



Ungdomars och vuxnas upplevelse av kommunikation via chatt

En kvalitativ studie kring vuxna respektive unga medieanvändare och deras förhållningssätt till kommunikation via chatt

Nourhan Atia, Lena Paracka

Medie- och kommunikationsvetenskap 61-90 hp

Halmstad 2017-06-15

Abstract

Digital media permeate people's lives and affect society. A particularly important group in the society is young people, because they are the first generations that have grown up with digital media and chat usage. The target group in this study consists of both young (12-20 years) and adult (39-60). The purpose of this study is to investigate the interaction between online and offline chat communication by young people and adults, as well as we aim to investigate the differences and similarities between these groups regarding chat usage.

Previous research in this field of research addresses the experience of communication online as well as age and morale. Two selected theories are symbolic interactionism and generation theory; these describe concepts of social interaction, social order, generation as well as identity. The method used in this study is a qualitative survey in the form of interviews. In total, eight interviews were managed, whereof four were with young and four with adult respondents. The results show that young people and adults generally experience chat as a fast and easy way of communication. The difference found in the outcome is that young people see the chat more like a natural way of communication. Unlike adults who consider chatting as a like a communication tool.

Keywords: interaction, chatt, generation, communication, online, digital

Innehållsförteckning

Innehållsförteckning	2
1. Indelning	4
1. 2 Syfte	5
1. 3 Problemformulering	5
2. Tidigare forskning	6
2. 1 Social interaktion och upplevelse av “tillsammans” online	6
2. 2 Mediemoral i en digital värld - en fråga om ålder?	7
2. 3 Marc Prensky om digitala invandrare, digitala infödingar och digital vishet	7
3. 4 Kritik mot Prensky	8
3. Teoretiskt ramverk	10
3. 1 Den sociala verkligheten	10
3.2 Skiftande roller	10
3.3 Verklighetsbaserad och medierad kommunikation	11
3.4 Identitet och generation	13
4. Metod	15
4. 1 Metodval	15
4. 2 Val av respondenter	15
4. 3 Genomförande	16
4. 4 Etik	17
4. 4. 1 Informationskravet	17
4. 4. 2 Samtyckeskravet och konfidentialitetskravet	17
4. 5 Metodreflektion	18
4. 5. 1 Respondenternas ålder	18
4. 5. 2 Validitet	18
5. Analys	19
5. 1 Respondenter	19
5. 2 Ungas och vuxnas upplevelse av chatt	19
5. 2. 1 Användning av chatt	20
5. 2. 2 Chattens för- och nackdelar	20
5. 2. 3 Att vara i två situationer samtidigt	21
5. 3 Likheter och skillnader mellan unga och vuxna	21
5. 3. 1 Social ordning	22
5. 3. 2 Att vara i två situationer samtidigt	23
5. 3. 2 Missförstånd	23
5. 4 I ljus av symbolisk interaktionism	23
5. 4. 2 Social ordning	24

5. 6 Sammanfattande analys	25
6. Diskussion och slutsats	27
6. 1 Digitala invandrare, digitala infödingar	27
6. 2 Kommunikation offline som en norm	28
6. 3 Förslag på vidare forskning	28
Referenslista	30
Bilaga 1 - Intervjuguide	32

Indelning

Kommunikation online är inget nytt. Redan för tio år sedan kunde det konstateras att det är en integrerad del i människans vardag. Idag är det bara ett av flera sätt att kommunicera; ett sätt som många medie- och teknikanvändare inte uppmärksammar som något ovanligt (Hernwall, 2003). Framväxten av digital teknologi har skapat och förändrat kommunikationsarenan. Bland annat talas det om en ny social ordning som innebär nya roller och nya regler för att bemöta varandra (Trost och Levin 2010, 65). Nätet som en ny social arena har gett individer många nya verktyg och möjligheter att nå varandra. Och dessa används flitigt - frågan är om de används flitigt av såväl unga som vuxna.

Ett begreppspar som ofta dyker upp i sammanhanget är *digitala invandrare*, *digitala infödingar*. Termen myntades i början av 2000talet i två artiklar "Digital immigrants, digital natives part I" och "(...) part II" skrivna av Marc Prensky. Författaren, som vanligtvis arbetade med utbildningsfrågor, observerade att elever som växte upp med digitala medier visar annorlunda kognitiva tendenser än deras föregångare som växte upp utan digitala medier. Han gjorde en distinktion mellan unga och vuxna i det nya digitala landskapet (Prensky 2001). I linje med Prenskys artikel individer som under sin uppväxt använde digital teknik betraktar kommunikation online som ett naturligt medel för att nå andra. Däremot individer enbart kommunicerade offline under uppväxten är inte lika skickliga (Prensky 2001). Därmed kan dessa individer ha svårt att ta till sig den sociala ordningen som råder inom den digitala kommunikationen i den meningen att de inte förstår de oskrivna regler och sociala roller som råder där (Trost och Levin 2010, 65).

Prenskys tes har inte undgått kritik. Hans opponenter menar att denna distinktion skapar onödiga uppdelningar som kan syfta till att digitala invandrare blir sedda som mindre värda (Bayne och Ross 2007). År 2009 skrev Prensky en till artikel som fortsättning till "Digital immigrants, digital natives" där han skrev att det är i högre grad en allmän digital visdom och i mindre grad ålder som avgör hur individer hanterar det digitala landskapet. Författaren ansåg fortfarande att ålder spelar roll men han nyanserar sitt perspektiv och säger att den digitala visdomen kan läras även senare i livet (Prensky 2009, 4-5).

Det finns dock undersökningar som gör att Prenskys påståenden inte kan nekas helt. Stina Bengtsson och Bengt Johansson i artikeln "Mediemoral i en digital värld" presenterade sin studie som visade att ålder spelar roll i frågan om vad som är rätt och fel i digital kommunikation. Tendensen visar att ju högre ålder desto högre krav på anständigheten (Bengtsson och Johansson 2015, 552). Det finns säkerligen flera orsaker till det resultatet men ett av dem kan vara förståelsen av den sociala ordningen i det digitala landskapet.

I den här uppsatsen undersöks och diskuteras frågor som uppstår i ljuset av framväxten av den interpersonella kommunikationsarena på digitala medier. Särskild fokus läggs på de olika åldersgruppernas hantering och tolkning budskap som sänds och mottas där. Den viktigaste skillnaden tycks vara utbyte av uttryck. En ackumulering av dessa egenskaper finns på olika slags chatter där de enda uttrycken som mottas är det skrivna ordet, emotikoner och ibland bilder. Där blir förmågan eller oförmågan att förstå den digitala sociala ordningen särskilt viktig och kan säga mycket om hur individer har anpassat sig till det digitala landskapet; det vill säga

om det verkligen råder ålderskillnader och om uppdelningen i digitala invandrare och digitala infödingar är aktuell.

1. 2 Syfte

Syftet med denna uppsats är att undersöka ungdomars och vuxnas *upplevelse* av vad kommunikation via chatt innebär samt att undersöka vilka skillnader och likheter mellan dessa grupper finns i fråga om chattanvändning. Genom att undersöka detta syftar uppsatsen också till att diskutera relevansen i begreppsparet digitala invandrare och digitala infödingar.

1. 3 Problemformulering

- Hur upplever vuxna respektive unga medieanvändare kommunikation via chatt?
- Vilka likheter respektive skillnader finns det mellan vuxna och unga medieanvändare i fråga om deras upplevelse av kommunikation via chatt?
- Vad betyder det insamlade materialet mot bakgrund av symbolisk interaktionism?

Tidigare forskning

Problemet som denna undersökning behandlar är *upplevelse* av vad kommunikation via chatt innebär samt likheter respektive skillnader i vuxnas och ungas hantering av digital kommunikation. Ämnet har vid tidigare tillfällen vetenskapligt undersökts ur olika perspektiv. Bland annat hur individer upplever gemenskapen i kommunikation online, vilken moral som råder i det digitala medielandskapet samt om det finns ålderskillnader i dessa frågor. Den tidigare forskningen på området är grunden för uppsatsens analysmaterial.

2. 1 Social interaktion och upplevelse av “tillsammans” online

I en doktorsavhandling “Online Together A Sociological Study of the Concept of Togetherness and the Contemporary Conditions for Social Interaction” resonerar författaren Lovisa Eriksson hur fenomenet *att vara tillsammans* upplevs i kommunikation online. Eriksson ser på det vetenskapliga problemet ur flera perspektiv. Bland annat återkopplar hon till filosofen Martin Heideggers fenomenologiska definitionen av *vara*. Enligt honom *är* man inte på en fysisk plats - Being-there - utan i en hel kontext/situation - Being-in-a-situation. Medan den fysiska omgivningen är alltid objektiv och finns oavsett vad vi tänker om den, är situationen subjektiv och kan ses på olika sätt (Eriksson 2016, 28). Vidare ser författaren på *vara tillsammans* ur Erving Goffmans perspektiv som beskrev fenomenet som ömsesidig övervakning där individen är tillgänglig för andras sinnen. Den sociala situationen blir en informationssamling om individen och omgivningen. Vad händer när den sociala situationen överförs till en digitaliserad miljö? Psykologiska experiment har visat att reaktionen på social stimuli förändrats inte i de digitala miljöförhållanden, men det är viktigt att anmärka att den digitala miljön har inte lika mycket att erbjuda som den verkliga. Med det menas att kommunikationen i den fysiska situationen består av bland annat gester, röster och kroppsspråk som ersätts av andra uttryck i den digitala miljön. Det räcker med “bevis” på andras närvaro för att hjärnan ska uppfatta det som social situation. I det perspektivet spelar symboliken stor roll: profilbilden, emotikoner, status (online, away, busy) (Eriksson 2016, 109-110).

Lovisa Eriksson berör också frågan om mental närhet. Fenomenet att individer som är på olika fysiska platser känner mental närhet beror på föreställningsförmågan. Den skrivna texten omvandlas till en särskild röstton, individen föreställer sig den andres ansiktsuttryck och kroppsspråk. Enligt forskaren Mjöberg kräver dock denna mentala närhet att individerna har en relation i verkligheten då endast där kan de lära känna varandras karaktärer (Eriksson 2016, 144-145) Till skillnad skriver Schütz att kommunikation offline är inte nödvändig. Han säger att den mentala närvaron skapas när individerna är inom varandras *sociala* räckhåll (Eriksson 2016, 146).

I hela avhandlingen berör Eriksson många aspekter av kommunikationen som blir problematisk i den digitala miljön. Hon sammanfattar många forskares och filosofers perspektiv och drar en grundläggande slutsats: kommunikationen online kan väcka känslor och skapa gemenskap precis som den verkliga, men den har alltid sin utgångspunkt i den verkliga kommunikationen.

2. 2 Mediemoral i en digital värld - en fråga om ålder?

“Med de digitala, mobila medierna följer en omförhandling av normer kring hövlighet och anständighet” skriver Stina Bengtsson och Bengt Johansson i en vetenskaplig artikel “Mediemoral i en digital värld” (Bengtsson och Johansson 2015, 551). Artikelns fokus ligger på mediaanvändarnas uppfattning om rätt och fel i den digitala miljön. Författarna beskriver digitaliserad social interaktion som en analogi till den fysiska världen där man betar sig enligt skrivna och oskrivna regler. För att undersöka detta har Bengtsson och Johansson gjort en enkätstudie med cirka 1500 svenska medieanvändare. Generellt sett visar studien att svenskar har en kritisk syn på uppförande som finns i digital miljö. Det mest ohövlige beteendet enligt respondenter är att använda mobiltelefonen medan man umgås med sin partner - 88% av alla respondenter tyckte det - , senare kommer taggning av andra personer på bilder på sociala medier, använda andras bilder på nätet, prata i mobiltelefonen så högt att människor runt omkring hör och minst kritiska röster fick beteendet “förbättra bilder på sig själv innan man lägger upp dem på sociala medier”. Det är dock viktigt att anmärka att även det sista fick så mycket som 67% negativa röster (Bengtsson och Johansson 2015, 552-553).

Bengtsson och Johansson undersökte även om mediemorale är en åldersfråga. Svaret blev att “för alla de undersökta medienormerna finns det signifikanta ålderskillnader”. Unga svenskar har mer överseende med dessa sätt att agera med ju högre ålder man är i desto mer kritiska ögon har man.

Måttspridningen på åldern var 16-85 år och forskarna delade in populationen i tre grupper: 16-39 år (Generation Webb 2.0); 40-60 år (Generation Webb 1.0); 61-85 år (Generation Analog). Uppfattningen av vad som är en generation grundas i Karl Mannheims studier som antyder att en generation är en uppsättning av individer som har haft sina så kallade formativa år under en period med liknande sociokulturella förhållanden (Bengtsson och Johansson 2015, 555). I det fallet betyder det att Generation Analog växte upp innan digitala medierna kom; idag likställer de kommunikation ansikte-mot-ansikte med kommunikation online. Generation Webb 1.0 växte upp när första digitala medier kom; de tvingades att anpassa sig till den nya verkligheten och det råder ingen värderingsmässig enhetlighet. Och Generation Webb 2.0 har hela sitt liv varit uppkopplade vilket gjorde att de uppvisar större tolerans för vad som rätt i det digitala umgänget (Bengtsson och Johansson 2015, 557-558). Dessa olika förutsättningar tycks ha påverkat generationernas uppfattning av moraliska regler.

Frågan som återstår är om förändringen kommer ju äldre individerna blir eller om det är skillnader i generationer som inte jämnas ut.

2. 3 Marc Prensky om digitala invandrare, digitala infödingar och digital vishet

År 2001 har Marc Prensky, författare och talare, skrivit två populärvetenskapliga artiklar som har gett spridning åt termer “digital immigrants” och “digital natives”. Dessa termer betecknar generationer som växte upp med respektive utan medier. Prensky tydliggör skillnader som finns mellan dessa. Till exempel har digitala invandrare mer tålmod, infödingar kräver direkta svar och snabb kommunikation; invandrare föredrar att skriva ut mail och dokument, infödingar arbetar på datorer; invandrare tar ett steg i taget, infödingar gör flera saker samtidigt

etc (Prensky 2001, 3). Prensky skrev att dessa skillnader beror på att förändringar i hjärnans fysiska struktur vilket i sin tur beror på uppväxten. Han hänvisar till dr Bruce D. Perry som anser att “different kind of experiences led to different brain structures” (Prensky, 2001, 3).

Digitala infödingar har lärt sig att socialisera på ett annat sätt än invandrare. Online kommunikation har varit en del av deras liv sedan de var barn - först telefon, sedan enkla chatter och idag sociala medier. Invandrare har lärt känna dessa kommunikationskanaler när deras hjärnstrukturer var färdiga vilket gör att de ser på dessa kanaler som på ett av flera medel, inte som på en integrerad del av deras kommunikation. Prensky förklarade att detta sker på grund av att ett språk som lärs senare i livet sparas i andra delar av hjärnan än det språket som lärs tidigt i livet (Prensky, Part II, 2001, 1-2).

I enlighet med Prensky, menar Simon Lindgren (2007), professor i sociologi, att olika medier fyller olika funktioner och behov i människors liv. De har olika innebörd beroende på generation och tiden då de används. Vidare menar Lindgren att människor som föds i dagens samhälle ser nya medier som självklarhet. Människor är ständigt uppkopplade. Å andra sidan, menar medieteoretikern Marshall McLuhans att “(...) den som studerar medier inser ganska snabbt att ”nya medier” (...) ständigt betraktas med tveksamhet av de människor som har vant sig vid att använda andra – tidigare – medier” (Lindgren 2007, 7). Men enligt Lindgren detta kan inte hindra utvecklingen av nya medier. Människor som är uppväxta med TV ser inte datorn som en ersättare till den.

Åtta år senare, 2009, skrev Prensky en uppföljning till “Digital immigrants, digital natives”. I det förändrade medielandskapet såg han att uppdelningen i invandrare och infödingar är mindre relevant och istället pekade han på ett annat fenomen: digital vishet (Prensky 2009, 3). Han förklarar att visheten som kommer från teknikanvändningen ger människan tillträde till nya kognitiva förmågor som hon inte använde tidigare. Det handlar om sådana förmågor som filtrering av tillgängligt material, beslutsfattande, bearbetning av data (Prensky 2009, 4). Det innebär också att en individ med digital vishet blir skickligare på kommunikation online ex. läsa av känslor från ordval, förstå ordens olika innebörd m. m.

3. 4 Kritik mot Prensky

Siân Bayne och Jen Ross kritiserade Prenskys artiklar. De syftar främst på Prenskys arbete med nya inlärningsmetoder och menar att en sådan uppdelning kan vara farlig eftersom läraren blir förolämpad i elevens ögon (Bayne & Ross 2007, 1). Hen kan anses vara slöaktig, gammal, tillbakatittande och blir låst inom den digitala invandrares ram vilket i sin tur kan hindra hen från utvecklingen och ge eleven förutfattade meningar (Bayne & Ross 2007, 2). Bayne och Ross skriver att denna uppdelning ger ett vi-och-de perspektiv. Prensky argumenterar dock att uppdelningen behövs då dagens pedagogik ignorerar de nutida behov och använder sig av gamla inlärningsmetoder (Prensky 2012).

3. 5 Diskussion kring tidigare forskning

I detta kapitel presenterades tidigare forskning som ur olika vetenskapliga perspektiv har undersökt upplevelse av gemenskap i kommunikation online, moral som råder i den digitala miljön och ålderskillnader i dessa frågor. I ”Online together a sociological study of the concept of togetherness and the contemporary condition for social interactions” har författaren Lovisa

Eriksson en diskussion kring upplevelse av *att vara tillsammans* online. I denna uppsats är Erikssons arbete viktigt då den visar hur individer upplever skillnader respektive likheter mellan olika kommunikationssätt. Erikssons slutsats är att kommunikationen online precis som kommunikation offline skapar gemenskap, känslor och interaktion med den andre. Men för att uppnå närhet och stark gemenskap måste kommunikationen online ha sin utgångspunkt i den verkliga kommunikationen.

I "Mediemoral i en digital värld" genomförde författarna, Stina Bengtsson och Bengt Johansson, en enkätstudie med cirka 1500 respondenter som undersöker beteenden på digitala medier ur medieanvändares perspektiv. Enligt författarna menar att de finns likheter i beteende i de digitala och fysiska miljöer vilket är intressant eftersom unga och vuxnas beteenden i den fysiska miljön skiljer sig. Studien visar att så är det även i den digitala verkligheten. Vår studie är en fortsättning på Bengtssons och Johanssons arbete men i en mer specificerad riktning.

Undersökning av skillnader respektive likheter mellan vuxna och unga chattanvändare är ett av uppsatsens syfte och detta syfte har sin utgångspunkt i Marc Prenskys artikel om digitala invandrare och digitala infödingar. Vi vill se ifall Prenskys påståenden, som i dagsläget är sexton år gamla men fortfarande verkar vara populära, är på något sätt relevanta. Även begreppet *digital vishet* kommer att finnas i baktankar.

I nästa kapitel presenteras teorier som kommer att användas till resultatanalysen. En del av dessa kan spåras i ovannämnda forskning men det finns även andra tankar vars uppgift är att nyansera diskussionen.

3. Teoretiskt ramverk

I detta kapitel beskrivs uppsatsens teoretiska ramverk. Begrepp som social interaktion, situation, roll och social ordning är särskilt viktiga. För att skapa en förståelse kring frågan om ålder och generation presenteras även generationsteori med bland annat Karl Mannheims och David Buckingham's perspektiv.

3.1 Den sociala verkligheten

Erving Goffman såg den sociala verkligheten som en teater med flera scener där människor är skådespelare med flera roller (Meyrowitz 2010, 2). Genom socialisationsprocessen lär sig människorna hur de ska agera på de olika scenerna vilket är en metafor till olika situationer i livet. Situationer består av sociala objekt såsom tid, plats, andra människor, föremål, väderförhållanden, känslor (Trost och Levin 2010, 124). Exempelvis beter man sig annorlunda när man umgås med sina vänner på en solig dag på stranden, och annorlunda när man talar med en professor på en universitet. Dessa beteenden och vanor byggs upp genom den sociala interaktionen med ovannämnda sociala objekt. Tack vare förmågan att modifiera beteenden kan människor anpassa sig till situationen (Trost och Levin 2010, 63). Detta görs genom en tolkning av andra människors beteenden och intentioner och oftast anpassning till dem så det uppstår en kontinuitet i kommunikationen dvs. att båda sidorna blir förstådda. Förståelsen ska dock inte tas för givet eftersom i kommunikationen kan det lätt uppstå missförstånd. Det sker när alla parter i en social interaktion inte har samma förståelse för situationen eller det kommunicerade budskapet (Trost och Levin 2010, 152). En intressant vändning sker när man ser på kommunikation online som på en situation. En sådan situation skiljer sig från icke-medierade bland annat genom att individer har en begränsad tillgång till varandras uttryck och därigenom en snävare grund för förståelse av situationen.

Enligt Jan Trost är frihet inte möjligheten att välja hur människan vill bete sig eller vilken i situation hon vill befinna sig. Trost hävdar att "ju fler nyanserade symboler vi lär oss desto mer friare är vi" (Trost och Levin 2010, 63). Med det menas att själva kunskapen om sociala objekt, situationen och möjliga sätt att agera gör individer fria då de kan välja att antingen anpassa sig eller att inte göra. Socialiseringsprocessen gör dock att människor uppväxta i relativt liknande förhållanden förstår sociala situationer och objekt på samma sätt och därför är kommunikationen mellan dem meningsfull (Trost och Levin 2010, 174-175). Men inte ens det behöver determinera förståelsen av en situation då trots liknande levnadsförhållanden kan individer ha olika förståelse av en situation som exempelvis beror på åldern. Detta beskrivs mer utförligt under rubriken "3.4 Identitet och generation".

3.2 Sociala roller

Symbolisk introspektion är ett begrepp myntad av socialpsykologen Charles H. Cooley. Genom det pekade han på processen som sker när människor försöker förstå varandra. Utifrån sina förutsättningar försöker man sätta in sig i den andres föreställningar om den befintliga situationen samt en själv. "Hur blir jag uppfattad? Hur tolkar hen situationen?" (Trost och Levin

2010, 78). Individens beteende kommer att bero på hans förståelse av den andres föreställning och förväntningar. Faktumet att människan har förmågan att skifta roller betyder inte att hon ljuger. Charles H. Cooleys i sin första bok *Human Nature and the Social Order* som publicerades 1902 använde termen *social order* som brukar översättas till svenska som *social ordning*. Översättningen kan tyckas vara felaktig då det verkar handla om skrivna regler men i det sammanhanget ska det förstås som "alla medlemmar av ett samhälle har likartade föreställningar om hur man skall bete sig, hur man skall tycka etc". De talar också om hur vi *inte* ska bete oss: inte mörda, inte ljuga, inte stjäla (Trost och Levin 2010, 65). Utan den ordningen hade samhället varit en enda kaos där ingen hade vetat om andras förväntningar, människor hade inte kommit överens med varandra och det hade hela tiden uppstått konflikter. Mot bakgrund av detta kan det nu förklaras att de olika rollerna har också en rad oskrivna regler som uppehåller den sociala ordningen (Trost och Levin 2010, 65). Exempelvis ska mammor vara omtänksamma, professorer ska vara kunniga inom sitt kunskapsområde och bilmekaniker ska kunna laga bilar. Om en människa på sitt arbete är en avdelningschef betar hon sig annorlunda än när hon är hemma där hennes roll är *pappa* eller *syskon*. Det handlar om anpassning till den befintliga situationen.

Nästa aspekt av sociala roller är deras benämningar. När en roll, ett föremål eller en situation namnges skapas en särskild syn på den objekten (Trost och Levin 2010, 137). När någon kallas för bibliotekarie eller något för gudstjänst väcks associationer som individen har utrustats med i socialiseringsprocessen. Om man är inställt på att gå till en gudstjänst men på plats visar det sig vara en marknad blir man förvirrad och vet inte vilken roll man ska inta - det sker ett missförstånd. "Blir jag lurad nu? Borde jag be eller handla?". På ett liknande sätt kan man tala om situationen som uppstår i interaktionen online via chatt. Bengtssons och Johanssons undersökning som beskrevs i kapitel "2. Tidigare forskning" visar att individer som har upplevt en enhetlig kommunikation under större delen av sitt liv - det vill säga unga (16-39 år) som är vana vid kommunikation online och gamla (61-85 år) som knappt har kommunicerat online - har lättare att tolka och anpassa sig till de arenor. Däremot individer mellan 40-60 år som introducerades till det digitala landskapet under senare del av livet har svårt att anpassa sig och graden av den anpassningen varierar från individ till individ (Bengtsson och Johansson 2015, 555 & 557).

3.3 Verklighetsbaserad och medierad kommunikation

Joshua Meyrowitz i sin bok *No sense of place* för fram argument mot Marshall McLuhans term *mystical sensory balance* som innebär att människor har en mystisk sensorisk balans som hjälper dem att navigera i den sociala verkligheten. Medan McLuhan ansåg att denna balansen rubbas när ett nytt medium introduceras i samhället och kulturen, hävdar Meyrowitz att det är mycket enklare än så: de sociala arenor, där människor är skådespelare, rearrangeras och människor får anpassa beteendet till det nya sociala landskapet (Meyrowitz 1987, 4). På det sättet har elektroniska medier förändrat betydelsen av tid och rum som fysiska avgränsningar i kommunikationen (Meyrowitz 1987, 13). Det leder till att människor måste finna sina roller och identifiera situationer på nytt vilket kan skapa osäkerhet. Frågor som uppstår här är: hur definierar människor kommunikationen genom elektroniska medier? Vilka roller tar de på sig? Hur uppfattar de den andre?

Meyrowitz berör flera viktiga sociala aspekter som egentligen förenas i en fråga. Den interpersonella kommunikationen består av kommunikation via uttryck. Den första graden av uttryck är gester, tecken, röster, kroppsspråket och det står inte för antaganden eller argument, det är uttryck åt tankar och biologiska processer. Den andra graden är språket och språkliga symboler som uttrycks medvetet och innehåller skriftliga och uttalade påståenden (Meyrowitz 1987, 93). En viktig skillnad mellan dessa är att det är mycket lättare att kontrollera och manipulera kommunikationen som inte är direkt, det vill säga som inte är plats- och/eller tidsbunden utan i någon mening medierad. Uttrycken är oftast mer spontana och omedvetna. En till skillnad är att kommunikationen kan stoppas, uttrycken kan inte göra det - inte i verklighetsbaserad kommunikation i alla fall (Meyrowitz 1987, 94). Även när man inte talar och inte ger livliga uttryck har man alltid en viss kroppshållning, ett viss ansiktsuttryck som kan säga mycket till omgivningen.

Det finns dock fall där även ingen språklig kommunikation kan vara kommunikation: tystnad. En del tystnader säger mer än tusen ord, dvs. de kan kommunicera känslor eller uppmärksammar det som ingen vill säga (Meyrowitz 1987, 126). Enligt Don Handelman är det frånvarande ibland så påtagligt att det vore bättre att låta det vara närvarande dvs. uppmärksamma det genom kommunikation (Trost och Levin 2010, 127).

Allt det som har skrivits hittills är olika beståndsdelar av den sociala verkligheten. Dessa i en given situation är, enligt Erving Goffman, information som hjälper människan att definiera situationen (Goffman, 2014, 149-150). På det sättet blir den sociala situationen ett ständigt utbyte av information. Fysiska möten är en stor tillgång till information om varandras sociala beteende med vad händer om vi interagerar i en digital informationsfattig... Ja, vad? Möte, miljö, situation? Goffmans definition av situation är "any place that is somehow bounded to some degree by barriers of perception" och den kan med framgång tillämpas på den medierade kommunikationen (Goffman, 2014, 17-18). Utifrån perspektivet att en social situation är ett ständigt utbyte av information är det informationsflödet som är avgörande och inte exempelvis rum och tid (Meyrowitz 1987, 35). Men det uppstår ett till problem. Meyrowitz skriver

"after thirty seconds of face-to-face interaction between us (...) you would know things about my personal being that you could not discover from reading everything I have ever written". Med detta menas att den mediebaserade kommunikationen är förhållandevis uttrycksfattig (Meyrowitz 1987, 99).

Detta har förändrats i och med utvecklingen av digital teknologi men chatt, som är i uppsatsens huvudsakliga intresse, består mestadels av text och emotikoner, ibland även bilder. Problematiken som uppstår för den enskilda individen är att en social interaktion är en ständig process av jämförelse med andra sociala objekt vilket hjälper att placera sig själv i förhållande till dem. Den processen blir svår när individen får en begränsad del av informationsflödet som produceras av den andre (Goffman 2014, 19). Uttryck för exempelvis ironi eller intimitet förloras lätt i den medierade kommunikationen och gör att den språkliga kommunikationen blir dominant (Meyrowitz 1987, 101).

I ljus av alla dessa dimensioner av social interaktion kan det med säkerhet påstås att den fysiska ensamheten behöver inte vara likgiltig med den sociala ensamheten (Goffman 2014,

23). Och tvärtom, den fysiska situationen går inte alltid i linje med förståelse och kommunikation. Digitala medier ger människor möjlighet att befinna sig i flera situationer samtidigt - varje chattfönster är en enskild situation, även vår fysiska plats måste räknas som en. Om vi då befinner oss i flera situationer samtidigt, var befinner vi oss egentligen?

3.4 Identitet och generation

Karl Mannheim, känd för sin generationsteori, beskrev begreppet *generation* som ett klassystem där individer har sin plats i den sociala verkligheten och påverkar hur samhället byggs upp och fungerar. Födelseår och ålder är gemensamma utgångspunkter för en generation och för samhällets form under särskilda tidsperioder.

“Were it not for the existence of social interactions between human beings - were there no definable social structure, no history based on particular sort of continuity, the generation would not exist as social phenomenon: there would be merely birth, ageing and death.” (Mannheim 1952, 291)

Generationer ses som en verklighet där det finns en social interaktion mellan människor. Mannheim menar att generationer formas genom en länk som skapas mellan människor i en generation, där de utsätts för olika sociala påfrestningar och händelser (Mannheim 1952, 303). I likhet med Mannheim definierade Edmunds och Turner begreppet generation som resultat av den historiska och kulturella omgivningen som individen växer upp i (Edmunds och Turner 2002, 3). I boken *Generation, culture and society* skriver Edmunds och Turner:

“(...) a generation may also be defined by its relationship to a particular traumatic event, such as a world war (...) this process of definition is also a cultural issue; it is a matter of how (...) members of a generation constitute themselves as having a shared identity.” (Edmunds och Turner 2002, 2).

David Buckingham går ett steg längre och i sin bok *Youth, Identity and Digital Media* vidgar han begreppet genom att diskutera den enskilda individens identitetsskapande genom medieanvändning. Genom en överföring av den sociala verkligheten till den digitala världen visar han hur identitetsskapande på nätet, liksom kommunikationen online, har sin utgångspunkt i det fysiska mötet (Buckingham 2008, 18-19). Buckingham beskriver identitetsskapande som en socialiseringsprocess hos unga människor som handlar om att hitta sig själv, sin plats i samhället och sina intressen genom interaktion med andra sociala objekt såsom vänner, familj, platser eller intressen. Resultaten av den processen påverkar individens val och beteenden (Buckingham 2008, 25). Genom att förstå identitet ur ett socialt perspektiv skapas en förståelse av varför individer väljer att konsumera vissa typer av medier och agerar på dem på ett särskilt vis (Buckingham 2008, 27). I relation till Mannheims samt Edmunds och Turners tankar innebär det att en *generation* är en grupp individer uppväxta i liknande sociokulturella förhållanden vid en viss tidpunkt som har gett dem en liknande identitet.

Mannheim understryker dock att det inte är nödvändigt att alla människor födda under samma tidsperiod tillhör samma generation och har dess centrala egenskaper. Det handlar snarare om en grupp individer som har påverkats på ett liknande sätt av de sociokulturella förhållanden och det är inte uteslutet att det kan bildas olika grupper. Genom det vill Mannheim uppmärksamma att inte generalisera människor utan behandla dem med en individuell inställning (Mannheim 1952, 4).

3. 5 Sammanfattning av det teoretiska ramverket

De utvalda teorierna syftar till att skapa en förståelse kring social interaktion i den fysiska kommunikationen men även till att överföra dessa fenomen till den digitala miljön. Erving Goffmans sociologiska arbete spelar en särskild stor roll då han beskriver de mest grundläggande aspekter som är aktuella även idag och verkar vara aktuella även i den digitala miljön.

Karl Mannheims teori fångar in begreppet *generation* och faktorer som avgör vad som kan klassas som en generation. Denna insikt blir särskilt användbar i utvecklingen av metoden samt senare under analysen eftersom den kommer att hjälpa att avgöra hurvida upplevelse av kommunikation online är eller inte är en åldersfråga.

4. Metod

I följande avsnitt beskrivs studiens tillvägagångssätt. Kapitlet består av fem avsnitt där det argumenteras för val av metod, beskrivs forskningsetiska överväganden samt reflekteras kring metodvalet efter undersökningens genomförande.

4.1 Metodval

Studiens tillvägagångssätt var individuella samtalsintervjuer. Den kvalitativa metoden var från början ett självklart val eftersom forskningens syfte är undersöka *upplevelsen* som är ett subjektivt fenomen och krävde verktyg som hjälpte att komma åt respondenternas resonemang och känslor (Larsson 2010, 54). Vi ville få respondenter att öppna upp sig för oss och resonera kring saker som de annars möjligtvis inte tänker på.

Själva benämningen *samtal* är möjligtvis inte helt adekvat eftersom det syftar på ett jämlik informationsutbyte medan i intervjuer är det bara den ena sidan som ger information. Genom användning av det ordet läggs fokus på att under intervjuerna förhöll vi oss inte till en förutbestämd mall - det förekom följdfrågor och spontana frågor som syftade till att skapa en dialog (Larsson 2010, 56).

4.2 Val av respondenter

Respondenter valdes ut genom variationsurvalvet, dvs. med deras bakgrund i åtanke. Eftersom både i den unga och vuxna gruppen gjordes fyra intervjuer var vi noggranna med att ta hänsyn till personernas ålder, sysselsättning, hushåll (Larsson 2010, 62).

Åldersgrupper bestämdes utifrån två argument. Det första argumentet var indelningen i Marc Prenskys digitala invandrare och digitala infödingar (Prensky, 2001). Det andra liknar tanken som i Stina Bengtsson och Bengt Johansson hade i sin studie om moral i den digitala världen. Forskarna bestämde åldersgrupper utifrån generationer dvs. människor som hade sina formativa år under liknande samhällsförhållanden (Bengtsson och Johansson, 2015, 555). Dessa två tankesätt kombinerades och två grupper bildades: digitala infödingar 12-20 år varav den yngsta respondenter var 12 och äldsta 17; digitala immigranter 39-60 år varav den yngsta respondenter var 39 och den äldsta 53.

I urvalet av båda grupper användes bekvämlighetstekniken (Larsson 2010, 63). I urvalet av unga respondenter stötte vi på svårigheter. Ett alternativ var att intervjua elever på ett närliggande gymnasium men det hade begränsat urvalet på många sätt t. ex. ingen kontroll över respondenternas bakgrund samt tid och plats för intervjuer. Istället hittades unga respondenter på samma sätt som de vuxna. De fanns bland våra bekantas barn och deras syskon vilket var en fördel eftersom deras vårdnadshavare gav sitt samtycke direkt. Det fanns ingen tidigare relation mellan oss och dessa personer.

4.3 Genomförande

Genomförandet av intervjuer delades upp, dvs. vi gjorde fyra intervjuer var. Det fanns flera anledningar till det valet. Bland annat ansåg vi att det skulle skapa en mindre asymmetrisk maktrelation mellan intervjuaren och respondenten i den meningen att respondenten inte skulle behöva känna sig uppvakad av två personer. Samtalet mellan två personer ger en jämnare maktfördelningen vilket resulterar i högre självsäkerhet hos respondenten och förhoppningsvis ger bättre grund för samtalet (Moberg 2010, 198). En annan anledning var bristande tidsresurser. Eftersom den kvalitativa forskningsmetoden är ofta kritiserad för att vara otillräcklig för generalisering fanns det ett mål att göra så många intervjuer som möjligt och denna uppdelning gjorde det möjligt att genomföra åtta stycken intervjuer.

För att ge en så bra bild som möjligt av intervjuerna har transkriberingen delats upp på samma sätt. Detta eftersom intervjun är inte bara det som sägs på inspelningen; det är också hela kontexten såsom kroppsspråk, miljön, utseende, förkunskaper. Kontexten är nyckeln till förståelse (Larsson 2010, 70). Dock genomfördes alla intervjuer enligt förutbestämda regler som omfattade till exempel flexibiliteten, ordval, ödmjukt agerande, val av miljö, val av kläder (Silverman 2006, 124). En sak som uppmärksammades särskilt mycket var inspelningen. Från tidigare erfarenheter med intervjuer visste vi att människor tenderar att känna sig obekväma när samtalet spelas in och det uppstår så kallad *the observer's paradox*. Det innebär att respondenten förändrar sitt beteende på grund av forskarens närvaro genom att t. ex. säga och göra det som tycks förväntas (Moberg 2010, 199). Respondenterna informerades givetvis om att samtalet skulle bli inspelat men började inspelningen diskret, några minuter innan intervjun började, och inspelningsapparaten lades en bit bort från respondenten för att inte vara i fokus.

Ingen av åtta respondenter verkade bli störd av ovan nämnda faktorer. Endast två ungdomar var nervösa vilket kunde bero på att de inte hade tidigare erfarenhet av intervju och forskare. Intervjun med Adam gjordes via Skype och under intervjun med Susanne förekom det en störning i form av att en person kom in i rummet men vi tror inte att dessa avvikelser påverkade samtalen negativt. Samtalen varade från 10 till 40 minuter varav de med ungdomar var betydligt kortare än de med vuxna. Vi önskar att ungdomar hade öppnat sig mer men samtidigt förstår vi att deras tankeutveckling skiljer sig från de vuxnas.

Intervjuer transkriberades av samma person som genomförde dem. Detta för att fånga in kontexten. Därefter lästes de genom och de mest framträdande teman identifierades; dessa var *användning av chatt, chattens för- och nackdelar, att vara i två situationer samtidigt samt missförstånd*. Utifrån det valdes de mest relevanta yttranden, sammanställdes med varandra och analyserades mot bakgrund av de olika teoretiska utgångspunkter. Materialet var hela tiden under kritisk granskning, detta för att bara det mest relevanta skulle tas med i studien. Det resulterade i att en stor del av intervjuer inte togs med i analysen men eftersom analysen gav svar på frågeställningar ser vi inte det som ett problem.

4. 4 Etik

Forskningsetiska frågor som uppkom under studiens gång handlade framför allt om respondenternas ålder samt deras anonymitet, men det förekom även andra frågor som är viktiga i alla vetenskapliga studier. Lösningar och resonemang kring dem presenteras nedan.

4. 4. 1 Informationskravet

“Forskningsetiska överväganden handlar i hög grad om att hitta en rimlig balans mellan olika intressen som alla är legitima. Kunskapsintresset är ett sådant. Ny kunskap är värdefull på flera sätt och kan bidra till individens och samhällets utveckling” skriver Vetenskapsrådet i *God forskningssed* (2011, 10).

Som forskare är man etiskt skyldig gentemot respondenter och även läsare och andra forskare som möjligtvis kommer att ha nytta av studien. Därför har vi genom hela processen varit noggranna med att informera respondenter om studiens syfte och deras rättigheter samt att beskriva processen för våra framtida läsare och samtidigt utesluta eventuell tvivel. Respondenter har vid två tillfällen informerats om studiens syfte samt deras egna rättigheter såsom möjligheten att avbryta studien, inte svara på frågor som de tycker är för privata eller för känsliga och att intervjuer skulle nyttjas endast i det vetenskapliga syftet (Vetenskapsrådet 2011, 12).

4. 4. 2 Samtyckeskravet och konfidentialitetskravet

Vi ville intervjua så unga respondenter som möjligt men det var problematiskt eftersom det krävde samtyckeskravet från vårdnadshavare som hade varit svårt att få ifall vi hade inriktat oss på ungdomar från högstadie- eller gymnasieskolorna som är under 15 år (Vetenskapsrådet 2002, 9). Därför valdes istället unga respondenter vars vårdnadshavare vi kände och som hade förtroende från oss. Respondenter och deras vårdnadshavare informerades om anonymiteten i samband med förfrågan om deltagandet samt ännu en gång i samband med intervjuerna.

I uppsatsen har respondenternas riktiga namn ersatts med nya men alla andra uppgifter om kön, ålder och bakgrund har sparats för studiens skull eftersom ändring av dessa hade kunnat påverka resultatanalysen (Vetenskapsrådet 2002, 13).

4. 5 Metodreflektion

Metoden är, enligt oss, den viktigaste delen i ett uppsatsarbete därför har metodutveckling i denna uppsats varit en lång process med många tankar kring valen. Den viktigaste aspekten var åldern i urvalsgruppen som redan är beskriven under rubriken *Etik* men som fortfarande kräver mer förklaring. Här diskuteras även studiens interna och externa validitet.

4. 5. 1 Respondenternas ålder

Vi ansåg att 12 år är passande som den lägsta gränsen eftersom i den åldern utvecklas det abstrakta tänkandet hos människan som gör det möjligt att reflektera över sitt eget tänkande, använda hypotetiska begrepp och visar intresse för diskussion (Aroseus, 2013). De högsta gränsen för infödingars grupp är 20 år eftersom det finns en säkerhet att ungdomar i den åldern har vuxit upp med digitala medier. I efterhand anser vi att den lägsta åldersgränsen hade kunnat vara något år högre eftersom de yngsta respondenter uttalade sig kortfattat och resonemangen var inte utvecklade.

Lägsta ålder för digitala immigranter var 39 år eftersom dessa människor växte upp under 70- och 80 talet då det ännu inte fanns internet för allmänt bruk. Till högsta gränsen utsattes 60 årsåldern för att skapa en enighet i gruppen vad det gäller respondenternas formativa år.

Faktumet att vi är 22 och 23 år kan givetvis ha påverkat det som sades i intervjuer eftersom vi är betydligt äldre än utvalda ungdomar och betydligt yngre än utvalda vuxna. Detta kunde vi inte påverka mer än att anpassa ordval och vårt beteende till individer. Vi tror att åldersskillnad mellan oss och båda grupperna gör att det skapades liknande atmosfär i båda fallen dvs. skillnader var lika i båda fall.

4. 5. 2 Validitet

Kvalitativa studier möter ofta problem med den externa validiteten dvs. studien görs i en liten omfattning och det uppstår frågan om studien kan generaliseras över hela undersökta fenomenet (Bryman 2013, 50). I den här studien har undersökts endast åtta personer vilket är en väldigt liten del av hela populationen. Det som har gjorts här för att höja den externa validiteten var framför allt att välja ut respondenter med olika bakgrund vilket förhoppningsvis speglar en större del av samhället. Dock kan det inte sägas att studien gäller hela samhället i alla situationer men den kan ses som en god utgångspunkt för vidare studier och observationer som tillsammans kan bilda en helhetsbild.

Studiens interna validitet har en god nivå. Teorierna samt tidigare forskning kompletterar varandra på ett sätt som täcker problemområdet och besvarar alla frågor som uppstod under studiens gång. Intervjuguiden har sin grund i teorier vilket gör att all material kunde tolkas samt att teorier genomsyrar arbetet (Bryman 2013, 352).

5. Analys

I denna del besvaras frågeställningarna med hjälp av det insamlade resultatet från de medverkande respondenterna i ljus av teorier. Den externa validiteten bedöms genom jämförelse av resultaten med tidigare forskning. Först presenteras två första frågeställningar och olika teman som var särskilt framträdande under intervjuer, sedan analyseras i ljus av teorier och tidigare forskning. Sist sammanfattas analysen och frågeställningarna besvaras.

5.1 Respondenter

Katja: 12 år, går i grundskola. Mamma arbetar som jurist. Hon har två systrar och en bror. Bor i en stad med 64 000 invånare.

Lisa, 13 år, går i högstadiet. Mamma arbetar på en industri, pappa är bilmekaniker. Hon har en vuxen syster som inte bor hemma längre men som hon ofta träffar. Lisa har utländsk bakgrund och håller kontakt med sina släktingar som inte bor i Sverige, mest med jämnåriga kusiner. Familjen bor i ett samhälle med 2 500 invånare.

Karl: 14 år, går i grundskola. Bor med mamma som är jurist och tre systrar. Bor i en stad med 64 000 invånare.

Adam, 17 år, går i nionde klass med inriktning teknik. Mamma arbetar som undersköterska i hemtjänsten, pappa arbetar som förman på en lantgård. Han har en lillasyster. Familjen bor i en stad med 13 000 invånare.

Peter, 39 år. Bor med sin sambo. Arbetar som utbildare i sin hemstad som har 105 000 invånare.

Eva, 42 år. Är undersköterska på ett äldreboende. Mannen arbetar som avdelningschef på en fabrik, har två döttrar (4 år och 22 år). Bor i ett samhälle med 1 700 invånare.

Veronika, 44 år. Arbetar som miljö- och hälsoskyddsinspektör. Mannen har en byggfirma, sonen är 4 år. Har utländsk bakgrund, många släktingar och vänner bor inte i Sverige. Bor i ett samhälle med 1 700 invånare.

Max, 53 år. Arbetar med bilar och har en familj som består av fyra vuxna barn och en fru som arbetar på migrationsverket. Bor i en stad med 60 000 invånare.

5.2 Ungas och vuxnas upplevelse av chatt

Uppsatsens syfte är att undersöka hur unga respektive vuxna upplever chatten samt vilken typ av kommunikation de föredrar. Det empiriska materialet ger ett entydigt svar som presenteras nedan.

5. 2. 1 Användning av chatt

De vuxna använder mestadels Messenger och i mindre utsträckning Viber. Unga använder flera applikationer: Messenger, Viber, Instagram, Snapchat, spelchatt och Kik. Karl och Adam uppger att de använder spelchatt för att chatta med människor de inte känner men använder chatten enbart i relation till spelet. Lisa säger att hon använder Snapchat och Instagram för att chatta med människor i hennes ålder medan på Messenger chattar hon med familjen. Alla respondenter använder chatt varje dag.

5. 2. 2 Chattens för- och nackdelar

Det finns en spridning i fråga om vilka för- och nackdelar det finns med chatt men många egenskaper upprepades av olika respondenter. Respondenterna jämförde ofta chatt och kommunikation offline. Det verkar som att det som är chattens fördelar och den fysiska kommunikationens nackdelar och tvärtom. Det som förekom i alla intervjuer var att chatt är "enkel" och "snabb". Flera respondenter ansåg att på chatten är samtalen mycket mer kortfattade jämfört med kommunikationen offline. Alla såg det som en fördel varav Lisa tyckte att "(...) det också lättare att skriva än att förklara när man pratar (...) det är inte så många frågor". Till skillnad ansåg Eva att chatt är "(...) snabb, smidig, konkret... Men å andra sidan blir dessa fördelar också nackdelar. Kontakten blir fattigare".

Adam, Max och Veronika i likhet med Eva verkar uppleva att chatten är "fattig", de anser att det fysiska mötet är mer relationsbyggande. Veronika tycker att det beror på att flera sinnen används och man förstår mer både den andra människan och hela situationen men samtidigt anger hon det som en nackdel eftersom hon inte kan styra kommunikationen lika mycket som på chatt där hon kan tänka igenom flera gånger vad hon skriver samt behöver inte svara direkt. Max menar att om man träffas fysiskt en gång i veckan, bidrar det till att "relationen mellan två personer blir rikare".

De olika sinnen återkom ofta som en fördel i fråga om fysiskt möte och en nackdel i fråga om chatt. Respondenterna som pratade om sinnesintryck var eniga om att fler sinnesintryck gör det lättare att förstå den andra personen.

Generellt sett föredrar de flesta respondenter kommunikation offline. Adam ser det som mer naturligt; Veronika uppgav att hon är helt enkelt mer van vid det; Eva och Max påpekade att chatt är ett praktiskt verktyg för dem medan i verkligheten är kontakten rikare och mer relationsbyggande. De två sissnämnda föredrar att spara de djupa samtalen till fysiska möten och på chatten skickar de bara korta, informativa meddelanden. Eva tycker inte om när andra personer tar upp svåra ämnen på chatten eftersom hon vet inte hur hon ska bete sig i den situationen samt när hon senare träffar personen ansikte mot ansikte. De två unga flickor, Katja och Lisa, tycker om båda kommunikationssätten lika mycket varav Katja anser att chatt är bekvämare men "man kan göra mer saker när man träffas i verkligheten". Undersökningen visade inga stora ålderskillnader i den frågan.

5. 2. 3 Att vara i två situationer samtidigt

Ett av teman handlade om respondenternas åsikt om en situation där en person de umgås med ansikte-mot-ansikte chattar med en tredje person. Respondenter är eniga att de känner sig ignorerade och de flesta säger att de försöker att inte ta upp mobiltelefoner i andras närvaro. Eva och Veronika sa att sådant beteende var otänkbart förr i tiden; i fall man behövde ta upp telefonen bad man om ursäkt. Båda påpekade att det har blivit mycket vanligt idag och att de själva har börjat acceptera det mot sin vilja. Eva sa att hon inte vet hur hon ska bete sig i en sådan situation.

“Hur ska jag veta om personen lyssnar på mig eller bara låtsas lyssna? Ska jag liksom fortsätta prata eller vänta tills personen blir färdig? (...) man pratade om. Det är precis som om någon går in i rummet och stör.”

Till skillnad sa Max att han inte har någon problem om den andra personen tar upp sin mobiltelefon då han själv har samma beteende. “Jag måste svara [både på chattmeddelande och telefon] för det är säkert något viktigt... Missar man något viktigt så är det dåligt, man vet aldrig vem som behöver din hjälp just då”.

Ungdomar känner sig också ignorerade men för dem verkar det vara naturligt. De gjorde inte jämförelser på samma sätt som vuxna. Lisa sa att det är fult att göra på det viset men samtidigt kan det vara skönt för det blir inte pinsamt om det uppstår en tystnad. “Det beror på hur den personen svarar på det jag säger (...) om hon svarar så som jag vill att hon ska svara så gör det mig inget”.

När frågan ställdes till Adam fick han många tankar på en gång och hade lite svårt att formulera sig. Han verkade bli upprörd och sa flera gånger att det beteendet är oanständigt. Liknande reaktion väcktes hos Karl. “Jag är faktiskt den som säger ifrån direkt, jag säger till min kompis “sluta lägg ner telefonen”. För jag tycker annars att jag kan lika gärna gå därifrån”.

5. 3 Likheter och skillnader mellan unga och vuxna

Svar på första frågeställningen är samtidigt svar på andra frågeställningen. Här beskrivs likheter och skillnader mellan uppsatsens två urvalsgrupper som förenas i ett övergripande begrepp, social ordning.

5. 3. 1 Social ordning

Svar på frågor om respondenter betar sig på samma sätt och tar upp samma eller olika ämnen på chatt och i kommunikationen offline är olika. Det råder större likheter bland unga än bland vuxna då tre av fyra ungdomar pratar om samma saker på chatt och i det fysiska mötet men märker att många andra betar sig annorlunda i de skilda situationer. Det intressanta är att Karl erkänner att han blir kaxigare på nätet och tycker inte att det är fel eftersom *alla andra* gör liknande. “Ingen bryr sig på chatten, det är mer skämtsamt och man kan bete sig faktiskt lite dumt och

tuffa sig för det är så alla gör bakom en skärm” sa han. I den fysiska kommunikationen tänker han mer på vad han säger och hur han betar sig.

Vuxna hade olika funderingar kring beteendet. Eva understryker att hon skiljer på etikettsregler på chatt och i det fysiska mötet då hon anser att det är två olika situationer och det gäller inte samma konventioner. Chatt är kortfattad och praktiskt, hon benämner det som “ett praktiskt verktyg” och accepterar att andra personer betar sig också annorlunda i den situationen. Dock tycker hon inte att det är en anledning att bete sig oanständigt. I det avseendet verkar hon tycka att det gäller samma regler på chatt och offline. Veronika fokuserar på möjligheten att kontrollera kommunikationen och erkänner att på chatten tar hon ofta upp ämnen som hon inte vågar tala om ansikte mot ansikte men hon resonerar inte mycket kring dess moraliska dimension. Istället säger hon bara att “i slutändan visar det sig alltid att det är bättre att ta upp det face-to-face”. Peter beskriver sitt beteende på chatt som grovt och sarkastiskt och förklarar att han betar sig så för att förtydliga sitt budskap samt att han betar sig på samma vis offline. Han är medveten om sina egna och andras fördomar och eventuella misstolkningar men anser inte att dessa ska hindra honom i kommunikationen.

Det råder en enighet i den unga gruppen medan den vuxna gruppen är mer spritt men samtidigt är deras reflektioner mer nyanserade.

5. 3. 2 Att vara i två situationer samtidigt

I fråga om mobilanvändning när man umgås med någon ansikte mot ansikte finns det olika reflektioner i båda grupperna men det råder liknande åsikt: det är inte bra att bete sig på det sättet.

Vuxna går tillbaka i tankar till tider då det inte fanns så utvecklad digital teknik. Peter, Veronika och Eva säger att de har vuxit upp utan mobiltelefoner och var mer sociala förr i tiden. Nu är det vanligt med att en person i gruppen håller sin mobiltelefon, surfar på nätet eller får ett samtal under den tiden de umgås tillsammans. Eva tycker att relationer blir fattiga och den sociala biten att mötas offline håller på att försvinna, exempelvis genom att alla blir vana att ta upp mobiltelefoner när de umgås. Peter tycker även att “kroppsspråk, röstton och ansiktsuttryck går inte att ersätta via chatt”. Han anser att det sättet man kommunicerar på beror helt och hållet på relationen man har till den andre människan och sin omgivning. Max tycker inte att en sådan situation är problematisk då han själv betar sig på det sättet.

Ungdomar reagerar känslomässigt på frågan. Adam tycker att det beteendet är oanständigt och han själv försöker att inte göra på det sättet. Han visade även empati för personer som blir ignorerade av den de umgås med. Karl och Katja berättade att de blir arga i en sådan situation varav Katja verkade även bli ledsen och berättade att hon känner sig ignorerad. Lisa tycker inte att det är problematiskt så länge den andra personen är aktiv i samtalet.

5. 3. 2 Missförstånd

Det råder liknande åsikt bland respondenter även i fråga om det uppstår missförstånd på chatt: ja, betydligt oftare än i verkligheten. Den mest framträdande orsaken enligt dem är misstolkningar som beror på att man tolkar meddelanden på olika sätt och man ser inte den andres känslor och uttryck. Adam säger att han förkortar mycket på chatten och skriver oftast inte allt han tänker, han är medveten att det kan orsaka misstolkningar. Lisa upplever det på samma sätt som Adam och hon berättar även att hon inte orkar förklara de missförstånden eftersom det blir för långt att skriva. Enligt Eva är det lätt att blåsa upp missförstånd på chatten. Hon säger att “[i mötet ansikte-mot-ansikte] har man en större känsla av hövlighet. Chatten tar emot allting, det gör inte den andra människan.”

Veronika berättade att det uppstår missförstånd väldigt ofta och då ringer hon alltid upp den andra personen för att lösa situationen eftersom enligt henne är det lättare att förstå varandra på det sättet. Ändå använder hon chatt betydligt mer än telefon eftersom det är smidigare.

5. 4 Mot bakgrund av symbolisk interaktionism

Intervjumaterialet visar att det finns både skillnader och likheter mellan två generationer. Dock är dessa skillnader inte extrema och handlar främst om individernas inställning till frågan. I det här avsnittet analyseras och förklaras intervjumaterialet utifrån symbolisk interaktionism samt jämförs med tidigare forskning från det här forskningsområdet.

Enligt symbolisk interaktionism består situationer av flera komponenter såsom tid, plats, andra människor, föremål, väderförhållanden, känslor och det är tack vare avläsningen av dessa komponenter som individer kan förstå situationen (Trost och Levin 2010, 63 och 124). Både unga och vuxna respondenter verkar vara medvetna om detta när de säger att genom kommunikationen offline är det lättare att förstå den andra människan och tvärtom, kommunikationen på chatt blir svårare att förstå. Utifrån Goffmans synsätt är social interaktion en process av informationsutbyte vilket betyder att människor hela tiden läser av symbolerna runtomkring dem (Trost och Levin 2010, 152). Meyrowitz sammanfattar det i följande mening:

“After thirty seconds of face-to-face interaction between us (...) you would know things about my personal being that you could not discover from reading everything I have ever written” (Meyrowitz 1987, 99).

I och med att fler sinnen engageras är det lättare att läsa av den andres intentioner samt hela kontexten. På chatt tolkas de flesta meddelanden ordagrant och symboler som ironi eller särskilda ansiktsuttryck som ligger bakom flera meddelanden är inte synliga. Eva och Veronika berättade att på chatt kan kommunikationen kontrolleras i högre grad och det är just eftersom endast en begränsad del av uttryck når den andre.

Goffman anser att när en individ möts med den andra personen kan individen själv styra över sin handling för att ge det intrycket som hen vill att andra personen ska få (Goffman 2008, 15). Vuxna respondenter lägger mer vikt på att tänka på deras beteende och hur de ska anpassa

det beroende på situationen de möter eller platsen de befinner sig i. Människans förmåga att identifiera beteendet fungerar som ett verktyg som säger till hur man ska anpassa sig till en viss situation. Medan de flesta respondenter föredrar kommunikation offline är Katjas och Lisas, och i en mindre grad även Veronikas, svar avvikande när de säger att de känner sig bekvämare på chatt. Lisa antyder även att ibland är det pinsamt att umgås med någon i den fysiska verkligheten. Detta kan förstås med hjälp av miljöer som de unga respondenterna har vuxit upp i. Trost hävdar att "ju fler nyanserade symboler vi lär oss desto friare är vi" (Trost och Levin 2010, 93). Det vill säga att man har större kunskap och därmed fler alternativ att välja på vilket ger förmågan att modifiera beteenden och anpassa sig till situationen så det uppstår en kontinuitet i kommunikationen dvs. att båda sidorna blir förstådda (Trost och Levin 2010, 63). Eftersom Katja och Lisa har vuxit upp en i digitaliserad värld och en stor del av deras kommunikation sker på nätet är de vana vid en annan typ av kommunikation som består av färre symboler och som inte är lika tidsbunden. Det gör social interaktion i den fysiska verkligheten upplevs vara svårare.

5. 4. 2 Social ordning

Det finns större likheter i den unga gruppen än i den vuxna när det gäller social ordning. I den vuxna gruppen är åsikterna mer spridda vilket delvis kan bero på mer utvecklade tankegångar men även på att den gruppen är faktiskt mindre eniga vilket har en intressant relation till Bengtssons och Johanssons studie om mediemoral. Delvis stämmer den inte överens med denna studie eftersom det inte finns samma tendens i den unga åldersgruppen men samtidigt är det just det diffusa som verkar bekräfta Bengtssons och Johanssons uppdelning i tre åldersgrupper varav *Generation Webb 1.0* (40-60 år) visar ingen värdemässig enhetlighet. Även i denna undersökning är de vuxna respondenternas svar mycket olika. Goffman och Mannheim ansåg att generationer formas när individer under sina formativa år utsätts för liknande sociala påfrestningar och händelser (Mannheim 1923/1952, 303). Det som hände när *Generation Webb 1.0* växte upp var något som kan kallas för en kommunikativ revolution där varje individ var tvungen att anpassa sig själv till det nya digitala landskapet; det fanns inga riktlinjer eller regler eftersom det var nytt för alla. Meyrowitz, utifrån sin teori, ser sådana förändringar som rearrangemang på sociala arenor där människor måste anpassa beteendet till det nya sociala landskapet. Det leder till att människor måste finna sina roller och identifiera situationer på nytt vilket kan skapa osäkerhet (Meyrowitz 1987, 4). Särskilt Eva med även Veronika och Peter verkar känna den osäkerheten. De tycker att de inte alltid har samma syn som de andra och verkar inte förstå sig på flera saker, t.ex. emotikoner. I intervjun uppgav Peter att han inte förstår varför människor skickar överdrivet många emotikoner eller emotikoner som inte alls speglar individens humör. Själv skickar han dem bara till sin syster och sambo. Problemet som Eva ofta möter är att hon inte vet hur hon ska reagera på känslomässiga meddelanden på chatt. Ofta står hon inför problemet att personen som skickade ett sådant meddelande inte vill prata om det ansikte mot ansikte.

I skarp kontrast till denna osäkerhet står likheten bland unga. Tre av fyra var eniga i fråga om de betar sig likadant på chatt och i det fysiska mötet. De berättade att de betar sig likadant på båda arenor och allt de skriver på chatt kan de säga i verkligheten, och tvärtom. Orsaken till denna enhetlighet kan vara att unga har vuxit upp i en ny social ordning som redan

innehåller mer eller mindre skrivna regler om beteendet på nätet. I ljus av Charles H. Cooleys teori om social ordning och skiftande roller (Trost och Levin 2010, 64) kan det dras slutsatser att unga betraktar kommunikation på chatt som en naturlig del av deras vardagskommunikation och därmed inte har ett behov av att skifta roller när de övergår till kommunikation offline. Cooleys ansåg att de olika rollerna har en rad oskrivna regler som uppehåller den sociala ordningen (Trost och Levin 2010, 65). Det kan betyda att eftersom unga agerar enligt samma regler på båda arenor betraktar de dessa två arenor som en integrerad arena, som en social verklighet.

Det verkar som att alla respondenter är medvetna om att det finns annorlunda etikettsregler på nätet men förhåller sig olika till det. Eva framstår mer allvarligt och försöker bete sig likadant på båda arenor medan Karl skiftar sina beteenden beroende på arenan. Återigen kan detta kopplas till graden av anpassning till det digitala landskapet men även här verkar det inte handla bara om ålder utan om en variation från individ till individ.

5. 6 Sammanfattande analys

Generellt sett visar den empiriska datan ett flertal betydlig information som ger svar på uppsatsens frågeställningar. I fråga om hur unga respektive vuxna upplever kommunikation via chatt råder en enighet trots och respondenter ser positiva sidor med båda kommunikationssätten. Chatt beskrevs med ord som snabb, bekväm, praktiskt och distansöverbyggande och liknande syn förekom bland båda åldersgrupper. Kommunikationen offline beskrevs som roligare, rikare och djupare än kommunikation via chatt samt som relationsbyggande till skillnad från chatt där relationer bara uppehålls (se figur 1 nedan). Slutligen föredrog alla respondenter kommunikationen offline men tre av fyra ungdomar tvekade några sekunder innan de gav det slutliga svaret.

Vad det gäller skillnader är det svårare att precisera dem eftersom undersökningen visade att det råder en enighet bland unga chattanvändare men inte bland vuxna. Vuxna har spridda åsikter, särskilt i avseendet av vad som är lämpligt och olämpligt på chatt och alla fokuserade på skilda aspekter. Med hjälp av Charles H. Cooleys teori om social ordning konstateras att skillnaden beror på föränderliga sociokulturella förhållanden som de vuxna respondenterna upplevde. Förändringar på den arenan gjorde att individer var tvungna att anpassa sig till det nya sociokulturella landskapet och på nytt definiera sina roller vilket de gjorde på olika sätt. Till skillnad har unga respondenter vuxit upp i relativ homogen miljö som gav dem relativ homogen inställning. I ljus av symbolisk interaktionism betyder det att ungdomar betraktar kommunikation via chatt och offline som en och samma arena.

Analysresultat diskuteras vidare i följande kapitel. Vi jämför studien med andra forskningar på området och resonerar hur det vetenskapliga forskningsområdet kan utvecklas vidare.

	Vuxna	Unga
Chatt	Praktiskt verktyg Korta meddelande Konkret Snabb respons Distansöverbyggande Fattigare på intryck Informationsutbyte	Fattig Distansöverbyggande Enklare Ett sätt att umgås
Offline	Rik på intryck Djup Relationsbyggande	Bekvämare Snabbare Rolig

Figur 1. Figuren beskriver övergripande hur vuxna och unga upplever kommunikationen offline respektive kommunikation via chatt.

6. Diskussion och slutsats

Uppsatsen syfte var att undersöka ungas och vuxnas upplevelse av kommunikation via chatt samt att jämföra dessa två grupper. Resultatanalysen i föregående kapitel visade att det insamlade materialet var tillräckligt för att besvara frågeställningarna. Generellt sett upplever båda grupperna att chatt är ett smidigt kommunikationssätt men att kommunikationen där är ytlig. Skillnaden som framkom i analysen är att ungdomar verkar betrakta chatt som en integrerad del av deras kommunikation med omgivningen medan vuxna tenderar att benämna chatt som ett praktiskt verktyg. Skillnaderna är dock subtila och i en större utsträckning kan variera från individ till individ. I följande diskussion reflekterar vi över undersökningens resultat i förhållande till tidigare forskning som har gjorts på forskningsfältet.

6.1 Digitala invandrare, digitala infödingar

Marc Prensky skrev sina artiklar om digitala invandrare och digitala infödingar med tanke på anpassning av inlärningsmetoder till de unga generationer men dessa tankar fick ett genomslag i många andra branscher såsom marknadsföring, politik och populärkultur. De används ofta för produktdesign, identifiering av målgrupper och i diskussion av samhällreliga frågor men vår studie visar att Prenskys uppdelning kan vara vilseledande och i verkligheten kan de olika grupperna vara mycket mer nyanserade. Av rent praktiska skäl har denna studie avgränsats från användning av digital teknik generellt sett till användning av chatt men trots avgränsningen har en del likheter och en del skillnader mellan studiet och Prenskys teori kunnat identifieras.

Gemensamt för denna studie och Prenskys teori är skillnaden mellan unga och vuxna chattanvändare som handlar om att unga betraktar chatt som en integrerad del av deras liv medan vuxna använder medier flitigt men ser dem som en enskild arena där andra normer, regler och roller gäller. Om det är exakt vad Prensky menar är svårt att säga men grundtanken är densamma. Vuxna respondenter har visat olika grad av förståelse för chatt och deras resonemang kring ämnet är väldigt nyanserade - alla vuxna respondenter fokuserar på olika aspekter av chattanvändning. Det betyder att utifrån studiet är det inte sant att alla vuxna betraktar chatt på samma sätt. Dock kan detta bero på en rad olika faktorer såsom själva intervjusituationen eller respondenternas ålder. Anledningen till enhetligheten i den unga gruppen kan ligga i att de ungas abstrakta tänkande inte är lika utvecklat som vuxnas och därmed fokuserar unga på relativt liknande aspekter. Men även om så är fallet så måste de aspekter som unga berättade om måste vara framträdande i deras chattanvändning, alltså måste de vara en viktig del av deras verklighet. Härmed visar det sig vara problematiskt att undersöka och jämföra dessa grupper eftersom på grund av åldern kan deras uppfattning av *verkligheten* vara olika. Kanske är det omöjligt att få fram resonemang kring liknande aspekter hos båda grupper?

Resultatet bör även ses ur perspektivet att skillnader och likheter inte handlar om ålder utan snarare om en generell digital vishet som Prensky skrev om i artikeln "H. Sapiens Digital: From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom" (Prensky 2009). Utbyte av digitala invandrare och digitala infödingar mot digital vishet hade betytt att skillnader och likheter bestäms utifrån en rad olika faktorer varav en av dem är ålder men den är inte den

determinerande faktorn. Lika väl beror upplevelsen och förståelsen av kommunikation via chatt på utbildning, hemorten eller intressen. Givetvis spelar åldern en stor roll då många av andra faktorer determineras av tiden då man växer upp, exempelvis individens intressen och utbildning men användning av begreppet digital visdom ger en bredare förståelse för frågan. Däremot om man använder begreppen digitala invandrare, digitala infödingar sätts fokus direkt på åldern och all vidare resonemang kommer att utgå från åldern.

6. 2 Kommunikation offline som en norm

Trots de skillnader som hittades kan vi ändå påstå att chatt har en del fasta egenskaper eftersom alla individer berättade om den med ungefär samma ord. Individer underströk att de uppskattar det snabba tempot i kommunikationen via chatt samt enkelheten och smidigheten. Alla var eniga om att chattens nackdel är lite intryck som försvårar kommunikationen på olika sätt men det tycktes inte vara så viktigt i ljus av de positiva aspekterna. Det intressanta är även hur respondenter pratade om kommunikationen. Alla intervjuer inleddes med att vi berättade för respondenter att chatt står i fokus och frågorna var formulerade med tanke på chatt. Ändå refererade alla respondenter till kommunikationen i det fysiska mötet och verkade ha det som en utgångspunkt för beskrivningar av kommunikation via chatt. När de pratade om kommunikationen offline använde de adjektiv i den positiva komparationsformen medan till beskrivning av chatt använde de den komparativa formen - chatt är *enklare*, *bekvämare* än kommunikation i det fysiska mötet. Däremot är kommunikation offline *rik*, *rolig*.

Lovisa Eriksson i sin avhandling kom fram till en slutsats att kommunikationen offline är en utgångspunkt för kommunikation online. I likhet med Goffman resonerar hon att den sociala situationen är en informationssamling om människor och omgivningen och hon lägger till att psykologiska experiment har visat att reaktionen på social stimuli förändras inte i den digitala miljön. Känslor och upplevelser som väcks via digital teknik kan alltså vara lika starka som de som väcks i den fysiska verkligheten men de digitala symbolerna har sin utgångspunkt offline (Eriksson 2016, 109-110). Dessutom har inte den digitala miljön lika mycket symboler att erbjuda som den fysiska verkligheten vilket både konstateras av Eriksson och bekräftades i våra intervjuer där respondenterna berättade att de upplever kommunikation via chatt som "fattigare". Chatt kan alltså vara effektiv men den kräver en specifik typ av kommunikation och symbolik som i sin tur kräver en specifik förståelse av detta kommunikationssätt.

6. 3 Förslag på vidare forskning

Det finns många delar av studiet som är intressanta att studera vidare. En särskild intressant aspekt är livsstil och omgivning som en påverkningsfaktor i medieanvändningen av chatt. Vi uppmanar alltså att i framtiden fokusera mer på vad den generella digitala visdomen beror på snarare än endast på ålderns roll i den visdomen. För att undersöka dessa aspekter behövs en kontinuerlig observation av livsstil och samhällsliga förändringar eftersom en sådan kausalitet kan observeras endast under en längre tidsperiod. Det betyder alltså inte att alla studier på detta område behöver genomföras under en lång tidsperiod men att dessa upprepas med jämna mellanrum.

En annan idé på vidare forskning inom detta vetenskapliga fält är identitetsskapande på sociala nätverk och individualisering som följd av det. Fokus ligger på internet och digitalt medierad kommunikation som ett sätt för människan att uttrycka sig själv och bekräfta sin identitet. Exempelvis kan man undersöka hur människor skapar sin identitet genom att integrera med varandra på chatten eller andra forum på nätet där det har skapas möjligheter för att bilda gemenskap och interaktion. Även här behövs en kontinuerlig uppföljning av människans livsstil och omgivning samt samhällsliga förändringar som sker.

Flera omfattande studier på det här forskningsområdet hade förhoppningsvis tillfört en ännu mer nyanserad bild av medieanvändare och kunnat bidra till att förutse vilka tendenser kommer att finnas i framtiden. Det i sin tur kan bidra till att i tid anpassa kommunikationskanaler och även olika strategier t.ex. i marknadsföring och public relations till sina framtida målgrupper. Även produktutveckling och utveckling av nya inlärningsmetoder kan ta del av eventuella resultat. Vi rekommenderar att undersöka problemet med ett liknande syfte som den här uppsatsen med att använda en annan metod, till exempel netnografisk observation. Detta hade eliminerat faktorer som påverkade det empiriska materialet i denna undersökning samt förhoppningsvis tillfört nya kunskaper.

Referenslista

- Aroseus, Frida (2013). *Jean Piagets utvecklingsteori*. Lätt att lära.
<https://lattattlara.com/utvecklingspsykologi/jean-piagets-utvecklingsteori/> (Hämtad 10-04-2017)
- Bayne, Sian. Ross, Jen (2007). *The 'digital native' and 'digital immigrant': a dangerous opposition*.
http://api.ning.com/files/IJKwMzj6sgFtDU0QqLLrpuw*Inq0*AKnRvABUa2YFPOa-vT552n0h9bYoaVStqfQX8*5D978F1M*DM*xuEznG0rxTGJO0BUL/Wk1BayneandRossArticleDigitalNativesandDigitalImmigrants.pdf (Hämtad 2017-03-21)
- Bengtsson, Stina & Johansson, Bengt (2015). *Mediemoral i en digital värld i Annika Bergström, Bengt Johansson, Henrik Oscarsson & Maria Oskarson (red.) Fragment*. Göteborgs universitet: SOM-institutet.
http://som.gu.se/digitalAssets/1533/1533989_mediemoral-i-en-digital-v--rld-bengtsson-johansson.pdf (Hämtad 18-04-2017)
- Buckingham, David (2008). *Youth, identity, and digital media*. Cambridge: MIT Press.
- Edmunds, June och Turner, Bryan (2002). *Generations, Culture and Society*. London: Open University Press.
- Eriksson, Lovisa (2016). *Online Together A Sociological Study of the Concept of Togetherness and the Contemporary Conditions for Social Interaction*. Doktorsavh. Uppsala Universitet. <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:922104/FULLTEXT01.pdf> (Hämtad 25-03-2017)
- Gripsrud, Jostein (2001). *Mediekultur, mediasamhälle*. 3. uppl. Bokförlaget Daidalos.
- Goffman, Erving (2008). *Jaget och maskerna: En studie i vardagslivets dramatik*. 6. uppl. Lund: Studentlitteratur AB.
- Hernwall, Patrik (2003). *barn@com - att växa upp i det nya mediasamhället*. Stockholm: Stockholms Universitets förlag.
- Mannheim, Karl (1923/1952). *The problem of generations*, I Paul Kecskemeti (red.), *Essays on the Sociology of Knowledge by Karl Mannheim*. New York: Routledge & Kegan Paul.
- Meyrowitz, Joshua (1987). *No Sense of Place. The Impact of the Electronic Media on Social Behavior*. Oxford: Oxford University Press.
- Moberg, Ulla (2010). Analys av samtal. I Lars-Åke Larsson och Mats Ekström (red.). *Metoder i kommunikationsvetenskap*. 2. uppl. Lund: Studentlitteratur, 193-213.
- Larsson, Lars-Åke (2010). Intervjuer. I Lars-Åke Larsson och Mats Ekström (red.). *Metoder i kommunikationsvetenskap*. 2. uppl. Lund: Studentlitteratur, 53-86.

Malmberg, Anders. 2003. Beyond the cluster: local milieus and global connections. I Jamie Peck och Henry Wai-chung Yeung (red.). *Remaking the Global Economy*. London: Sage Publications, 145-162.

Lindgren, Simon (2007). Mellan moralpanik och teknikromantik. *Unga och nätverkskulturer* vol 12: 7-11. https://www.mucl.se/sites/default/files/publikationer_uploads/unga-och-natverkskulturer_0.pdf. (Hämtad 20-04-2017)

Prensky, Marc (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*. vol. 9. <http://www.emeraldinsight.com/doi/pdfplus/10.1108/10748120110424816> (Hämtad 2017-03-18)

Prensky, Marc (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 2. *On the Horizon*. vol. 9. <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part2.pdf> (Hämtad 2017-03-18)

Prensky, Marc (2009). H. Sapiens Digital: From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom. *Innovate: Journal of Online Education* vol 5. <http://nsuworks.nova.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1020&context=innovate> (Hämtad 2017-03-18)

Prensky, Marc (2012). *Teaching the Right Stuff—Not Yesterday's Stuff or Today's, but Tomorrow's*. <http://marcprensky.com/writing/Prensky-TheRightStuff-EdTech-May-Jun2012.pdf> (Hämtad 2017-03-19)

Silverman, David (2006). *Interpreting Qualitative Data: Methods for Analysing Talk, Text and Interaction*. 3. uppl. London: Sage.

Trost, Jan och Levin, Irene (2010). *Att förstå vardagen: med ett symbolisk interaktionistiskt perspektiv*. 4. uppl. Lund: Studentlitteratur.

Vetenskapsrådet (2002). *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. <http://www.codex.vr.se/texts/HSFR.pdf> (Hämtad 18-05-2017)

Vetenskapsrådet (2011). *God forskningssed*. <https://publikationer.vr.se/produkt/god-forskningssed/> (Hämtad 20-04-2017)

Bilaga 1 - Intervjuguide

Frågor i intervjun är grundade i det teoretiska ramverket. I utformningen av intervjuguiden utgick vi från de olika teorier och tidigare forskning som täcker temats särskilda områden och ger en konkret inriktning (Larsson 2010, 63). Tack vare det var vi säkra att alla viktigaste teman var inkluderade i intervjun samt att vi skulle ha goda underlag till dataanalysen. Frågorna är ordnade efter teman med vi ställde följdfrågor och spontana frågor eftersom vi ville förbli öppna för respondenternas tankegångar (Larsson 2010, 64-65).

Respondenter intervjuades i miljöer som de kände till sedan innan och som gjorde att de kände sig säkra, exempelvis deras arbetsplats och hem.

Tema 1 Presentation

- Vilka är vi? (presentation av oss själva)
- Hur kommer detta att gå till? (vi presenterar kort om hur intervjun är upplagd och vad är syftet med den)
- Berätta om respondentens rättigheter (avbryta, lägga till, hoppa över fråga)

Tema 2 Allmänna frågor

- Ålder, sysselsättning.
- Hur ofta kommunicerar du online?
- Vem kommunicerar du med online och i vilket syfte?
- Vilken sida/app använder du för att kommunicera online?

Tema 3 Upplevelse

- Kan du säga tre saker som är bra med kommunikationen online med som inte är möjlig i kommunikationen i verkligheten? Kan du säga tre saker som är bra med kommunikationen i verkligheten men som inte är möjlig i kommunikationen online?
- Tycker du att missförstånd uppstår lättare i verkligheten eller online?
- Tycker du att man kan uttrycka känslor på samma sätt online och offline? Om inte, vad skiljer sig och vad gör du för att överbrygga denna skillnaden?
- Vilken kommunikation föredrar du och varför?

Tema 4 Identitet

- Pratar du om andra saker på nätet än vad man skulle göra om man träffades i verkligheten? Är du lika öppen med känslor, åsikter m.m.?
- Tycker du att man ska bete sig på samma sätt online och offline eller finns det olika regler?

- Upplever du att du är "dig själv" online och offline?

Lena Paracka

Nourhan Atia



Besöksadress: Kristian IV:s väg 3
Postadress: Box 823, 301 18 Halmstad
Telefon: 035-16 71 00
E-mail: registrator@hh.se
www.hh.se