, oavsett om de bor i stad eller på landsbygd.

3.3 Teoretisk utgångspunkt för vår studie

Vi har tidigare skrivit om vad barn och unga gör på Internet, exempelvis spelar och chattar. När barn och unga kommunicerar via exempelvis chatt sker ett dolt lärande. Detta lärande kan vara allt ifrån hur ett visst ord stavas till moraliska betänkligheter. Lärande bör alltså inte ses som något som nödvändigtvis måste ske inom ramarna för skola och utbildning utan istället som något som uppkommer genom interaktion mellan människor, vilket chattande är ett exempel på (Säljö, 2000, s. 12).

Kommunikationen och interaktionen mellan människor är några av de grundstenar som kännetecknar det sociokulturella perspektivet och det är just därför vi väljer att ha det som vår teoretiska utgångspunkt. Inom det sociokulturella perspektivet ser man ”kunskap som distribuerad mellan människor och deras miljöer, inklusive objekt, artefakter och sociala praktiker” (Linderoth, 2004, s. 55). Dessa människor, miljöer, objekt, artefakter och sociala praktiker skapar sammanhang i vilka kunskaper får mening. Kunskap ses som situerad, vilket innebär att den förstås och blir meningsfull i just den situation den är avsedd för.

Situationerna, sammanhangen och förutsättningarna bildar tillsammans de sociokulturella betingelser som krävs för att lärande ska ske (Säljö, 2000, s. 141-142).

För att vi ska kunna förstå omvärlden och på så vis lära oss om den behöver vi verktyg eller redskap till vår hjälp. Dessa kulturella redskap behöver nödvändigtvis inte vara fysiska utan kan även vara intellektuella, det vill säga språkliga. Redskapen hjälper oss att skapa och bibehålla kunskaper som den mänskliga hjärnan inte klarar av. Ett bra exempel på ett sådant redskap är datorn, som tillåter oss att lagra information som vi annars kanske skulle ha gått miste om. Alla de kunskaper som finns i samhället måste på något vis föras vidare, annars skulle inte utvecklingen gå framåt. Om varje generation var tvungen att återigen uppfinna hur man gjorde upp eld skulle samhället stå och trampa på samma ställe år ut och år in (ibid., s. 20).

Säljö (ibid., s. 29-30) använder begreppet kultur som ett samlingsnamn för de resurser som finns hos oss individer, i den sociala interaktionen och i den materiella världen runt omkring oss. Motsatsen till kulturella resurser är biologiska resurser, vilka är skapade i naturen. I kulturen som skapats av människan, ingår även kunskaper, värderingar och idéer som vi tillägnar oss genom interaktion med omvärlden. De fysiska redskap som skapats av människan kallas artefakter, vilket betyder konstgjorda föremål. Vi utvecklar och förändrar ständigt redskapen till att bli bättre och mer specialiserade. Tack vare att de kulturella redskapen förbättras så utvecklas och förändras även människans kunskaper och intellektuella förmåga. Dessa kunskaper och förmågor leder i sin tur till att redskapen kan utvecklas ytterligare. Man kan säga att utveckling ger utveckling (ibid., s. 71). Idag är mänskligheten helt beroende av de artefakter vi har utvecklat under årtusenden. Bara i vårt hem finns mängder med artefakter som vi är mer eller mindre beroende av, exempelvis kylskåp, telefon, bil med mera (ibid., s. 74).

Språkliga eller intellektuella redskap får ofta stå i skuggan av fysiska redskap, vilket kan bero på att språket är mer abstrakt och därför ses som ”mindre verkligt”. I själva verket är språket ”den mest unika beståndsdelen i mänsklig kunskapsbildning och, mer generellt, i vår förmåga att samla och kommunicera erfarenheter med varandra” (ibid., s. 82). Det är enligt Säljö (ibid., s. 82) språket som medierar omvärlden för oss och gör så att vi förstår den samt de människor, objekt och sociala praktiker som omger oss. Vårt språk utvecklas dock inte parallellt med vår tanke. De två har istället olika utvecklingskurvor som kan korsas varandra eller stundtals löpa parallellt, men de avviker alltid från varandra så småningom (Vygotskij, 1962, s. 33).

4 Metod

Här redovisar vi de metoder vi har använt när vi har genomfört vår enkätundersökning och vår intervjustudie.

4.1 Beskrivning av skolan

Eleverna som svarade på enkäten går på en skola som ligger centralt i en större stad i västra Sverige. Skolan där undersökningen genomfördes valdes med anledning av att en av oss under utbildningen har haft kontakt med skolan vilket gav oss möjligheten att gå in på lektionstid och genomföra undersökningen. Skolan är en F-5-skola med ca 200 elever. På skolan finns fyra F-2-klasser, två tredje- respektive fjärdeklasser samt en femteklass. I varje klass går ca 20 elever med undantag för F-2-klasserna där det är drygt 30 elever i varje klass.

4.2 Urval

Eftersom vår lärarutbildning riktar sig mot grundskolans tidigare åldrar kändes det relevant att göra en undersökning med elever i åldrarna 9-11 år. I vårt inledande arbete lade vi märke till att liknande studier har gjorts där man har studerat samma åldersgrupp. Enligt vår erfarenhet är det först i skolår 2 eller 3 som de flesta elever börjar upptäcka Internet och dess kommunikationsmöjligheter. Vi valde därför att göra undersökningen med flickor och pojkar i skolår 3 till och med 5 (se tabell 4.1). Innan undersökningen genomfördes fick eleverna med sig en tillståndsblankett hem för föräldrarna att fylla i. Där kunde de välja om de ville ge sitt tillstånd till att deras barn deltog i undersökningen. De fick även information om syftet med studien och att undersökningen skulle ske anonymt och frivilligt, där eleven när som helst har rätt att dra sig ur samt att materialet vi samlat in i undersökningen endast ska användas i just detta syfte och inte spridas vidare.

Tabell 4.1 Antal elever i undersökningsgruppen uppdelat på skolår och kön.

	Skolår 3	Skolår 4	Skolår 5	Totalt
Flickor	10	12	6	28
Pojkar	11	13	8	32
Totalt	21	25	14	60

4.3 Enkätundersökning

Vi valde att göra en enkät- eller en så kallad surveyundersökning (se bilaga A) med 60 elever i skolåren 3-5 där eleverna anonymt fick svara på 10 frågor om deras vanor på Internet. Anledningen till att vi valde att göra en enkätundersökning var att vi ville få en överblick över vad barn faktiskt gör på Internet. Att få samma överblick genom att använda intervjuer skulle ha varit alltför tidskrävande och inte rymts inom ramen för ett arbete av den här omfattningen. Vårt val av undersökningsmetod styrks ytterligare i att flera liknande studier kring ämnet har gjorts på samma sätt, exempelvis Sjöberg (Våldsskildringsrådet, 2003) och Medierådet (2005; 2006). När vi skapade enkäten använde vi oss av det digitala webbverktyget SurveyMonkey (www.surveymonkey.com). Verktyget fungerar som en mall för enkätundersökningar, där man matar in sina frågor och svarsalternativ medan SurveyMonkey sköter layout och liknande. Man väljer själv vilken typ av frågor och svarsalternativ man vill använda, exempelvis om de svarande ska kunna fylla i flera eller endast ett svarsalternativ. Vi varierade mellan de olika sätten beroende på vad frågan handlade om. Exempelvis när vi frågade om

den svarande var en flicka eller pojke var det lämpligast att det endast gick att välja ett av svarsalternativen. När vi sedan frågade vilken eller vilka mötesplatser den svarande besöker var det nödvändigt att han eller hon kunde fylla i flera svarsalternativ. För att enkäten skulle räknas som ifylld krävdes det att eleven svarade på alla frågor. Vid utformandet av frågorna till enkäten tittade vi på hur tidigare undersökningar har sett ut, framförallt Medierådet (2005; 2006). För att hitta lämpliga svarsalternativ använde vi oss av Internet och framförallt sökmotorn Google (www.google.se) där vi sökte på ord som *community*, *chatt* med mera. Vi försökte i största mån utforma frågorna på så sätt att de inte kunde misstolkas av eller vara svårslästa för eleverna.

Efter att vi hade matat in alla frågor och svarsalternativ i SurveyMonkey skapades det en länk till webbsidan där enkäten låg. Det var den webbsidan som eleverna sedan fick gå in på för att svara på enkäten. Undersökningen skedde uteslutande på skoltid och vid skolans datorer. En av oss fanns tillgänglig som handledare för eleverna under tiden som de fyllde i enkäten utifall att det var någon fråga som de inte förstod.

När alla eleverna hade svarat på enkäten började vi att göra tabeller och diagram över svaren för att kunna analysera resultaten. Vi gick igenom varje elevs svar för sig för att se vilket skolår han eller hon gick i när vi tittade på siffrorna från de olika frågorna. Vi använde gratisversionen av SurveyMonkey, vilket innebar att vi inte kunde sortera elevernas svar utifrån deras svar på en tidigare fråga utan fick gå igenom varje elevs svar för sig för att göra egna tabeller och uträkningar. Att uppgradera till SurveyMonkeys fulla version med alla dess funktioner hade inneburit en kostnad. När vi analyserade resultaten från enkätundersökningen tittade vi främst på om det var något som utmärkte sig genom att ha ett väldigt högt eller ett väldigt lågt värde inom ett visst skolår. Vi tittade även på om resultaten stämde överens med våra förväntningar och vår förförståelse.

4.4 Intervjustudie

När enkätmaterialen var insamlat och analyserat valde vi att göra två fördjupande intervjuer i en fokusgrupp (se bilaga B) med fyra av eleverna i skolår 3, två flickor och två pojkar, som tidigare hade svarat på enkäten. Dessa elever valdes ut bland dem som anmält sig frivilligt. Vi valde elever som vi visste var engagerade och som gillade att prata om just detta ämne och som hade tillgång till Internet hemma. Vi ville också att de skulle vara engagerade i antingen chatt, onlinespel eller communities. Medan enkäten gav oss en god överblick över vårt ämnesområde gav intervjuerna oss djupare kunskaper med chans att ställa följdfrågor.

Intervjuerna spelades in med hjälp av en MP3-spelare. Ljudfilerna förde vi sedan över till en dator och transkriberade. Under intervjuerna fick eleverna själva välja varsitt fingerat namn som vi använde när vi transkriberade, eftersom vi inte ville riskera att elevernas identiteter skulle kunna spåras. De fyra eleverna satt jämnt fördelade runt ett bord eftersom vi ville att alla skulle kunna ha ögonkontakt med varandra och dessutom höras lika bra på ljudupptagningen. Vi ville även att ingen skulle känna sig utanför och därför inte få chansen att svara om han eller hon satt för långt bort.

En av oss känner eleverna sedan tidigare och vi valde därför att hon skulle agera intervjuare. Vi antog att detta skulle göra eleverna mer avslappnade och mer pratsamma än om vi båda hade deltagit. Mats Ekholm och Anders Fransson (1994, s. 39) skriver att det är en nackdel om svararen inte känner intervjuaren eftersom det då finns en risk att svararen upplever krav som inte ställs. Vi hade i förväg skrivit en frågeguide, dock anade vi att vi förmodligen inte skulle hinna med att ställa alla frågor. Vi ville att eleverna själva skulle driva intervjun framåt

och på så vis påverka vilken fråga som intervjuaren ställde. Vi hade på förhand inte bestämt i vilken ordning frågorna skulle ställas utan hade en ostrukturerad, detta för att få intervjun mer avslappnad och med bättre flyt. Intervjuaren ställde ofta följdfrågor för att få reda på mer om det eleverna pratade om. Dessa följdfrågor var inte konstruerade på förhand. De frågor vi hade var en blandning av direkta och indirekta frågor. Vår ambition var att inte ställa några ledande frågor eftersom vi inte ville påverka eleverna i en viss riktning.

4.5 Tillförlitlighet

4.5.1 Reliabilitet

En svaghet i studien är urvalsgruppens storlek som begränsas av examensarbetets omfattning. Tillförlitligheten hade blivit högre om urvalsgruppen hade varit större. Likaså om vi hade valt elever från olika skolor och olika stadsdelar. För att öka reliabiliteten på studien försökte vi utforma våra frågor så att de inte kunde feltolkas. Detta krävde att vi satte oss in i elevernas situation för att veta på vilken nivå vi skulle lägga exempelvis språket. Samtidigt som studien genomfördes hade eleverna i år 5 nationella prov, vilket kan ha påverkat deras koncentrationsförmåga. Om vi hade haft mer tid till vår studie hade vi velat testa våra enkät- och intervjufrågor på några försökspersoner innan undersökningens början. De kunde då ha påpekat brister i frågorna och i utformningen i stort och framförallt redogjort för, om någon eller några av frågorna var svåra att förstå, eftersom en misstolkad fråga kan ge ett mycket missvisande resultat. Ett relativt stort bortfall orsakades av att föräldrar inte gav sitt tillstånd och att elever var frånvarande på grund av sjukdom men framförallt var orsaken att elever hade glömt att ta med sig lappen till skolan. Bortfallet var förhållandevis jämnt fördelat vad gäller ålder och kön. I tabell 4.2 redovisar vi antalet flickor och pojkar i de olika skolåren som inte deltog i studien. Det totala antalet elever som gick i de tre aktuella skolåren var 96. Antalet som deltog i studien var 60, vilket innebär att bortfallet var 36 elever.

4.2 Antal elever i bortfallet uppdelat på skolår och kön

	Skolår 3	Skolår 4	Skolår 5	Totalt
Flickor	10	5	2	17
Pojkar	7	5	7	19
Totalt	17	10	9	36

4.5.2 Validitet

Stukát (2005, s. 126-128) betonar vikten av att man undersöker och mäter det man faktiskt vill ta reda på. Undersöker man ett för stort område inom ämnet är risken att resultatet inte bara visar det tänkta undersökningsområdet utan även täcker in faktorer som påverkar resultatet men som inte är relevanta i sammanhanget. Risken är även att man missar någon av de saker man faktiskt syftade till att undersöka. Om man istället undersöker ett för litet område är risken att man tappar, för studien, värdefull information. För att minimera dessa risker utgick vi från vårt syfte när vi konstruerade våra enkät- och intervjufrågor. Vi försökte i största mån fokusera på det undersökningsområde vi ville studera istället för att undersöka ett större eller mindre område vilket som sagt kan ge ett missvisande resultat.

4.5.3 Generaliserbarhet

Eftersom vår studie är gjord på en begränsad mängd elever i ett begränsat geografiskt område kan vi inte generalisera resultaten. Studien är representativ för den specifika skolan men kan inte ses som representativ studie i övrigt. Vi kan dock jämföra våra resultat med de resultat andra forskare och institutioner har gjort samt tidigare studier.

4.6 Etiska hänsyn

Tillståndsblanketten som skrevs på av elevernas föräldrar har vi hanterat med försiktighet eftersom den innehåller personuppgifter. Blanketterna och ljudfilerna från intervjuerna förvaras hemma hos en av oss på en skyddad plats. För att ytterligare skydda identiteterna fick de fyra eleverna som deltog i intervjuerna välja varsin pseudonym. Vi ville att de skulle använda dessa redan under intervjuerna och inte bara när vi transkriberade. Detta gjorde vi eftersom vi ville att eleverna skulle vara så svåra att identifiera som möjligt.

5 Resultat

Vi kommer först att redogöra för de data vi har samlat in under vår enkätundersökning och därefter för vår intervjustudie. När vi redovisar siffrorna från vår enkätundersökning gör vi detta i procentform eftersom det då blir mer överskådligt och lättare att jämföra med tidigare forskning. Internetadresser till de mötesplatser/communities på Internet samt spelsidor som vi hänvisar till finns i referenslistan.

5.1 Enkätundersökning

Här redogör vi för resultaten från vår enkätundersökning som genomfördes med 60 elever i skolåren 3-5.

5.1.1 Tillgång till Internet

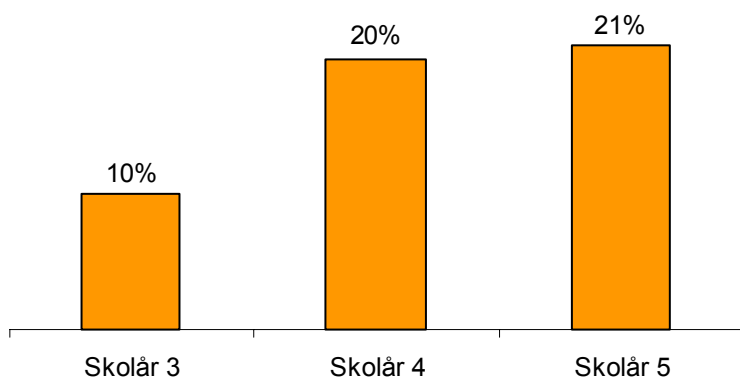
Enligt vår enkätundersökning hade 97 % av de 60 elever som deltog i vår undersökning tillgång till Internet hemma. 42 % av de 60 hade dessutom en dator i sitt rum. I Medierådets (2006, s. 16) undersökning var det 32 % av de tillfrågade som hade dator i sitt rum.

5.1.2 Mötesplatser

I vår enkät ställde vi en fråga om vilken eller vilka mötesplatser på Internet som eleverna besöker. I tabell 5.1 visar vi hur de svarade. Det var 17 % av eleverna i vår undersökning som besökte mötesplatser på Internet. Medierådets (ibid. s. 45) motsvarande siffra med barn i samma åldrar var 7 %. Eleverna i vår undersökning som besökte mötesplatser på Internet besökte bara en och inte flera mötesplatser och det var därför ingen av eleverna som fyllde i fler än ett svarsalternativ. De fyra elever som svarade *Annan mötesplats* fick även fylla i vad den mötesplatsen hette. Bland dem var det två elever, en i skolår 3 och en i skolår 4, som besökte KP-webben, en i skolår 4 som besökte *Stardoll* och en i skolår 4 som besökte *Freewebs*. Andelen chattande elever i vår undersökning ökade med stigande ålder (se figur 5.1).

Tabell 5.1 Mötesplatser som eleverna besöker (%)

	Skolår 3	Skolår 4	Skolår 5	Totalt
Lunarstorm	0	3	0	3
Pussas	0	0	0	0
Snicksnack	0	0	0	0
Skunk	0	0	0	0
Bilddagboken	2	0	5	7
Besöker inte mötesplatser	32	33	18	83
Annan mötesplats	2	5	0	7



Figur 5.1 Andel elever som besöker mötesplatser på Internet

Därefter var vi nyfikna på vad eleverna gjorde när de besökte dessa mötesplatser. Tyvärr missuppfattades denna fråga av de flesta elever, framförallt de som på föregående fråga kryssade i att de inte besöker mötesplatser. Tanken var att enbart eleverna som tidigare svarat att de besöker mötesplatser skulle svara vad de gjorde på dessa medan övriga återigen skulle fylla i att de inte besöker några mötesplatser. Eleverna verkar dock ha tolkat frågan som hypotetisk och svarat på vad de skulle göra *om* de besökte en mötesplats och inte vad de faktiskt gör. Det var betydligt fler elever som fyllde i vad de gör på mötesplatserna än vad det var elever som fyllde i att de faktiskt besöker mötesplatser, vilket ger ett missvisande resultat på frågan. Vi har därför valt att inte ta med detta resultat i vår analys.

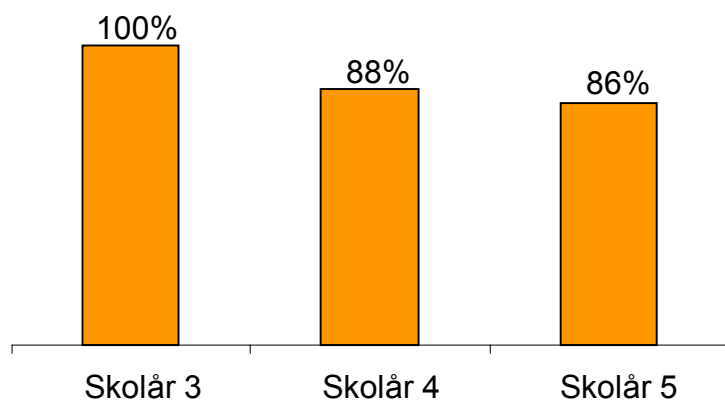
5.1.3 Spel

Så många som 92 % av de 60 eleverna ägnade sig åt att spela spel på Internet (se tabell 5.2). Det var många olika spel och spelsidor som förekom bland svaren och hela 15 olika spel eller spelsidor fanns representerade. Populärast bland eleverna var spelsidorna *Spela.se* samt *Hamsterpaj* och de flesta elever besökte fler än en spelsida alternativt spelade fler spel. I snitt spelade varje elev två olika spel och två av eleverna brukar spela så många som fem olika spel. Vi fick genom denna fråga inte reda på *hur mycket* eleverna spelar utan endast *att* de spelar och *hur många* olika spel de använder. Av de fem elever som inte spelar spel gick tre i skolår 4 och två i skolår 5. Nästan alla spel hade en jämn åldersfördelning med ungefär lika många spelande elever per skolår. Endast *Spela.se* utmärkte sig genom att ha ett lågt deltagande i skolår 5. Alla de tillfrågade eleverna i skolår 3 svarade att de spelar minst ett spel var på Internet. I skolår 4 respektive 5 var det några få i varje skolår som inte ägnar sig åt att spela alls (se figur 5.2).

Bland de elever som inte spelade spel på Internet var fyra flickor och en pojke. Pojken gick i år 4 liksom två av flickorna. De två andra flickorna gick i år 5. Vi tolkar inte detta som att pojkar spelar spel på Internet i större utsträckning än vad flickor gör. Däremot kan könsfördelningen skilja sig åt på de olika spelen. Spelen World of Warcraft, Counter-Strike och Habbo utmärker sig genom att ha ett högt deltagande av pojkar och ett lägre deltagande bland flickor. Spela.se besöktes av högre andel flickor än pojkar men det var inte lika stor skillnad i könsfördelning som i de tre ovan nämnda spelen som dominerades av pojkar.

Tabell 5.2 Spel som eleverna spelar (%)

	Skolår 3	Skolår 4	Skolår 5	Totalt
Blipville	8	7	5	20
Habbo	7	7	2	15
Zorklandet	0	0	0	0
Hamsterpaj	17	15	7	38
Playdo	0	0	2	2
Spela.se	20	22	5	47
Counter-Strike	3	5	3	12
World of Warcraft	3	0	3	7
Spelar inte spel	0	5	3	8
Annat spel	13	13	17	43



Figur 5.2 Andel elever i varje skolår som spelar spel på Internet

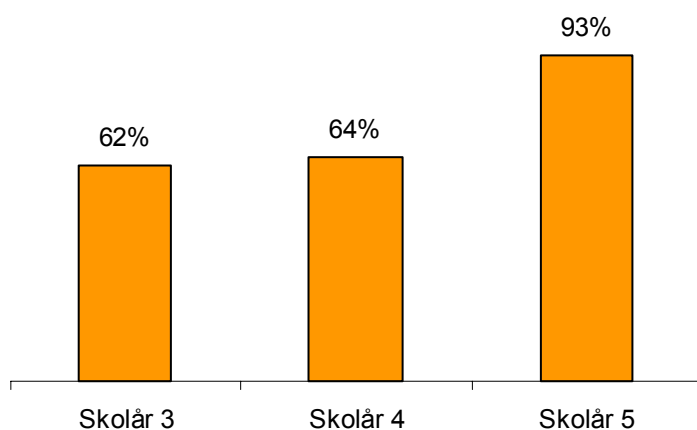
5.1.4 Chatt

Av de 60 eleverna i vår undersökning var det 70 % som ägnade sig åt att chatta på chattsidor och/eller via chattprogram. I tabell 5.3 redovisar vi på vilka chattsidor eller i vilka chattprogram eleverna chattar. I Medierådets (2006, s. 45) undersökning var andelen chattande elever 51 % av de tillfrågade. I vår enkät var det populäraste chattprogrammet MSN, vilket hade 93 % av de chattande eleverna som användare. Ingen elev i undersökningen använde sig av chattprogrammet ICQ som för några år sedan var mycket populärt. Två elever chattade i programmet Skype. Andelen elever i år 5 som chattade var betydligt högre än

andelen elever i år 3 och i år 4 (se figur 5.3).

Tabell 5.3 Chattsidor/program som eleverna använder (%)

	Skolår 3	Skolår 4	Skolår 5	Totalt
MSN	22	25	18	65
ICQ	0	0	0	0
KP-webben	7	7	5	18
Chattar inte	12	15	3	30
Annan chatt	0	2	2	3



Figur 5.3 Andel elever i varje skolår som chattar

5.1.5 Onlinevänner

35 % av eleverna i vår enkät har så kallade onlinevänner, alltså vänner som de har träffat och stiftat bekantskap med via Internet. Några har så många som 200 onlinevänner medan andra endast har några stycken. I snitt har varje elev, som har angett att de har onlinevänner, 40 vänner som de chattar med via Internet men som de inte har träffat i verkliga livet. Enligt Erlandsson (2006, s. 27) har de flesta barn ungefär 40 kamrater som de umgås med och som bor i närheten. Samtidigt kan de ha flera hundra kamrater via Internet som de aldrig har träffat i verkligheten. De flesta chattande eleverna har dock inte några onlinevänner utan chattar endast med vänner de har träffat i verkligheten, exempelvis klasskamrater. Även Medierådet (2006, s. 47) har kommit fram till att de flesta barn chattar med andra barn som de redan känner och inte stiftar nya bekanskap på Internet. Vi frågade eleverna om de någon gång hade lärt känna en person via Internet och sedan träffat denne i verkligheten. Av de 60 eleverna var det 5 % som hade träffat en eller flera personer. Av dessa gick två elever i år 5 och en elev i år 3.

5.2 Intervjustudie

Nedan redovisar vi de resultat vi fick fram under våra två intervjutillfällen med vår fokusgrupp som bestod av två flickor och två pojkar i skolår 3.

5.2.1 Regler för Internetanvändning

I intervjuerna berättade eleverna om vilka regler de hade hemma för användandet av Internet. Tre av de fyra eleverna hade regler som berodde på väder och tid på dygnet. Var det dåligt väder fick de vara inne på Internet och använda datorn mer än när det var bra väder. Två av dessa elever hade också restriktioner angående vilka sidor de fick besöka. Alla de fyra eleverna trodde att deras föräldrar hade någorlunda god vetskap om vad de gjorde på Internet, men två av eleverna trodde inte att föräldrarna egentligen brydde sig särskilt mycket. Enligt Medierådets (2006, s. 44) undersökning upplever drygt 70 % av barnen att de har regler hemma för hur de får använda Internet. Internet kan ses som en arena där barn kan agera utan vuxnas insyn. Barn möter vuxnas reaktioner i mindre utsträckning här än i andra media vilket gör att barnen får förlita sig på sin egen förmåga att bearbeta den information och det material som de kommer i kontakt med (Vårdsskildringsrådet, 2003, s. 21).

5.2.2 Onlinevänner

Sjöberg (Vårdsskildringsrådet, 2003, s. 18) hävdar att man gör skillnad på vänner man har på Internet och de vänner man har i verkligheten och att umgås med okända personer på Internet kan ses som en typ av underhållning. Enligt vår intervjustudie var eleverna medvetna om att man, precis som man själv använder en annan identitet, inte kan vänta sig att personen man chattar med faktiskt är vem den utger sig för att vara. Man träffar sällan de man lär känna på Internet och har en restriktiv inställning till ett möte. Ofta umgås man på Internet med personer som man redan känner.

I intervjuerna diskuterade eleverna kring ämnet onlinevänner. Alla fyra hade någon vän på Internet som de aldrig hade träffat. För två av eleverna hade kontakten tagits via *KP-webbens* chatt och de andra två hade fått kontakt via spelsidor som *Habbo* och *Ikariam*. Kontakten hade börjat med att de hade fått frågor om intressen och vad de hette. Från att chatta på den aktuella sidan övergick sedan kontakten till att ske via MSN. Ingen av de fyra eleverna som ingick i intervjun hade träffat en onlinevän i verkligheten.

5.2.3 Digital mobbning

I vår intervjustudie tror eleverna att det är lättare att mobba någon via Internet eftersom man kan vara anonym. Risken att bli avslöjad och sedan uppringd och utskälld av den mobbade personens föräldrar är mindre om personen inte vet vem man är, vilket man tror yngre personer är fruktas mer. Under intervjun svarar alla fyra elever att de någon gång stött på kränkande kommentarer av personer på Internet. Det har varit okända personer man träffat på chattsidorna *KP-webben*, *Blip* och *Habbo*. En av eleverna menar att det är jobbigt att höra taskiga kommentarer i verkligheten men att det är ännu värre att läsa orden, och på så sätt är det värre att bli mobbad på Internet. En av eleverna upplever att det inte finns någon att vända sig till på Internet. I skolan kan man alltid prata med en vuxen om man känner sig mobbad för att få hjälp. Två av eleverna tror att det är vanligare att man mobbar någon man känner och att det handlar om något pinsamt som hänt i skolan. Det är enligt dem inte heller lika farligt att bli retad på Internet om man inte känner personen eftersom kränkningen då inte upplevs som lika personlig.

Många chattsidor har regler för vilka ord som anses opassande och kränkande. På en del sidor har man moderatörer som övervakar eller deltar i olika chattrum för att se till att konversationernas innehåll inte är rasistiska eller nedsättande. Använder man opassande ord och uttryck riskerar man att bli avstängd från sidan. En av eleverna berättar hur man på en chattsida råkat ut för att en annan person skrivit svordomar trots att dessa är förbjudna. Genom att skriva en punkt mellan varje bokstav i svordomen kunde man undvika att bli ertappad.

Att man kan övervaka vad som skrivs på sidan beskriver Dunkels (2006) som en möjlighet att synliggöra mobbning och kränkande behandling. En elev beskriver en kränkande kommentar i skrift som värre än i tal, men genom kommunikation i skrift kan man få vad som sagts i konversationen på pränt långt efter att det faktiskt inträffat med hjälp av digitala spår som kan användas som bevis.

5.2.4 Grooming

Alla barn och unga är inte vana Internetanvändare och det är de mindre vana som ligger i riskzonen för att bli lurade av vuxna som söker kontakt med barn i sexuellt syfte då de inte har förmågan att direkt avgöra hur gammal personen är. Under intervjuerna talade barnen om vuxna som utger sig för att vara barn. Alla var medvetna om att den man chattar med inte nödvändigtvis är barn och att man innan man träffar personen måste ta reda på detta. Denna medvetenhet märktes tydligt i resonemangen kring onlinevänner när en av eleverna sa ”Jag har en annan kompis också, jag hoppas han är barn”. Eller som en elev resonerade ” Jag skulle nog också ha tagit reda på vem personen var. Och sen skulle jag nog se så att det inte var såna som Anders Eklund, förstår du det? Han som mördade Engla [...] Man ser så att de inte har varit med i nåt brott eller nåt sånt där [...] Sen skulle jag nog också fråga om telefonnummer, skola [...] för skolorna har ibland hemsidor och då kan man gå in på den och så kan man se om det är nåt barn som heter så”.

Eleverna trodde att många vuxna söker kontakt med barn på Internet. Därför ljuger barnen om sin ålder, om vilken skola man går på, var man bor och vad man heter. Man är rädd att det är en vuxen man berättar privat information till och riskerar då att bli kidnappad eller mördad. Eleverna nämnde ofta ett fall som fått mycket uppmärksamhet i media där en flicka blivit bortförd och mördad. Eleverna trodde att flickan hade varit i kontakt med mördaren på Internet. En av eleverna trodde sig ha blivit kontaktad av en vuxen efter att elevens föräldrar hade förklarat att kontaktsökandet verkade misstänksamt.

Eleverna resonerade också kring risken med att ha en falsk identitet. Om man ljuger om vem man är och var man går i skola menade de att om det finns någon vid samma namn på den skolan man angivit skulle den personen riskera att bli kidnappad istället. Att man ljuger på Internet är ett vanligt fenomen. Enligt eleverna i intervjun ljuger man om vad man heter, var man bor, hur gammal man är och vilken skola man går på. Man är försiktig med att lämna ut den typ av privat information som gör att man kan bli identifierad och i värsta fall uppsökt av en pedofil.

6 Diskussion

Här diskuterar vi och tar upp de intressanta iakttagelser som vi har gjort och de tankar som har väckts under arbetets gång. Vi kopplar samman tidigare forskning med resultaten från vår egen studie.

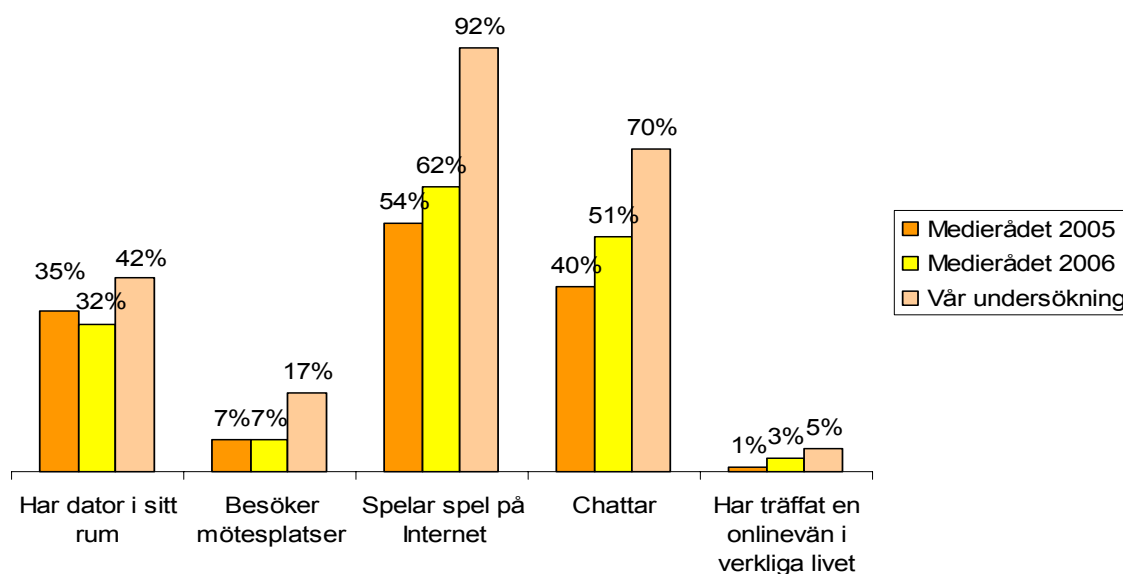
6.1 Internetvanor

Andelen elever i vår undersökning som hade tillgång till Internet hemma var hög, likaså andelen elever som hade dator i sitt rum. Bland dem som hade dator i sitt rum var största delen femteklassare, därefter fjärdeklassare och sist tredjeklassare. Vi tror att orsaken till att de äldre eleverna i större utsträckning hade dator på sitt rum har ett samband med att man spenderar mer tid på Internet ju äldre man blir och att användandet får en mer privat karaktär som i sin tur medför ett större behov av avskildhet.

I vår enkätundersökning finner vi att de yngre barnen spelar spel på Internet i större utsträckning än de äldre. I jämförelse med Medierådets undersökning (2006, s. 45) ser vi att även den visar en tendens till minskning av spelande med stigande ålder. Den spelsida som var populärast hos eleverna i vår undersökning var Spela.se. Trots att den var populärast hade den en låg andel besökare från skolår 5. Troligtvis är detta en spelsida som riktar sig mot en yngre publik och som förmodligen inte är lika attraktiv för eleverna i skolår 5.

Under arbetet med vår enkätundersökning förvånades vi över det stora antal onlinevänner som en del av eleverna hade. Några hade så många som 200 onlinevänner. Däremot var det få elever som hade träffat en onlinevän i verkliga livet.

Vår enkätundersökning överensstämde i relativt stor utsträckning med de två undersökningar som genomfördes av Medierådet år 2005 och 2006. I Medierådets undersökningar kan man se en ökning av Internetanvändandet över tid och när vi jämför våra resultat ser vi en tendens till att Internetanvändandet fortsätter att öka. I figur 6.1 visar vi en jämförelse mellan vår undersökning och Medierådets två undersökningar på ett överskådligt sätt.



Figur 6.1 Jämförelse mellan Medierådets undersökningar och vår egen undersökning

6.2 Digital kommunikation

När det gäller den andel elever i vår undersökning som chattar såg vi tendenser till att andelen ökade med stigande ålder. Vi tror att detta beror på att dessa barn, framförallt i skolår 3, är så pass unga att de är i början av sin läs- och skrivutveckling och därför inte alltid behärskar skriftspråket tillräckligt för att kunna kommunicera tillfredsställande i chattsammanhang där man kommunicerar i snabb takt. Hård av Segerstad och Sofkova Hashemi (2002, s. 125) beskriver de svårigheter det innebär att kommunicera via chatt. De menar att man måste anpassa sitt språk efter den tidsram och den storlek på meddelanden som man har att förhålla sig till när man chattar. Har man ett begränsat skriftspråk kan det vara en svårighet att skriva meddelanden på ett snabbt och effektivt sätt.

6.3 Internets konsekvenser

Under vår intervjustudie lade vi märke till hur engagerade eleverna var i ämnet och att de mer än gärna talade om sina upplevelser på Internet. Både vår enkätundersökning och intervjustudie var en positiv upplevelse då elevernas tankar och åsikter om deras Internetvanor gav oss mycket att fundera över. Vi förväntade oss att eleverna skulle berätta om hur de hade påhittade identiteter på Internet och om hur de experimenterade med dessa. Eleverna berättade att de utger sig för att vara andra personer men att syftet inte var att experimentera med sin identitet. I intervjuerna nämner de vid ett flertal tillfällen ett aktuellt fall där en man kidnappat och mördat en 10-årig flicka. Uppståndelsen i media har varit stor kring fallet och man har kunnat följa händelserna från sökandet av flickan till begravningen och detta har varit ett samtalsämne på allas läppar. Vi kan inte veta vilken inverkan media har på barns uppfattning om hur verkligheten ser ut, men vi kan konstatera att barn reflekterar över vad de upplever och försöker göra saker begripliga och logiska. Eleverna tror att mördaren har varit i kontakt med flickan på Internet och att han sedan har sökt upp henne. De undviker själva att ge ut privat information såsom namn, ålder, vilken skola de går på och vilken adress de bor på och använder istället påhittade identiteter. Barnen talar om att ljuga på Internet som ett sätt att skydda sig snarare än att experimentera med sina identiteter. Man utger sig för att vara någon annan för att inte kunna bli identifierad och uppsökt. Vår uppfattning är att eleverna är väl medvetna om att det finns risker med att chatta med okända människor. Eleverna är rädda för att de ska bli uppsökta av en pedofil som de omedvetet har chattat med. Man talar till och med om en rädsla för att det ska finnas en person som har den påhittade identiteten som råkar ut för något. Detta ger oss anledning att tro att huvudsyftet med att ljuga om sin identitet inte är att experimentera med sin identitet, trots att det blir konsekvensen, utan för att skydda sig.

Det är bra att eleverna är medvetna om riskerna, men samtidigt är det synd att de känner en så stor oro och rädsla. Vi tror att barn idag är medvetna om de risker som Internetanvändande medför men att de behöver kontinuerlig uppdatering i hur man surfar säkert för att minimera riskerna.

Att mobbning sker digitalt ger en möjlighet att synliggöra situationer som annars skulle ha varit svåra att upptäcka. En av nackdelarna med att mobbning sker digitalt är att mobbaren har en möjlighet att vara anonym och därför är svår att identifiera. Många chattsidor har restriktioner om hur man får uttrycka sig och om vad man får skriva, men det är svårt att förhindra att mobbning eller kränkande handlingar sker. Det finns sätt att kringgå dessa regler vilket en av eleverna beskriver i intervjun. Eleven blev kränkt på en chattsida av en person som undvek att bli påkommen genom att denne satte en punkt mellan varje bokstav i de svordomar och fula ord som denne använde.

Taran Björnstad och Tom Ellingsen (Våldsskildringsrådet, 2003, s. 21) beskriver hur barn har sig själva att förlita sig på när de surfar på Internet. De båda poängterar, precis som Elza Dunkels (2006, s. 54) hur viktigt det är att vuxna inte lämnar barn vinda för våg i cyberrymden och menar att det är ett alldeles för stort ansvar för ett barn att ta. Eftersom barn och unga idag spenderar så mycket tid på Internet är det de vuxnas ansvar att se till att det är en säker plats att vara på. Mats Andersson, som genom företaget Netscan arbetar med att söka upp pedofiler, gör ett uppskattat och bra arbete liksom de Internetsidor där man anställt personer som arbetar preventivt mot negativt beteende på olika chattforum. Varje förälder och lärare bör vara insatt i och stödja detta arbete. De bör också veta vad man kan göra för att hjälpa barn och unga att surfa på ett säkert sätt. Vi har lagt till en bilaga med tips på var man kan hitta information och material kring att surfa säkert (se bilaga C).

6.3.1 Konsekvenser för den pedagogiska verksamheten

Som vi nämnde i kapitel 3.2.1 hävdar Prensky (2001, s. 1) att skolan inte är anpassad till att undervisa dagens barn och unga som han kallar digital natives. Detta beror på att dagens unga generation har helt andra förutsättningar än när den äldre generationen växte upp. I våra intervjuer berättar barnen att deras lärare inte kan något om datorer och Internet. Barnen får inte använda Internet på skoltid eftersom pedagogerna, enligt barnens uppfattning, är rädda för att få virus. Det enda de får göra med datorn i klassrummet är att skriva i programmet Microsoft Word. Enligt Hård af Segerstad och Sofkova Hashemi (2005, s. 123) används skoldatorer mest till att renskriva färdiga texter och ibland även till Internetsökning, vilket innebär att skolan i vår undersökning inte verkar vara något undantag från hur det ser ut i dagens skolmiljö.

Enligt Hernwall (2002, s. 303) ser många elever datorn i klassrummet som en fristad från det vanliga skolarbetet eller som ett mellanting mellan skolarbete och fritid. Genom att datorn är kopplad till Internet kan man nästan bokstavig talat kliva ut från skolans värld och istället kliva in i ”cyberrummets digitala motsvarigheter” (ibid., s. 303).

Vi undrar om det får konsekvenser att som lärare inte använda sig av IT i den pedagogiska verksamheten. Prensky (2001, s. 1) beskriver dagens unga generation som infödda i vår tids digitala samhälle och att de inte har någon tidigare livsstil att jämföra med. Eftersom dagens samhälle på många sätt är annorlunda från förr är det svårare för den äldre generationen att kunna undervisa den yngre idag. Elza Dunkels (2006, s. 54) frågar sig hur en yngre generation kommer att acceptera att deras kunskap inte räknas i skolan och om de kommer att finna andra vägar. Exemplet om flickan Elvira i kapitel 3.2.3 visar att skolan inte anser att det informella lärandet som sker med hjälp av exempelvis Internet och datorer har samma värde som det formella lärandet som sker i skolan. Avsaknaden av IT i skolorna sätter begränsningar för en integration av det informella och det formella lärandet.

Att eleverna i vår undersökning säger att deras lärare inte kan något om datorer kan tyda på att eleverna kan mer om IT än sina lärare eller att de har olika kunskaper inom IT-området. Detta är även den uppfattning man får när man tar del av aktuell forskning kring ämnet, exempelvis Prenskys (2001). Många barn och unga har större kunskaper om datorer och IT än vad många i den äldre generationen har. Enligt Lpo 94 ska läraren ”utgå från varje enskild individs behov, förutsättningar, erfarenheter och tänkande” (Utbildningsdepartementet, 1994, s. 12). Läraren bör följaktligen vara insatt i och kunnig om de förutsättningar som dagens elever har eftersom de till stor del skiljer sig från hur det såg ut för några decennier sedan. I dessa förutsättningar ingår de IT-kunskaper som eleverna besitter. Det finns enligt forskningsrapporter stor potential för IT i skolan. Dock bör det betonas att tekniken aldrig kommer att

ersätta läraren, utan läraren ska istället agera handledare åt eleverna i deras IT-användande. För att kunna uppfylla den rollen behöver dagens lärare fortbildning inom IT-ämnet (Bergqvist, 2005, s. 18-19).

Att använda datorn i den pedagogiska verksamheten kan också göras utanför skoltid. Tack vare Internets många kommunikationsmöjligheter kan lärare kommunicera med sina elever även på elevernas fritid. Med hjälp av mötesplatser på Internet kan lärare skapa ett forum där elever och lärare kan mötas. Läraren kan där exempelvis lägga ut arbetsuppgifter och material till eleverna som i sin tur kan använda forumet till att hjälpa och ta hjälp av varandra. Att ha digitala läxor kan underlätta för eleverna genom att de slipper bära böcker fram och tillbaka till skolan och därmed riskera att glömma dem hemma. Läxor brukar vanligtvis innebära en hel del papper och om man istället kan använda digitala läxor minskar man pappersmängden och främjar den hållbara utvecklingen.

Även föräldrarna kan engageras i detta forum vilket ger dem större inblick i deras barns skolgång och kan på så sätt ge dem mer relevant hjälp vid till exempel läsläsning. Kommunikationen mellan skola och hem samt mellan föräldrarna till barnen i klassen kan underlättas genom att man har ett gemensamt forum. På forumet kan läraren etablera en mer avslappnad relation till sina elever eftersom de oftast upplever Internet som ett informellt fenomen (Anderhag, Selander & Svärde-Åberg, 2002, s. 168-175).

Barn och ungdomar kommer alltid att ha intressen som skiljer sig från vuxnas och varje generation kommer att beklaga sig över den yngre generationens livsstil. Vi har kommit fram till att barnen faktiskt använder datorn till att göra de saker som man förr hade fler redskap till att utföra, exempelvis behövde man en stereo för att lyssna på musik, en penna och papper för att skriva, en telefon för att kommunicera med sina vänner med mera. Idag lyssnar man på musik, spelar spel, tecknar, kommunicerar och gör skolarbeten på datorn. Att ha allt på samma ställe gör också att barn idag lärt sig att göra fler saker samtidigt.

6.4 Förslag till framtida forskning

Vår studie bestod av en enkät samt intervjuer i en fokusgrupp i syfte att undersöka barns Internetvanor. Något vi fann intressant var hur Sjöberg (Våldsskildringsrådet, 2003) hade kommit fram till sina resultat. Hon hade, liksom vi, använt sig av enkäter samt intervjuer. Dessutom hade hon låtit barnen föra dagbok i en vecka för att få större inblick i vad media hade för roll i deras liv. Vi tror att det hade varit intressant att göra på liknande sätt med de barn vi har haft med i vår undersökning. Om barnen självmant skriver om vad de gör på Internet kan man sannolikt få fram ett helt annat material än om man frågar dem på förhand bestämda frågor.

En möjlighet att utveckla arbetet ytterligare är att ta ett internationellt perspektiv. Ett annat alternativ är att vidga omfånget av undersökningen till att ha ett högre deltagande av elever från olika delar av landet.

6.5 Slutord

I vårt kapitel 3.2 skriver vi om både Bards och Söderquists (2001) och Markings (Våldsskildringsrådet, 2003) uppfattningar om den nya värld vi idag lever i och hur den påverkar dem som växer upp i den. Den nya tekniken fortsätter att utveckla vårt samhälle och mycket kommer att hända innan våra elever är vuxna och själva ska ut i arbetslivet. Skolan ska vara i framkant och rikta sig till dagens unga och deras behov, men samtidigt är det svårt att veta vilka behoven är eftersom vi ännu befinner oss i början av en informationsrevolution

som vi inte kan förutspå fortsättningen på. Att rubba skolans starka traditioner och ramar kan vara som att flytta ett berg men vi vill trycka på vikten av att man redan tidigt i sin lärarutbildning lär sig hantera den nya tekniken och får förståelse för barns digitala verklighet samt de pedagogiska konsekvenser som införandet av nya verktyg i skolan innebär.

De elever du som lärare kommer att undervisa kommer förmodligen att skriva mycket på sin fritid, via ett chattprogram eller genom sms. De kommer att använda förkortningar och uttryckssymboler du inte förstår. De kommer att kommunicera med människor de inte känner, trots att de vet att det kan vara en pedofil. De kommer att ljuga om sin identitet för att skydda sig, men också för att ta tillfället att vara någon annan för en stund. De flesta kommer att stöta på eller själva yttra kränkande ord. En del elever kommer att uppleva det som värre än andra att det sker på Internet. Allt detta kommer att påverka din roll som lärare eftersom detta är deras liv och om du inte vet vad de möter kan du inte heller möta eleverna där de befinner sig. Skolans roll skall vara vägvisande, men vad händer när vuxenvärlden fördömer den verklighet som barn och unga lever i? Datorn och IT har förändrat vårt samhälle i grunden. Barnen i dagens skola är födda in i detta samhälle och datorer och Internet är neutrala objekt för dem. Idag har eleverna helt andra förutsättningar och en framtid att gå till mötes som vi inte ens kan föreställa oss. Datorer och IT har förändrat hur vårt samhälle fungerar, så varför inte dra nytta av utvecklingen i skolan. Lärarutbildningen bör se till att alla studenter får en bra IT-utbildning och det borde ingå i alla kurser. Således bör även skolan ha en kontinuerlig utbildning av sin personal i den takt som IT-utvecklingen fortgår. Även styrdokument bör anpassas till dagens IT-samhälle för att ge eleverna de bästa förutsättningarna för ett livslångt och meningsfullt lärande.

Referenser

Litteratur

- Anderhag, P., Selander, S. & Svärdemo-Åberg, E. (2002). Interaktivitet och hypertextualitet? Om digital kommunikation och digitala läromedel, i *Utm@ningar och e-frestelser – it och skolans lärkultur* (s. 166-189). Stockholm: Prisma.
- Bard, A. & Söderqvist, J. (2001). *Nätokraterna*. Stockholm: Pocky.
- Barnens rätt i samhället. (2006). *Vad berättar barn om Internet, IT och mobiltelefoner. En studie av samtal och mejl till BRIS*. Hämtat 12 maj, 2008 från <http://www.bris.se/upload/Material/Rapport%20IT%20Medieradet.pdf>
- Bergqvist, T. (2005) IT och lärande – i skola och lärarutbildning. *Tidskrift för lärarutbildning och forskning*, 12(1-2), 11-20. Hämtat 7 maj, 2008 från http://www.educ.umu.se/presentation/publikationer/lof/lofu_nr1-2_2005.pdf
- Björnstad, T. L. & Ellingsen, T. (uå). *Nettsvermere*. Statens Filmtilsyn (Norge). Hämtad 8 maj, 2008 från <http://saft.medieraadet.dk/upload/nettsvermere.pdf>
- Brottsförebyggande rådet [Brå]. (2007). *Vuxnas sexuella kontakter med barn via Internet. Omfattning, karaktär, åtgärder*. Rapport 2007:11. Hämtat 12 maj, 2008 från http://www.bra.se/extra/measurepoint/?module_instance=4&name=Vuxnas%20sexuella%20kontakter%20med%20barn%20via%20Internet.pdf&url=/dynamaster/file_archive/070420/cd7f4b0c8c1173741cab507b8010d9c2/2007%255f11%255fVuxnas%255fsexuella%255fkontakter%255fmed%255fbarn%2520%255fvia%255fInternet.pdf
- Carlén, U. & Bergenholtz, J. (2006). Att utveckla och driva nätbaserade mötesplatser – företrädare berättar, i Jobring, O., Carlén, U. & Bergenholtz, J. [red]. *Att skapa lärgemenskaper och mötesplatser på nätet* (s. 27-48). Lund: Studentlitteratur.
- Dunkels, E. (2006). The Digital Native as a Student – Implications for Teacher Education. *Tidskrift för lärarutbildning och forskning*, 13(1), 43-58. Hämtat 10 maj, 2008 från http://www.educ.umu.se/presentation/publikationer/lof/lofu_nr1_2006.pdf
- Ekholm, M. & Fransson, A. (1994). *Praktisk intervjuteknik* (4:e uppl.). Norstedts.
- Enochsson, A. (2006). Lära i Lunarstorm, i Jobring, O., Carlén, U. & Bergenholtz, J. [red]. *Att skapa lärgemenskaper och mötesplatser på nätet* (s. 93-116). Lund: Studentlitteratur.
- Enochsson, A. (2007). *Internetsökningens didaktik*. Stockholm: Liber.
- Erdis, M. (2000). *Juridik för pedagoger*. Lund: Studentlitteratur.
- Erlandsson, H. (2006). *Barn, unga och Internet. Allt med alla alltid*. Sundbyberg: Docendo.
- FBI Publications, A Parent's Guide to Internet Safety. Hämtat 12 maj, 2008 från <http://www.fbi.gov/publications/pguide/pguidee.htm>
- Hård af Segerstad, Y. (2002). *Use and Adaption of Written Language to the Conditions of Computer-Mediated Communication*. Department of Linguistics, Göteborg University.
- 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. Hämtat 7 maj, 2008 från http://www.educ.umu.se/presentation/publikationer/lof/lofu_nr1-2_2005.pdf
- Jacquemot, N. (2002). *Kärlek, relationer & möten på Internet*. Stockholm: Bokförlaget DN.

- Jobring, O., Carlén, U. & Bergenholtz, J. (2006). Att skapa lärgemenskaper och mötesplatser på nätet, i Jobring, O., Carlén, U. & Bergenholtz, J. [red]. *Att skapa lärgemenskaper och mötesplatser på nätet* (s. 15-26). Lund: Studentlitteratur.
- Linderoth, J. (2004). *Datorspelandets mening – Bortom idén om den interaktiva illusionen*. Göteborg: Acta Universitatis Gothoburgensis.
- Medierådet. (2005). *Ungar & medier*.
- Medierådet. (2006). *Ungar & medier*.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. I *On the Horizon*, NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001. Hämtat 9 maj, 2008 från <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- Regeringskansliet Justitiedepartementet. (2007). Vuxnas kontakter med barn i sexuella syften. Ds 2007:13. Hämtat 23 maj, 2008 från <http://www.regeringen.se/content/1/c6/08/06/67/a6e5f631.pdf>
- Stukát, S. (2005). *Att skriva examensarbete inom utbildningsvetenskap*. Lund: Liber.
- Sveningsson, M. (2006). Anonymitet i gemenskaper på nätet, i Jobring, O., Carlén, U. & Bergenholtz, J. [red]. *Att skapa lärgemenskaper och mötesplatser på nätet* (s. 117-138). Lund: Studentlitteratur.
- Säljö, R. (2000). *Lärande i praktiken – ett sociokulturellt perspektiv*. Stockholm: Prisma.
- Hernwall, P. (2002). Barn kommunicerar - om en dimension av barns digitala rum, i Säljö, R. & Linderoth, J. [red]. *Utm@ningar och e-frestelser – it och skolans lärkultur* (s. 302-321) Stockholm: Prisma.
- Utbildningsdepartementet. (1994). *Läroplan för det obligatoriska skolväsendet, förskoleklassen och fritidshemmet Lpo 94*. Stockholm: Utbildningsdepartementet. Hämtat 5 maj, 2008 från <http://www.skolverket.se/publikationer?id=1069>
- Vygotskij, L. S. (1962). *Thought and Language*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Press.
- Våldsskildringsrådet. (2003). *Barnens nät – nätets barn*. Våldsskildringsrådets skriftserie nr 29. Hämtat maj, 2008 från http://www.medieradet.se/upload/Rapporter_pdf/Nr_29_Barnens_nat.pdf

Internet

Bilddagboken. Hämtat 5 maj, 2008 från <http://bilddagboken.se/>

Freewebs. Hämtat 5 maj, 2008 från <http://freewebs.com/>

Habbo. Hämtat 15 maj, 2008 från <http://www.habbo.se/>

Hamsterpaj. Hämtat 5 maj, 2008 från <http://www.hamsterpaj.net/>

Ikariam. Hämtat 15 maj, 2008 från <http://www.ikariam.com/>

KP-webben. Hämtat 5 maj, 2008 från <http://kpwebben.se/>

Lunarstorm. Hämtat 5 maj, 2008 från <http://www.lunarstorm.se/>

Netscan. Hämtat 9 maj, 2008 från <http://www.netscan.se/>

Pussas. Hämtat 5 maj, 2008 från <http://www.pussas.se/>

Skunk. Hämtat 5 maj, 2008 från <http://skunk.spray.se/>

Snicksnack. Hämtat 5 maj, 2008 från <http://www.snicksnack.nu/>

Spela.se. Hämtat 5 maj, 2008 från <http://www.spela.se/>

Stardoll. Hämtat 5 maj, 2008 från <http://www.stardoll.com/sv/>

Bilaga A: enkätfrågor

1. I vilken klass går du?

Kryssa i ett alternativ.

- 3: an
 4: an
 5: an

2. Är du tjej eller kille?

Kryssa i ett alternativ.

- Tjej
 Kille

3. Har du tillgång till Internet hemma?

Kryssa i ett alternativ.

- Ja
 Nej

4. Har du dator i ditt rum?

Kryssa i ett alternativ.

- Ja
 Nej

5. Vilka av dessa mötesplatser/communities på Internet använder du?

Kryssa i ett eller flera alternativ.

- Lunarstorm
 Pussas
 Snicksnack
 Skunk
 Bilddagboken
 Jag besöker inga mötesplatser på Internet
 Jag besöker en annan mötesplats som heter

6. Om du besöker mötesplatser på Internet, vad gör du där?

Kryssa i ett eller flera alternativ.

- Jag letar nya vänner
 Jag umgås med vänner
 Jag besöker inte mötesplatser på Internet
 Jag gör annat. Vad?

7. Vilket eller vilka av dessa onlinespel spelar du?

Kryssa i ett eller flera alternativ.

- Blipville
- Habbo
- Zorklandet
- Hamsterpaj
- Playdo
- Spela.se
- Counter Strike
- World of Warcraft
- Jag spelar inte onlinespel
- Jag spelar ett annat spel som heter

8. Vilken eller vilka av dessa chattsidor/chattprogram använder du?

Kryssa i ett eller flera alternativ.

- MSN/Windows Live Messenger
- ICQ
- Kamratpostens chatt
- Jag chattar inte.
- Jag chattar på en annan sida/i ett annat program som heter

9. Har du vänner på Internet som du inte har träffat i verkligheten?

Kryssa i ett alternativ.

- Nej
- Ja. Hur många?

10. Har du lärt känna någon på Internet som du sedan har träffat i verkligheten?

Kryssa i ett alternativ.

- Nej
- Ja. Hur många?

Spara >>

Bilaga B: intervjuguide

Dessa frågor ställdes till eleverna under de två intervjuerna i fokusgruppen:

- Har ni regler för hur du får använda Internet hemma?
- Vet dina föräldrar vad du gör på Internet?
- Hur kan de veta vad du gör på Internet?
- Vad gör du när du surfar på Internet?
- Om man har vänner på Internet som man inte har träffat i verkligheten, hur lärde man känna varandra?
- Skulle du våga träffa någon som du har spelat eller chattat med som du aldrig har träffat tidigare?
- Tror du att det är vanligt att man ljuger på Internet?
- Vad tror du att man ljuger om?
- Tror ni att det är vanligt att vuxna är inne på Internet och försöker ta kontakt med barn?
- Tror ni att ni har blivit kontaktad av någon vuxen?
- Vad är det värsta som kan hända på Internet tror ni?
- Tror du att det är vanligt att man mobbar på Internet?
- Har du hört om någon som blivit mobbad på Internet någon gång?
- Varför tror du att man mobbar?
- Har du varit med om att någon har skrivit taskiga saker?
- Känns det mindre om man blir retad på Internet?
- Använder ni Internet i skolan?
- Kan barn mer än vuxna om Internet?
- Kan ni lära er någonting på Internet som ni inte kan lära er i skolan?
- Vad hade ni velat använda datorn till i klassrummet?

Bilaga C: tips för säkert surfande

Dessa tips på länkar/litteratur kan vara användbara för både föräldrar och lärare. Personerna bakom dessa sidor eller böcker arbetar för att informera om och förebygga de faror som finns på Internet.

- **Medierådet** redovisar undersökningar om barns och ungas Internetvanor som kan vara intressanta för föräldrar och lärare att ta del av. Se www.medieradet.se
- **Netscan** är ett företag som arbetar för att göra vardagen säkrare för barn och unga som använder Internet. På deras hemsida www.netscan.se finns läsvärd information för framförallt föräldrar.
- **FBI Publications** skriver i sin A Parent's Guide to Internet Safety om de faror för barn som lurar på Internet. Se <http://www.fbi.gov/publications/pguide/pguidee.htm>
- **Barn och Internet** är en Internetsida som ”hjälp dig att ta ansvar” över ditt barns surfande. Där tipsas även om ytterligare litteratur och hemsidor för säkert surfande. Se deras sida www.barnochinternet.se
- **Ingen är så söt som du ;-)** är en skönlitterär bok som handlar om en flicka som genom Internet blir kontaktad av en äldre man som utger sig för att vara en jämnårig pojke. Boken kan med fördel användas i skolan med efterföljande diskussioner, dock ej med för unga elever. I slutet av boken finns tips till både barn och föräldrar om hur man ska agera om någon tar kontakt med barn i sexuellt syfte. Boken är skriven av Siv Widerberg och Mats Andersson (grundaren bakom Netscan).
- **Barn, unga och Internet. Allt med alla alltid** är ett häfte som redovisar statistik och intressant information över barns Internetvanor. Häftet skrevs av Hans Erlandsson 2006.