

Ungas samspel online

Liselotte Eek-Karlsson, Linnéuniversitetet

Unga kommunicerar alltmer via digitala medier. Smarta mobiler och mobilt internet har haft stor betydelse för online-kommunikationens utveckling. När den nätbaserade kommunikationen tog fart inleddes en diskussion i media, i skolan och bland vårdnadshavare över hur unga behandlar varandra online. En bild av en klyfta mellan unga och vuxna växte fram där vuxenvärldens okunskap, bristande förmåga och begränsade erfarenhet gällande den tekniska utvecklingen framhölls (Prensky, 2001). Unga beskrevs å ena sidan som en nätgeneration med oanade möjligheter att ta till sig ny teknik, å andra sidan som moraliska utmanare – näthat och nätmobbning frodas online. Det är många bilder av ungas nätbaserade kommunikation som träder fram, inte minst i media, vilket innebär svårigheter att ge en överskådlig och rättvis översikt av vad unga gör och hur de hanterar varandra på nätet. Forskning visar svårigheten med att se unga som en homogen grupp som alla agerar på samma sätt online. Unga utvecklar olika argument och förklaringar för sina interaktioner online, beroende på den egna förståelsen, den egna kunskapen och de sociala sammanhang de befinner sig i. Oavsett var människor möts, online eller offline, utvecklas komplexa relationer som är svåra att beskriva endimensionellt (Gee, 2005; Selwyn, 2009; Kuehn, 2012). I lärares uppdrag ingår att bidra till att unga utvecklar ett demokratiskt förhållningssätt som utgår från alla människors lika värde (Skolverket, 2019 Skolverket, 2011). Ett systematiskt arbete som inbegriper både det som händer i skolan och på nätet är en framgångsfaktor för att lyckas med uppdraget. En central aspekt i detta uppdrag är att utgå från ungas egna erfarenheter, exempelvis om sina nätvanor och hur de tänker om sin nätbaserade kommunikation (Skolinspektionen, 2016).

Att bli en del av en gemenskap

Utvecklingen av den nätbaserade kommunikationen har lett till många nya arenor för samvaro som tidigare inte varit möjlig. Det finns flera skäl till att unga väljer att träffas online, där ett skäl handlar om att dela ett gemensamt intresse. Många unga följer och är delaktiga i andras bloggar eller videobloggar, men det är färre som har startat egna bloggar eller videobloggar (Statens medieråd, 2019). Olika nätbaserade spel med chattfunktion är ett annat exempel. Här är inte det viktiga vem man interagerar med, utan man samlas kring ett gemensamt intresse. Motsatsen är de unga som ser den nätbaserade kommunikationen som en möjlighet bevara och befästa den sociala identitet och tillhörighet som skapats utanför nätet, exempelvis i skolan. Här är inte intresset i

fokus, utan det centrala är att bli sedd och uppmärksammas av kamrater man känner sedan tidigare. Gemenskap och tillhörighet förstärks via online-kommunikationen. I texten nedan beskrivs båda dessa utgångspunkter.

Intresseinriktad gemenskap

När unga samlas runt ett delat intresse finns stora möjligheter att sudda ut geografiska, sociala och kulturella skillnader som finns utanför nätet. James Paul Gee är en amerikansk forskare som intresserar sig för språk och lärande, bland annat i relation till den tekniska utvecklingen. Han använder begreppet 'affinity space' för att visa att gemenskaper kan utvecklas online, som inte är avhängigt vare sig av det fysiska rummet eller av tidigare uppbyggda samhörigheter. Ett specifikt intresse, till exempel fotboll, hästar eller ett spel, kan vara en anledning till att träda in i det nätbaserade rummet och här kan alla som delar detta intresse samlas. Både nybörjare och erfarna delar samma utrymme, men olika förståelse skapas beroende på tidigare erfarenhet och kunskap. Varje individ blir en del av ett stort nätverk och här uppkommer många tillfällen för kunskapsutbyte. Oavsett status i den fysiska världen betraktas nytillkomna användare som nybörjare och får en lägre status än de som kan hantera rummets olika funktioner. Ungdomar som är utsatta utanför nätet kan hitta ett frirum online, där de kan utveckla relationer med andra unga som de inte känner sedan tidigare och som kan bidra till en positiv utveckling av självkänslan. Grupper som inte har makt över agendan offline, kan lättare göra sina röster hörda i dessa forum (Gee, 2005). I de intresseinriktade nätbaserade rummen kan normer och konventioner skapade offline sättas ur spel. Istället uppkommer en frihet att utveckla egna regler och förhållningssätt som kan innebära att både gemenskap och tillhörighet förstärks. När unga träffas i nya konstellationer, där gruppmedlemmarna inte känner varandra sedan tidigare, finns möjligheter att testa och pröva olika sociala jag (Kuksa & Childs, 2014).

Ibland görs jämförelser mellan ett klassrum och ett nätbaserat rum, där det nätbaserade beskrivs ha vissa fördelar. De kategoriseringar som finns i samhället, gällande till exempel klass, kön och etnicitet, begränsar ofta handlingsutrymmet för den enskilda individen. Det är väldigt svårt att göra sig av med invanda roller, tilldelade positioner och de förväntningar som dessa skapar. Det gör att det kan vara svårt att skapa en gemenskap offline som enbart utgår från ett delat intresse och som inte tar hänsyn till grupptillhörighet. Här fyller det nätbaserade samspelet en viktig funktion. En av online-arenans grundläggande fundament är att bygga olika nätverk, där unga kan lära av varandra och där innehållet är i fokus. I klassrummet uppmuntras inte alltid ett nätverkande över gruppgränser och det innebär att maktordningar också kan bli svåra att förändra (Gee, 2005).

Kamratinriktad gemenskap

På samma sätt som fotbollsplanen, stallet eller fiket är rum där sociala samspelsprocesser sker, fyller sociala medier en liknande funktion för många unga. Under ungdomsåren är det speciellt viktigt att hitta en tillhörighet. Att få uppmärksamhet, bli sedd och bekräftad av kamrater är ett vägande argument för att delta på olika nätbaserade forum. Online-kommunikationen är därför betydelsefull för att skapa, utveckla och vidmakthålla positiva sociala tillhörigheter.

Unga möts på olika sätt i sociala medier och det som inverkar på relationskvaliteten är närheten till den man kommunicerar med. Ju närmare vän desto högre krav på att vara respektfull och inkännande. Bekräftelse från kamrater, speciellt från nära vänner, är viktigt för självkänslan. Den nära vänskapen måste därför vårdas, både online och offline. Ansvar för de nära vännerna förändras inte även om kontexten förändras, men beroende på online-arenans karaktäristik gäller det att vara extra varsam. Att lämna ut ett privat innehåll eller att kommentera oövertänt kan bli ödesdigert för alla inblandade parter. Samspelet med de nära vännerna utgår från ömsesidighet och respekt för varandra, där förmåga att kunna lyssna, att känna empati och att både ta emot och visa omsorg är centrala aspekter. Att finnas till hands för att ge stöd och bekräftelse är centralt och här fyller gilla–knappen en viktig funktion för att visa uppmärksamhet. Att skriva kommentarer som ”du vet att jag älskar dig” och ”du är bäst” är ytterligare exempel på hur nära vänner bekräftar varandra. Ungdomarna har höga förväntningar på hur en nära vän bör uppträda i interaktionerna online och dessa överenskommelser får inte brytas. Vänskapen bygger på förtroende och ungdomarna måste lita på att kamraten exempelvis inte sprider ett känsligt innehåll. En trygg social tillhörighet fungerar också som ett skydd mot kränkningar från andra kamrater. Nära vänner som ställer upp och stödjer när det behövs gör att det blir lättare att skaka av sig en elak kommentar (Eek-Karlsson, 2015).

Unga kommunicerar inte enbart med nära vänner online, utan de samspekar ofta med hundratals kamrater. När kommunikationen sker med perifera vänner utvecklas andra moraliska förhållningssätt än de som finns i den nära vänskapskretsen, då dessa relationer inte behöver vårdas på samma sätt. Istället träder andra värden in som handlar om positionering och makt. Det blir effektivt eftersom interaktionerna online ofta är synliga för många. Specifika moraliska normer och konventioner kan befästas och bli normaliserade i den nätbaserade kommunikationen – en handling som är moraliskt fel offline kan lättare rättfärdigas online. Känslan av att vara gömd bakom en skärm gör att ansvaret för varandra minskar och moraliska gränser kan därmed utmanas. Rädslan för repressalier är inte lika stor, det är svårt att direkt slå tillbaka om man fått negativa kommentarer. Oftast syns inte mottagarens reaktion och det gör också att känslan av skam och skuld minskar (Eek-Karlsson, 2015).

Ett villkorat samspel

När sociala medier gjorde sitt intåg i världen fanns en uppfattning om att människor skulle kunna mötas på lika villkor. Som beskrivits tidigare finns möjligheter att online pröva nya sociala jag. Men forskning visar också att det är svårt att kliva utanför samhällets normer och värderingar och att sätta sig över de roller och positioneringar som utvecklats i olika grupperingar utanför nätet (Abiala & Hernwall, 2013; Hernwall, 2014; Eek-Karlsson, 2015).

Flera studier visar exempelvis att könsstereotypa maktordningar återskapas online. Både pojkar och flickor använder sig av samhällets normer för hur pojkar respektive flickor väntas uppträda. Könen hålls isär, dvs. pojkar och flickor ”är” olika och med det följer olika handlingsutrymme. Pojkar och flickor använder sig av olika könsmarkörer för att visa sin könstillhörighet, som exempelvis kan ses genom de bilder som ungdomarna publicerar. I pojkars bilder får handlingen oftare en central plats, medan i flickors bilder framhävs utseendet i större utsträckning (Hernwall, 2014; Eek-Karlsson, 2015). Ungdomar definierar sig ofta utifrån gruppstillhörighet, vilket också skapar villkor för interaktionerna online. Inom den egna gruppen och mellan grupper utvecklas förväntningar på hur medlemmarna i respektive grupp bör uppträda för att inte bli ifrågasatta. Ett visst sätt att se ut och agera framstår som mer rimligt än något annat. De sociala normer som utvecklas fungerar både som handlingsanvisningar, men också som ett sammanhållande kitt i gruppen. Ett specifikt handlande eller en klädstil framstår som normalt respektive onormalt beroende på gruppstillhörighet. De sociala normer som utvecklas i och mellan grupper utövar och fördelar makt. Om normerna, både vad gäller kön och gruppstillhörighet inte följs kan negativa sanktioner bli en konsekvens, exempelvis ökar risken att bli utsatt både utanför och på nätet (Hydén, 2002; Baier & Svensson, 2009).

Ytterligare en aspekt som är viktig att framhålla handlar om olika roller som ungdomarna intar eller får sig tilldelade, exempelvis i en skolklass. Det finns alltid normativa förväntningar på alla roller som i sin tur leder till positioneringar i gruppen. Roller har olika status och för de unga är det centralt att vara medveten om vilka förväntningar som finns på den egna positionen i kamratgruppen för att kunna interagera rätt online. Ju högre status desto större är handlingsutrymmet. Exempelvis, kan en publicerad bild få olika konsekvenser beroende på vem som publicerat bilden. Om en flicka med låg status lägger ut en bild på sig själv ökar risken att få negativa kommentarer av kamrater. Om en liknande bild publiceras av en flicka med hög status kan bilden däremot bidra till att befästa den sociala statusen. Ungdomar som har en osäker social tillhörighet och därmed en låg status i kamratgruppen väljer många gånger att inte delta i sociala medier över huvud taget. Risken för negativa sanktioner är stor, antingen genom att bli ignorerad eller att få utstå kränkningar (Eek-Karlsson, 2015).

Sammanfattningsvis kan sägas att utvecklandet av en social identitet och en tillhörighet i kamratgruppen inte kan betraktas som fri och otvungen utan det är processer som är starkt villkorade. Ungdomarna måste lära sig de sociala koder som gäller för respektive grupp eller roll, för att kunna bli en självklar del av en gemenskap och för att minimera risken för att bli utsatt. Kategoriseringarna är oavhängiga tid och rum, men när kommunikationen sker online blir alla dessa processer synliga och kan därmed bedömas och värderas.

Att förstå onlinekontexten

Å ena sidan kan de sociala inne- och uteslutningsprocesser som sker online liknas vid de som sker i den fysiska världen; på skolgården, i korridorer och i klassrum. Ur den aspekten kan de båda arenorna jämföras med varandra. Men offline kan ett hårt ord eller en bortvänd rygg, likväl som en klapp på axeln passera förbi och smälta ihop med alla andra tusentals interaktioner som sker när människor möts. Online blir dessa processer ofta synliga. Å andra sidan kompliceras den nätbaserade kommunikationen genom online-arens karaktäristik. De samtalande parterna ser oftast inte varandra när de interagerar. Härigenom försvinner möjligheten att förmedla ett budskap via kroppsspråket. Ett ord kan betyda helt olika saker beroende på hur det uttrycks. Offline uppkommer en ögonblicklig växelverkan mellan det som visas upp och hur andra uppfattar detta. Online försvinner denna syndimension. Varaktighet är ytterligare en aspekt som utmärker online-arenan. En bild eller en text kan finnas kvar under lång tid framöver, även om den som skapat innehållet har raderat det från sin sida. Online-arens spridningsförmåga är ännu en aspekt som är specifik. Genom en enkel knapptryckning finns möjligheter att få ut ett budskap till många. I dessa sammanhang lyfts både risker och möjligheter fram. Ett innehåll kan lätt nå ut till en stor publik, samtidigt som det ställer höga krav på avsändarens förmåga att sätta gränser för vem som ska få tillgång till ett specifikt innehåll.

Människors möten – som ett framträdande på en scen

Ännu en aspekt som skiljer de båda arenorna åt kan synliggöras med hjälp av sociologen Erwin Goffmans teori om människors samspel. Han visar på komplexiteten i interaktioner när människor möts öga mot öga, men teorin är även användbar för att sätta ljus på möten som sker online. Goffman använder sig av dramaturgiska begrepp för att beskriva hur människor framträder inför varandra – en ”performance” som kan ta sig skilda uttryck. Scenen blir metaforen för platsen där dessa framträdanden sker och på varje scen finns en inramning (förväntningar, sociala koder) som den som vill framträda måste ta till sig innan hon kan börja spela sin roll (Goffman, 1967/2005).

I alla interaktioner krävs att de interagerande parterna på något sätt samordnar sitt handlande. När människor möts öga mot öga fungerar ansiktet ofta som en spegel. Det

är lätt att se den andras reaktion på något som uttrycks och på det viset fungerar ansiktet som en handlingsregulator. Reaktionen hos den man samtalar med påverkar det egna handlandet osv. Men begreppet ansikte kan även användas för att beskriva en människas sociala värde. Uttryck som att människor strävar efter att 'behålla ansiktet' och att det finns en rädsla för att 'förlora ansiktet' visar hur det sociala värdet är knutet till ansiktsbegreppet. De allra flesta människor strävar efter att utveckla ett samtal så att det känns bekvämt för alla inblandade. Vi bemödar oss om att inte låta någon tappa ansiktet. I mötet måste det finnas en ömsesidig acceptans för att både det egna och den andras ansikte ska kunna bevaras. Goffman uttrycker det som att människor strävar efter att utveckla 'ansiktbevarande praktiker' (Goffman, 1967/2005). I den nätbaserade kommunikationen försvåras kommunikationen eftersom motpartens ansikte oftast inte kan ses.

Främre och bakre regioner offline och online

Ytterligare begrepp som Goffman använder sig av är 'främre och bakre region'. Den främre regionen är den plats där ett framträdande, i andra personers närvaro, äger rum. En främre region kan exempelvis vara en skolkorridor, ett klassrum, en fotbollsplan eller ett köpcenter. Här kan framträdandet observeras och publiken (kamraterna, kollegorna) kan låta sig påverkas av de handlingar som sker just här och nu. I den främre regionen påverkas och styrs interaktionerna av normer och regelsystem. Vi lär oss hur vi bör uppträda i ett klassrum eller i en korridor för att inte riskera att förlora det sociala värdet. Relaterat till ett specifikt framträdande finns även en bakre region, där den här typen av framträdande inte sker; vi finns bakom kulisserna. Det regel- och normsystem som upprättas i en skolkorridor eller i ett klassrum fyller inte samma funktion i den bakre regionen. De båda regionerna skiljs ofta åt, oftast av tid och/eller rum. En glasvägg kan till exempel medföra en auditiv men inte visuell åtskillnad, medan en skärmvägg innebär det motsatta. När läraren kommer in i lärarrummet, när eleven lämnar skolan eller när vi stänger dörren om oss därhemma, kan vi i större utsträckning slappna av och vara oss själva. I den bakre regionen finns möjlighet att tala till varandra och om varandra utan att ta hänsyn till de förväntningar och förpliktelser som finns i den främre regionen (Goffman, 2005/2014).

Kan ovanstående diskussion användas för att belysa samspelet online? I sociala medier skapas en personlig plats som inreds med bilder och texter som speglar innehavaren av platsen. Det kan liknas vid att möta en publik i en främre region, men interaktionen sker från den fysiska bakre regionen, dvs. vi ser inte den publik vi interagerar med. Det innebär att man är i den främre och bakre regionen samtidigt. Regler och normer som utvecklats i främre respektive bakre regioner offline blir därför svåra att hålla isär i den nätbaserade kommunikationen. Det leder i sin tur till otydliga förväntningar och att regel- och normsystem lättare kan överträdas. En stor och viktig diskussion när det gäller online-kommunikationen är den som berör relationen mellan det som vanligtvis

betraktats som privat respektive offentligt. Begreppet ”oversharing” används ibland för att sätta ljus på hur människor alltmer offentliggör det privata online. Ett innehåll som tidigare har avhandlats i en bakre region, hamnar i en online-kommunikation automatiskt i den främre offentliga regionen (Persson, 2012).

Att befinna sig i den främre och bakre regionen samtidigt medför både möjligheter och begränsningar. När unga interagerar online måste de lära sig att hantera denna komplexitet. Det är viktigt att få uppmärksamhet och att bli sedd, men det är ingen framgångsfaktor att vara alltför privat och visa sin sårbarhet. Å ena sidan ökar sårbarheten eftersom interaktionerna är mer eller mindre publika. Å andra sidan minskar risken för utsatthet, i skenet av att befinna sig i en bakre region med den osynlighet och otillgänglighet det innebär. Som beskrivits tidigare i texten kan moraliska gränser utmanas när man inte har den andras ansikte framför sig, eftersom möjligheten att se vad ansiktet uttrycker försvinner. Det gäller både för den som yttrar något och för den som tar emot. Känslan av att vara åtskild från sin publik medför att rädslan för att förlora sitt ansikte minskar och därmed ökar självförtroendet. Oron för att direkt behöva stå till svars minskar i online-kommunikationen och härigenom minskas även känslan av skam och skuld. Det leder till att gränser för vad som kan uttryckas förändras (Eek-Karlsson, 2015).

Online-arenan som en handelsplats för relationer

Som beskrivits tidigare kan det sociala mediet ses som en fritidsgård där ungdomar möts och interagerar med varandra. Det centrala är att möta kamraterna och på så vis är ungdomarna bundna till de sociala medier där kamraterna är. Här uppkommer en beroendeställning mellan ungdomarna, men också mellan ungdomarna och det sociala mediet. Den sistnämnda relationen löper även åt motsatt håll, dvs. det sociala mediet är beroende av sina användare och existerar enbart så länge användarna uppehåller sig där. En framgångsfaktor för det enskilda mediet är därför att vara lyhörd både vad gäller användarnas önskemål, allmänna diskussioner och debatter i samhället.

Idag råder en konkurrensutsatt marknadsekonomi, där olika webbtjänster slåss om marknadsandelar. Det gäller att vara både innovativ och känslig för samhälleliga strömningar för att få ungdomar att vända blicken mot en ny samlingsplats. I marknadsföringen av sociala medier synliggörs olika argument för att normalisera och prisa den egna visionen av teknologiska, sociala och kulturella förändringar. Exempelvis finns vissa nätmiljöer som erbjuder användarna att vara anonyma när de interagerar online. I skenet av att inte se den man kommunicerar med och att dessutom inte veta vem det är ställer stora krav på användarna. I ett annat socialt medium sker kommunikationen genom att användaren spelar in filmer som delas i realtid. Den enskilda användaren bestämmer själv vilka situationer som ska filmas och delas med

andra. Ett tredje exempel är Facebook som ger dubbla budskap i sina policydokument. Å ena sidan ska användarna ses som en familj där gemenskap som utgår från respekt för varandra är central. Å andra sidan ska den enskilda användaren sätta sig själv och de egna intressena i främsta rummet. Användarna måste själv besluta när den ena eller den andra aspekten ska vara överordnad. Beskrivningarna ovan är exempel på hur själva konstruktionen av det sociala mediet innehåller värden kring mänsklig samvaro, som användarna sedan omsätter till handling i sin kommunikation. Den struktur och de erbjudanden som tillhandahålls, kan leda till att unga både blir inneslutna i och/eller uteslutna ur gruppen. Om man som ung vill vara i det sociala medium där kamraterna är tvingas man använda sig av de funktioner och möjligheter till interaktion som står till buds. Det sociala mediet i sig kan därför inte enbart betraktas som ett passivt redskap som väntar på att bli använt, utan det är även en aktör som genererar skilda handlingar hos användaren och som inverkar på ungas meningsskapande. På så vis blir det sociala mediet i sig något som bidrar till att utveckla ungas moraliska kompass (Eek-Karlsson, 2015).

Att utveckla ungas digitala kompetens

Skolans uppdrag att aktivt och medvetet påverka unga till att omfatta vårt samhälles gemensamma värderingar är tydligt framskrivet i både skollag och läroplaner.

I diskussioner kring den nätbaserade kommunikationen kan begreppet digital kompetens användas, men också problematiseras. I läroplan för grundskolan det att ”Alla elever ska ges möjlighet att utveckla sin förmåga att använda digital teknik. De ska även ges möjlig-het att utveckla ett kritiskt och ansvarsfullt förhållningssätt till digital teknik, för att kunna se möjligheter och förstå risker samt kunna värdera information. Utbildningen ska därigenom ge eleverna förutsättningar att utveckla digital kompetens och ett förhållningssätt som främjar entreprenörskap.” (Skolverket, 2019.)

Men digital kompetens handlar även om att kunna kommunicera med ett osynligt, s.k. medierat ansikte. När ansiktet inte finns som en handlingsregulator, måste andra former för interaktionen utvecklas så att inte någon tappar ansiktet. Ytterligare en viktig fråga handlar om att vara ett moraliskt subjekt för kamrater som inte ingår i den närmaste kamratkretsen (Eek-Karlsson, 2015). Att finnas i ett allt större socialt sammanhang leder till att förgivettaganden, normer och värden utmanas och det ställer höga krav på respekt för varandras olikheter (Boman, 2002). I en studie från Skolinspektionen visas att skolor ofta arbetar reaktivt, dvs. fokus läggs på akuta åtgärder när någon form av kränkning redan har skett. En framgångsfaktor är att istället lägga vikt vid det förebyggande arbetet i större utsträckning där frågor kring bemötande både online och offline är centrala utgångspunkter (Skolinspektionen, 2016). Ungas utveckling till att bli aktiva och medvetna medborgare i samhället handlar om att kunna ta ansvar både för sig själv och andra, där egna behov och rättigheter ska möta andra människors behov och rättigheter,

både online och offline. I dessa diskussioner har vuxna, både skolpersonal och vårdnadshavare en viktig funktion att fylla (Eek-Karlsson, 2015).

I Skolinspektionens rapport (2016) framkommer att skolor behöver arbeta mer med att synliggöra och ifrågasätta de normer som finns i verksamheten, bland annat genom att inta ett normkritiskt perspektiv. Syftet är att synliggöra och problematisera de föreställningar och normer som ligger till grund för kränkande handlingar, trakasserier och diskriminering (a.a.) Genom att synliggöra de handlingar som leder till att norm och avvikelse uppkommer, ökar möjligheten till ett förändrat handlingsmönster både online och offline (Eek-Karlsson, 2015).

Som beskrivits tidigare bidrar sociala medier genom sin utformning till att skapa den sociala praktik som utvecklas online. Värden kring mänsklig samvaro medieras genom de nätbaserade rummens struktur och erbjudanden, men den sociala praktik som utvecklas får unga ofta både ta fullt ansvar för och bära konsekvenserna av. I diskussioner om ungdomars nätbaserade kommunikation nämns sällan det sociala mediets medansvar. En viktig uppgift för lärare är att tillsammans med elever diskutera digital kompetens som en förmåga att kritiskt kunna granska sociala medier i syfte att få syn på hur rummets uppbyggnad kan inverka på samspelet i den nätbaserade kommunikationen.

Sammanfattningsvis kan sägas att talet om unga och deras online-kommunikation inte kan målas med stora penseldrag och heller inte enbart i svart eller vitt. Ungas samspel i sociala medier visar på en betydligt större komplexitet än vad mediabilden ofta gör gällande. Ett synsätt som utgår från att både vuxna och unga kan bidra med erfarenheter och perspektiv, ger förutsättningar för konstruktiva samtal kring ungas nätbaserade kommunikation.

Referenser

Abiala, Kristina & Hernwall, Patrik (2013). Tweens konstruerar identitet online – flickors och pojkers erfarenheter av sociala medier. *Pedagogisk Forskning i Sverige* (18)1–2, ss.10–35.

Baier, Matthias & Svensson, Måns (2009). *Om normer*. Malmö: Liber AB.

Boman, Ylva (2002). *Utbildningspolitik i det andra moderna: om skolans normativa villkor*. Örebro: Örebro universitet.

Eek-Karlsson, Liselotte (2015). *Ungas samspel i sociala medier – att balansera mellan ansvar och positionering*. Kalmar: Linnéuniversitetet.

Europaparlamentet (2006). *Europaparlamentets och Rådets rekommendation av den 18 december 2006 om nyckelkompetenser för livslångt lärande* (2006/962/EG).

Gee, James, Paul (2005). Semiotic Spaces and Affinity Spaces. From the Age of Mythology to Today's Schools. In David Barton & Karen Tustin (Eds.). *Beyond Communities of Practice*. Cambridge: Cambridge University Press.

Goffman, Erving (1967/2005). *Interaction Ritual. Essays in Face to Face Behavior*. New Brunswick, New Jersey: Aldine Transaction.

Goffman, Erving (2005/2014). *Jaget och maskerna: En studie i vardagslivets dramatik*. Malmö: Studentlitteratur.

Hernwall, Patrik (2014). "Vem är du? Om genus och makt i ungas kommunikation online". I Elza Dunkels & Simon Lindgren (Red). *Interaktiva medier och lärandemiljöer*. Malmö: Gleerups förlag.

Hydén, Håkan (2002). *Normvetenskap*. Lund: Sociologiska institutionen.

Kuehn, Larry (2012). *No More "Digital Natives" and "Digital Immigrants"*. Our Schools, Our Selves; CBCA Complete, ss. 129 – 132.

Kuksa, Iryna & Childs, Mark (2014). *Making Sense of Space. The Design and Experience of Virtual Spaces as a Tool for Communication*. Oxford: Elsevier Limited.

Persson, Anders (2012). *Ritualisering och sårbarhet. Ansikte mot ansikte med Goffmans perspektiv på social interaktion*. Malmö: Liber.

Prensky, Marc (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), ss. 1–6.

Selwyn, Neil (2009). The digital native—myth and reality. *Aslib Journal of Information Management*, 61(4), ss. 364–379.

Skolinspektionen (2016). *Skolors arbete mot trakasserier och kränkande behandling på nätet*. Stockholm: Skolinspektionen.

Skollagen (2010). *SFS 2010:800 Skollagen*. Stockholm: Utbildningsdepartementet.

Skolverket (2022). *Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet 2022*. Stockholm: Skolverket.

Skolverket (2011). *Läroplan för gymnasieskolan*. Stockholm: Skolverket.

Statens medieråd (2019). *Ungar & medier 2019*. Stockholm: Statens medieråd.