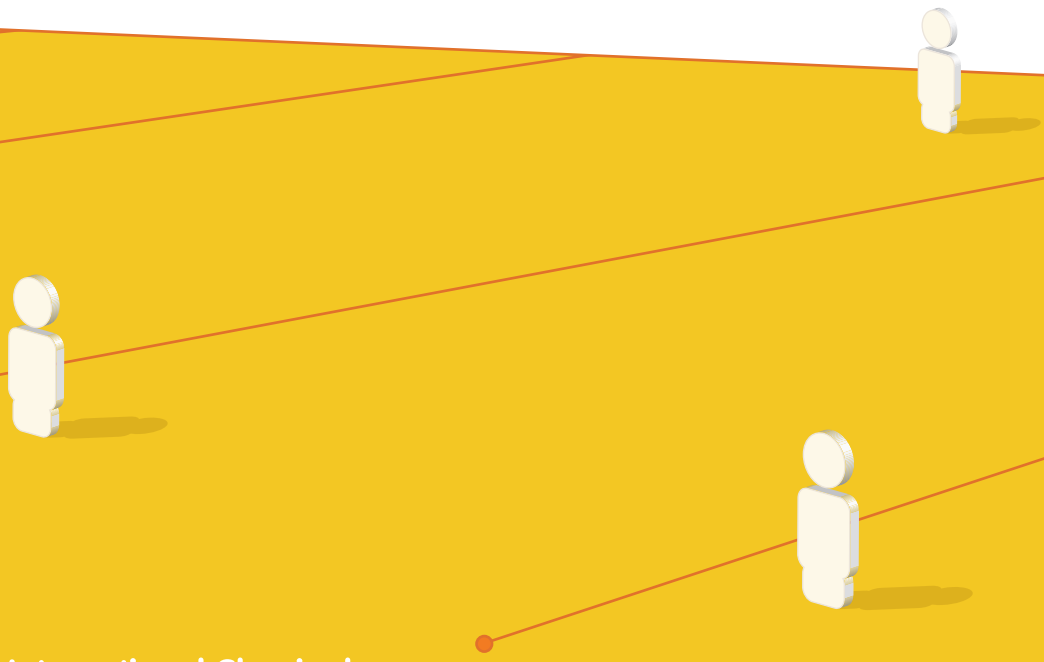
BARN OCH UNGA I DEN DIGITALA MEDIEKULTUREN

Red: **Ulla Carlsson**



The International Clearinghouse on Children, Youth and Media

NORDICOM Göteborgs universitet

NORDICOM är ett nordiskt kunskapscenter för medie- och kommunikationsområdet. Med utgångspunkt i den akademiska forskningen insamlar, bearbetar och förmedlar Nordicom kunskap till olika brukargrupper i Norden, Europa och övriga världen. Arbetet syftar till att utveckla mediekunskapen och bidra till att forskningens resultat synliggörs i behandlingen av mediefrågor på olika nivåer i både offentlig och privat verksamhet. Nordicom är en institution inom Nordiska Ministerrådet. Verksamheten utmärks av tre huvudsakliga områden.

- ***Medieforskningen och dess resultat i de nordiska länderna***
  Nordicom utger en nordisk tidskrift, *Nordicom Information*, och en engelskspråkig, tidskrift, *Nordicom Review* (refereed), samt antologier och rapporter på flera språk. Olika forskningsdatabaser, bl a gällande litteratur och pågående forskning, uppdateras löpande och är tillgängliga via Internet. Nordicom kan sägas utgöra navet i det nordiska samarbetet vad gäller medieforskningen. Ett viktigt inslag i Nordicoms arbete är att göra nordisk medie- och kommunikationsforskning känd i andra länder samt förmedla kontakter mellan nordiska och internationella forskningsmiljöer. Verksamheten är uppbyggd kring nationella dokumentationscentraler.

- ***Medieutvecklingen och medietrender i de nordiska länderna***
  Nordicom utarbetar samnordisk mediestatistik och redovisar kvalificerade analyser i skriftserien *Nordic Media Trends*. Även medieägande och medielagstiftning i de nordiska länderna dokumenteras. Nordicom ger de nordiska länderna en samlad röst i flera europeiska och internationella nätverk och organisationer som utarbetar underlag i medie- och kulturpolitiska frågor. Samtidigt insamlar Nordicom relevant omvärldskunskap för vidareförmedling till olika brukargrupper. Det gäller mediepolitiska frågor inom EU, Europarådet och internationella organisationer.

- ***The International Clearinghouse on Children, Youth and Media***
  Nordicom startade 1997 på uppdrag av UNESCO The International Clearinghouse on Children, Youth and Media. Arbetet syftar till att öka kunskapen om barn, ungdomar och medier och därmed ge underlag för relevant beslutsfattande, bidra till en konstruktiv samhällsdebatt samt främja barns och ungdomars mediekunnighet och mediekompetens (media literacy). Det är också en förhoppning att Clearinghusets arbete ska stimulera vidare forskning om barn, ungdomar och medier. Verksamheten är uppbyggd kring ett globalt nätverk med 1000-talet deltagare som representerar inte bara forskarsamhället utan även t ex mediebranschen, politiken och frivilliga organisationer. Olika publikationer utges, t ex en årsbok och nyhetsbrev.

www.nordicom.gu.se

Barn och unga i den digitala mediekulturen

Barn och unga i den digitala mediekulturen

Ulla Carlsson (red.)

NORDICOM
Göteborgs universitet

Barn och unga i den digitala mediekulturen

Ulla Carlsson (red.)

© Författarna och Nordicom 2010

ISBN 978-91-89471-90-0

The International Clearinghouse on Children, Youth and Media

Nordicom
Göteborgs universitet
Box 713
SE 405 30 Göteborg

Omslag: Daniel Zachrisson
Tryck: Livréna AB, Göteborg, 2010
ISO 14001

Innehåll

Förord 7

Ulla Carlsson
Introduktion
Barn och unga i den digitala mediekulturen 9

Ingegerd Rydin
Försvinner barndomen med Internet?
Reflektioner kring forskning och debatt om möjligheter och risker 19

Elza Dunkels
Reaktioner på ungas nätanvändning 37

Gunilla Jarlbro
Reklam riktad till barn. En harmlös företeelse eller en guldgruva? 49

Ola Erstad
Digital kompetens.
Näring för demokratin eller oreflekterat deltagande? 53

Sonia Livingstone & Leslie Haddon
Internet och unga i Europa – möjligheter och risker 69

Besök i den digitala mediekulturen

Jenny Wiik
Möt mig! 85

Oscar Westlund
Se mig! 89

Ulrika Andersson
Köp mig! 93

Mathias A. Färdigh
Berör mig! 97

Jakob Bjur
Roa mig! 101

Heidi Nilsson
Datorspel. En genreindelning 105

Oscar Westlund
Ständigt uppkopplad 109

Författarna 111

Statistik – Barn, unga och digitala medier

Sammanställd av Catharina Bucht

Sverige 115

Europa 135

Källor 155

Förord

Nordicom är ett nordiskt kunskapscenter vid Göteborgs universitet som förmedlar kunskap om medieforskningen och dess resultat till olika brukargrupper i såväl de nordiska länderna som Europa och världen. Här dokumenteras medieutvecklingen med bl a analyser av medieanvändningen. Nordicom rymmer också the International Clearinghouse on Children, Youth and Media – en verksamhet som initierades av UNESCO 1997 med placering vid Nordicom.

Clearinghusets arbete är inriktat på att klarlägga den kunskap som finns om barn, unga och medier från flera olika perspektiv på skilda håll i världen. I stor utsträckning handlar det om att bringa ordning i ett komplext kunskapsområde där många motstridiga intressen och åsikter gör sig hörda. Ytterst handlar det om att Clearinghusets arbete skall stimulera till ny kunskap på området. Under senare år har särskild tonvikt lagts på 'media literacy' – det handlar om de krav dagens digitala medielandskap ställer på ökad kunskap om medierna.

Verksamheten riktar sig till olika brukargrupper runt om i världen som forskare, politiska beslutsfattare, yrkesverksamma inom medierna, intresseorganisationer, frivilligorganisationer, lärare, studenter och andra intresserade. En central tanke i verksamheten är ett globalt nätverk, som idag har drygt 1000 medlemmar från mer än 150 länder. Clearinghusets brukare återfinns i flertalet av världens länder.

Clearinghuset förmedlar kunskap från forskningen och information om olika aktiviteter och praktiker som kan vara av intresse. Varje år utges en årsbok och ett nyhetsbrev utkommer två gånger om året.

Nordicom och the International Clearinghouse on Children, Youth and Media uppmärksammar även barn, unga och medier i Sverige. Nordicom fanns t ex med i planeringen av konferensen 'Digital turist för en dag' på Röda Sten i Göteborg, november 2008, och den konferens det svenska ordförandeskapet för EU arrangerade i juli 2009, 'Promoting a Creative Generation'. Nordi-

com har också utgivit en rad publikationer rörande olika frågeställningar om unga och medier.

Med utgångspunkt i ovan nämnda konferenser utger Nordicom och Clearinghuset föreliggande publikation. I denna ingår ett antal artiklar av välrenommerade forskare som belyser olika frågeställningar om barn och ungas mediekultur i det digitala medielandskapet – om de möjligheter och risker som internet innefattar. Denna del av boken avslutas med en redovisning av de slutsatser som gjorts inom projektet *EU Kids Online* under ledning av professor Sonia Livingstone, Department of Media and Communication, London School of Economics and Political Science. I projektet har 21 länder, däribland Sverige, deltagit.

Bokens andra del presenterar hörnstenarna i den tidigare nämnda upplevelsebaserade konferensen 'Digital turist för en dag'. Ansvariga för denna del är unga forskare vid Institutionen för journalistik, medier och kommunikation, Göteborgs universitet.

En översikt som redovisar statistik rörande de ungas medievanor i den digitala tidsåldern avslutar boken. Tonvikten ligger på svenska barn och ungas medievanor men även statistik rörande övriga europeiska länder ingår i översikten. Statistiken har insamlats och bearbetats av Catharina Bucht, koordinator, the International Clearinghouse on Children, Youth and Media, och Karin Hellingwerf, dokumentalist, Nordicom.

Ett stort tack riktas till alla som bidragit till denna skrift och det är min förhoppning att denna publikation skall ge ett fruktbart bidrag till kunskapen om barn, unga och medier i vår digitala tidsålder.

Göteborg i januari 2010

Ulla Carlsson
Direktör
Nordicom

Introduktion

Barn och unga i den digitala mediekulturen

Ulla Carlsson

När de som är unga idag föddes i början av 1990-talet var internet och mobiltelefonen – ja till och med persondatorn okända begrepp. Nu knappt 20 år senare ser vi hur ett interaktivt och mobilt kommunikationssamhälle växer fram vid sidan av de traditionella massmedierna. Passiva betraktare blir aktiva deltagare. Mitt i denna utveckling finns de unga – ofta benämnda som den kreativa generationen.

Användningen av medier upptar över 50 procent av vår fritid och tv-tittandet är den enskilt dominerande fritidsaktiviteten – men för de unga tenderar internet att överta den rollen. Närmare 95 procent av ungdomarna i de nordiska länderna har idag tillgång till internet i hemmet och flertalet använder internet varje dag. Genomsnittet för de unga i EUs medlemsländer är 75 procent men skillnaderna är stora mellan olika delar av Europa (se sid. 137).

Dagens informationsteknologi med en tilltagande kommersialisering i spåren har ändrat förutsättningarna för mediernas funktioner i samhället. Diversifiering, fragmentering och individualisering är begrepp som ofta förekommer i analyserna av dagens medieutbud och medieanvändning. Skiljelinjen mellan privat och offentligt, verkligt och virtuellt, suddas ut. Definitionen av kunskap och information är under omprövning. Innebörden av personlig integritet håller på att förändras. Och i den konsumtionskultur som genomsyrar dagens samhälle är barn och unga en grupp som i hög grad tilldrar sig kommersiella företags intressen då de är intressanta i sig själva – inte minst som framtidens konsumenter – men de påverkar också starkt familjens konsumtion.

Det handlar oomtvistat om ett nytt kommunikationssamhälle med nya kommunikationsmönster.

Medierna är en av vår tids mäktigaste samhällskrafter och vare sig det är den politiska, ekonomiska, sociala eller kulturella sfären som studeras så går det inte att bortse från relationen till medierna. Kunskapen om medierna har länge vilat på en modell där medierna är åtskilda från andra institutioner i samhället – den klassiska frågan gäller vad medierna gör med samhället och kulturen – vilken effekt mediebudskap har på individer och samhälle, hur reklam påverkar våra inköp av varor, hur dagstidningens innehåll utövar inflytande på vårt val av politiskt parti, etc. Nu måste sådana frågor besvaras i en ny kontext som kännetecknas av samhällets och kulturens medialisering (Hjarvard 2008). Det handlar inte längre bara om vad medierna gör med oss utan också vad vi gör med medierna.

Ungas medieanvändning

De flitigaste internetanvändarna är 15 till 24-åringarna och de lägger 30 procent av sin medietid på internet och drygt 20 procent på TV-tittande. Men vi ser hur dessa mönster flyttar upp i åldrarna – det går nu en slags gräns vid 40-45 år. Motsvarande siffror för 9 till 14-åringarna är dock de motsatta – där dominerar fortfarande TV-tittandet. Och trots en dödförklaring av det tryckta ordet av allehanda konsulter för 10-15 år sedan är läsningen av t ex skönlitteratur mer omfattande idag än då. (Mediebarometern 2009)

Den bruttotid 15 till 24-åringarna ägnar medier uppgår till ungefär sju timmar en vanlig dag och av dessa ägnas internet drygt två timmar. Detta påverkar förstås konsumtionen av traditionella medier men den aktive unge internetanvändaren konsumerar även sådana i något högre utsträckning än de som ägnar internet mindre tid. Medietiden har ökat på tio år bland unga människor – men inte så mycket som många tror – det handlar om ca 30 minuter en vanlig dag. Detta framgår av Nordicoms årliga medievaneundersökning *Mediebarometern* som även innefattar en *Internetbarometer.*

Men internet är mycket mer än vad vi vanligtvis menar med medier utifrån ett mer traditionellt massmediebegrepp. Internet är en arena som erbjuder fora för kommunikation, information, kunskap, konsumtion, shopping, underhållning, spel, opinionsbildning m m – listan kan göras lång. En del av nätet innefattar medier – om än i en lite vidare betydelse än vad vi vanligtvis menar. Vi kan ta del av våra vanliga massmedier – tv, film, radio, musik, dagstidningen – delvis i ny form med inslag av interaktivitet på olika plattformar på

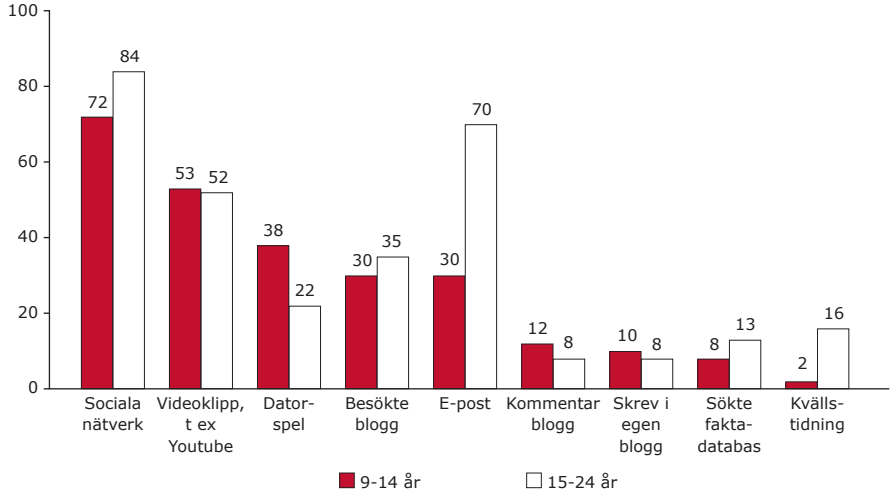
internet. Men det vi benämner 'sociala medier' är något annat – aktiviteter som kombinerar teknologi, social interaktion och skapande av medier. Det tar sig uttryck i olika typer av diskussionsforum, bloggar och andra kommenterande fora.

De aktiviteter som ökar på internet bland unga människor gäller främst interaktiv individanvändning, inte minst handlar det om det vi kallar 'social networking', t ex MSN, Messenger och Facebook – sådant som indikerar samtal och samspel.

Men många medieföretag, t ex tv-kanaler och dagstidningar, och organisationer/institutioner spenderar idag omfattande resurser på sociala medier. Det blir därmed allt svårare att skilja mellan s k 'professionellt' innehåll och annat innehåll. Men samtidigt vet vi från studier att ungas internetanvändning är fokuserad på sociala kontakter – kontakter med likasinnade, som delar samma intressen (Mediebarometern 2009, World Internet Institute 2009).

I många andra avseenden är barn och ungdomar relativt okunniga om nätets möjligheter, t ex vad gäller olika sökmöjligheter vid kunskapsinhämtande. Forskaren Katarina Graffman har myntat begreppet 'generationen noll koll' och hennes slutsats är att unga människor idag har "dålig kunskap när det

Tabell 1. Populära aktiviteter på nätet bland unga Internet-användare i hemmet en genomsnittlig dag våren 2009 (procent)

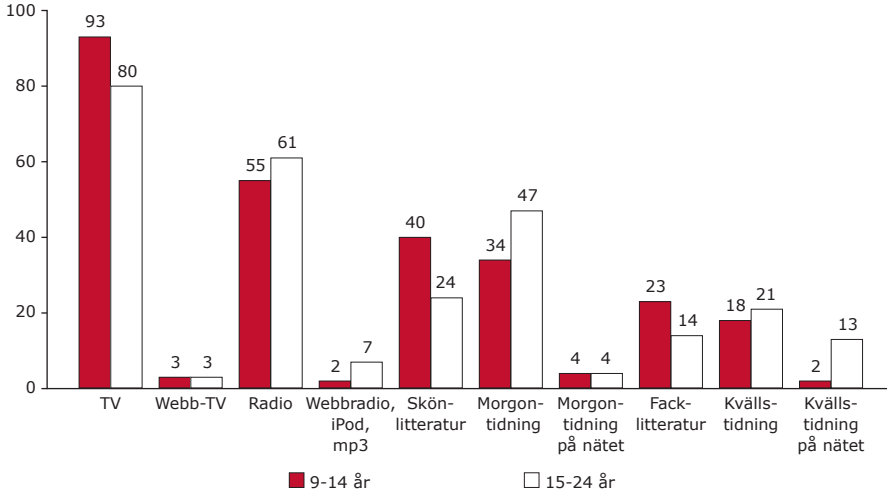


Källa: Nordicom-Sveriges Mediebarometer 2009.

gäller att vara samhällsmedborgare, men de vet vad det är att vara konsumtionsmedborgare" (Graffman 2008).

Siffrorna kan jämföras med samma internetanvändares användning av vad som ofta benämns traditionella medier. Flertalet unga tittar på vanlig TV, lyssnar på radio och läser tidningar och böcker en vanlig dag. Sedan några år tillbaka kan ett minskat TV-tittande bland ungdomar noteras och det gäller särskilt mellan kl. 17 och 19. Det är den tid då ungdomarnas internetanvändning är som mest intensiv. Men tv-tittande är som synes fortfarande omfattande. Studier visar också att unga flitiga internetanvändare även är flitiga användare av andra medier (Mediebarometern 2009).

Tabell 2. Internetanvändares användning av traditionella medier en genomsnittlig dag våren 2009 (procent)



Källa: Nordicom-Sveriges Mediebarometer 2009

Om reglering och självreglering

Unga människors kunskap om vilka möjligheter och risker den moderna informationsteknologin innefattar är betydligt mer omfattande i många olika avseenden än föräldrars och andra vuxnas kunskap. Samtidigt som ungas erfarenheter och kunskap om livets kontext är mer begränsade. Undersökningar visar att föräldrar vet relativt lite om hur deras barn använder t ex internet. Stora delar av internets innehåll är alltså okänt för en betydande del av den

vuxna befolkningen. Även om vi för varje år ser hur vuxna allt mer kommer ikapp de ungas internetvanor.

De ungas användning av internet väcker hos många vuxna beundran men det okända i nya medieformer tolkas av andra vuxna som en fara. Många föräldrar, lärare och politiska beslutsfattare uttalar farhågor för mediernas negativa inflytande på barn och ungdomar. Så länge de moderna massmedierna har funnits har en oro över hur medierna påverkar unga människor kommit till uttryck.

Det finns ett fletal exempel på detta, t ex debatten om Nick Carter för 100 år sedan. Vid den tiden möjliggjorde ny produktionsteknik massupplagor av bokhäften. Utgivningen av Nick Carter–böckerna (Nick Carter kan liknas vid den tidens James Bond) blev mycket omdiskuterad och det hela utvecklades till en omfattande kampanj mot den s k smutslitteraturen. Nick Carter-häftena fick symbolisera all 'lågkulturell' litteratur – sådan litteratur som fördärvade ungdomens moral. Man manade till bojkott och "hänsynslös kamp" för att inte "vår ungdom skall systematiskt förgiftas och ledas in på brottets sumpväg". (Boêthius 1989)

Nick Carter-argumenten återuppstod i ny kostym i den intensiva debatt som följde i spåren av videons intåg i början av 1980-talet. Många minns Studio S i Sveriges Television som 1980 visade klipp från filmen Motorsågsmassakern. En händelse som utlöste en intensiv och stundtals hätsk debatt om effekter av underhållningsvåldet. Inom forskningen myntades begreppet 'moralisk panik'.

Oron har ökat i takt med teknologiutvecklingen på medieområdet. Idag finns det en påtaglig oro för de *risker* som barn och ungdomar kan utsättas för på nätet inom ramen för 'social networking', t ex möten med främlingar, förföljelse, mobbning. Till detta kommer frågor om effekterna av en upphovsrätt i uppluckring och 'kommersiella' risker som t ex användning av personliga/privata uppgifter.

Fortsatt riktas uppmärksamhet mot våldet i medierna, som på t ex internet delvis tar sig nya uttryck och former. Oron gäller även pornografiska filmer och bilder, samt stereotypa och förnedrande skildringar av minoriteter, hatfyllda budskap etc, som har blivit allt vanligare genom internet och kabel-/satellit-TV. I detta sammanhang diskuteras även mediernas – och reklamens

– betydelse för sexualiseringen och intimiseringen av det offentliga rummet. Ytterligare nya risker som nämns är självskada, självmord, droger, spel, etc.

I årtionden har olika aktörer diskuterat hur man genom lagstiftning, självreglering och samreglering (co-regulation) skall kunna sätta gränser för spridningen av sådant innehåll som kan rubriceras som skadligt. Samtal har förts och förs mellan myndigheter, medieföretag och allmänheten i syfte att uppnå samstämmighet i fråga om grundläggande principer på området såväl i de nordiska länderna som inom EU och FN. Tyngdpunkten i samhällsdebatten har skiftat under de senaste decennierna från lagstiftning och förbudstänkande till betoning på de vuxnas ansvar, vilket inkluderar både medieindustri, föräldrar och skola.

FN:s Barnkonvention, som kunde celebrera 20 år i november 2009, ger ett internationellt ramverk genom bl a artikel 13 om barnens rätt till yttrandefrihet och artikel 17, som påvisar massmediernas viktiga uppgift och säger att de länder som ratificerat konventionen skall säkerställa att barn har tillgång till information från olika nationella och internationella källor, särskilt sådana som syftar till att främja deras sociala, andliga och moraliska välfärd samt fysiska och psykiska hälsa. Länder uppmanas att utveckla lämpliga riktlinjer för att skydda barn från information och material som är till skada för barnets välfärd.

Inom EU har frågan om unga och medier sedan länge varit en fråga av stort allmänintresse. Den grundläggande uppfattningen är att barn skiljer sig från vuxna genom att de är mer sårbara, mindre kritiska och mer utsatta för påverkan på grund av att de saknar erfarenheter och referensramar för att förstå vissa sammanhang. Det ligger därför i allmänintresset att skydda barn från bl a skadligt innehåll i medierna tills de har erhållit tillräcklig kunskap och mognad. Vissa typer av våldsskildringar har varit exempel på sådant skadligt innehåll. Idag innefattar dock EUs agenda oftare frågor som rör risker som följer med användningen av sociala medier och nätverk på internet samt upphovsrättsfrågor och vikten av ökad medvetenhet om upphovsrätt för att bekämpa piratkopieringen.

Samtliga EU-dokument inom området är samstämmiga i synen på ansvarsfrågan, d v s att det i förstone är de vuxna, föräldrar och andra som har hand om barn, som har ansvaret att skydda minderåriga från skadligt innehåll i medierna. Men de vuxna behöver stöd, både genom politiska beslut och

initiativ från mediebranschen, t ex regelverk som tvingar massmedierna att ta sin del av ansvaret för de ungas väl. Det kan t ex handla om att utforma rekommendationer rörande kriterier för klassificering och inrättandet av klagoinstanser dit allmänheten kan vända sig. Bedömningarna om vad som är skadligt för barn, ungdomar och i vissa fall vuxna växlar dock mellan olika länder, vilket gör att många förslag till åtgärder väcker starka känslor och hela frågan är kontroversiell.

Vi vet idag att det räcker inte med enbart det ena eller det andra regleringsinstrumentet för att nå tillfredsställande resultat. Det är idag och för framtiden nödvändigt med ett effektivt samspel mellan lagstiftning, co-regulation och självreglering. Alla relevanta aktörer inom stat, mediebransch och civila samhället måste medverka till att effektiva samarbetsformer utvecklas.

Men att enbart betrakta frågor om unga människor och medier från denna synvinkel är begränsande. För att frågan skall få en mer fullödig ram måste även ett publikperspektiv beaktas. Det är då en avgörande pusselbit faller på plats. Mer och mer poängteras att dagens medier, särskilt internet, representerar sociala och kulturella resurser, som kan stärka barn i deras utveckling och stimulera kreativitet och skapande.

Ett demokratiskt samhälle kräver en mediekunnig befolkning

Vi lever idag i en medierad symbolmiljö som i hög grad formar de val, värderingar och den kunskap som bestämmer vår vardag. Vår strävan efter en meningsfull tillvaro och ett välorienterat demokratiskt samhälle kräver i hög grad kunskap om medierna. En mediekunnig och mediekritisk befolkning är avgörande för en demokratisk utveckling. Det handlar om nödvändigheten av ökad mediekunnighet i samhället, *media literacy*, här är barn och unga viktiga men det är även föräldrar, skolans lärare och andra vuxna.

'Media literacy' består av mångfacetterade kunskaper och olika färdigheter. Förutom tillgång till medier, gäller det förståelse för hur medierna fungerar, hur de skapar mening, hur medieindustrin är organiserad, hur de gör vinst och de mål mot vilka de arbetar och inte minst vikten av källkritik – kunskap om politisk censur och kommersiella hinder. 'Media literacy' innebär också

kunskap om hur medier med olika format kan användas för kreativa uttryck, dvs att producera eget medieinnehåll.

Men användarna måste också hantera de risker medierna, särskilt internet, innefattar. Vi vet från forskningsprojektet 'EU Kids Online' att det finns ett positivt samband mellan användning och risk. Vi vet att barn från hushåll med låg inkomst är mer utsatta för risker på nätet än andra, och att det finns skillnader mellan könen. För pojkar är det mer sannolikt att träffa på (eller skapa) risker medan flickor påverkas mer av innehåll och risker i anslutning till kontakter". (Livingstone och Haddon 2009)

Det finns således ett uppenbart behov av mer kunskap vad gäller personlig integritet, skydd av privatliv och datasäkerhet samt upphovsrättsliga frågor i medieanvändningen.

Vikten av kunskap om medierna, deras innehåll och funktioner, 'media literacy', måste betonas med kraft – det är en fråga som får allt större utrymme på den internationella och europeiska dagordningen. Det handlar om att stärka barns och ungdomars kritiska förmåga liksom deras förmåga att uttrycka sig på många olika sätt genom bild, ljud och ord. Nödvändigheten av medieundervisning i skolan kan inte nog understrykas. Barnen kommer därmed allt mer själva i fokus, t ex råder det stor enighet inom EU om att skolan måste ansvara för att ungas mediekultur är integrerad i läroplaner på alla skolnivåer.

I december 2008 antog EU-parlamentet ett initiativbetänkande rörande denna fråga och fastslår att mediekunskap är "en nödvändig nyckelkompetens i informations- och kommunikationssamhället". Viktigast är förmågan att "målinriktat kunna filtrera fram och klassificera information ur det stora flödet av data och bilder" anser parlamentets ledamöter. Andra centrala mål för medieutbildningen är också en förmåga till kritisk analys av medieprodukter (inkl reklam), förståelse av hur medieindustrin fungerar och självständig produktion av medieinnehåll. Vidare bör skolan ge kunskap om upphovsrätt och vikten av att respektera denna samt medvetenhet om potentiella säkerhetsrisker.

EU-Kommissionen understryker skolans och medieindustrins ansvar i sitt pågående arbete rörande 'media literacy' i den digitala mediekulturen. Något som också framgår tydligt i *Audivisual Media Services Directive* där medlemsländerna uppmanas att "measure and report on levels of media literacy".

Men det finns också andra perspektiv som bör uppmärksammas i detta sammanhang. En av konklusionerna från projektet 'EU Kids Online' är att det finns vissa indikationer på att närvaron av ett starkt public service-företag eller andra offentliga innehållsleverantör för barn spelar en roll för att uppmuntra och utveckla online-möjligheter och även för att undvika risker online. (Livingstone och Haddon 2009)

Att maximera möjligheterna och minimera riskerna

Allt fler av politikens viktiga frågor rör den digitala världen. Såväl internationella organisationer och EU som den svenska riksdagen har framtidens internet på sin agenda. Frågor om *vems villkor som skall gälla*, *vem som ska äga* och *vems behov* som ska tillfredsställas kan inte undvikas – det handlar om grundläggande demokratifrågor. Frågor som ytterst handlar om vilket samhälle vi vill ha och vilka dessa 'vi' är (Mansell 2009). "The protection of human rights and freedom of expression, ensuring universal access to the Internet as a public service and promoting media literacy are key priorities" enligt en av slutsatserna från 'European Dialogue on Internet Governance 2009'. Detta utgör kärnan i hur vi behandlar de viktiga frågorna rörande barn, unga och medier.

Dagens utmaning ligger i att utveckla 'policies' som balanserar de två målen: *att maximera möjligheterna och att minimera riskerna* i den digitala mediekulturen (Livingstone and Haddon 2009). Detta är en utmaning som inkluderar många olika aktörer – från såväl politiken, medieföretagen, innehållsleverantörer på internet, skolan, etc. som civila samhället samt barn, unga, föräldrar och andra vuxna. Särskilt viktigt är det att inkludera ungdomarna själva i detta arbete. Unga människor har gång på gång manifesterat sin förmåga att använda medier, att producera, förstå och interagera med den mångfald av både olika internet-plattformar som Facebook, YouTube och bloggar, och gamla medieformat och teknologier i olika sammanhang. Deras kompetens är därför av avgörande betydelse för om fruktbara vägar mot de två övergripande målen kan uppnås.

Men låt oss inte glömma vikten av politisk vilja (McChesney 2008). Själva pulsådern i medielandskapet – inte minst kommunikationsvägarna – från

internet och mobiltelefonen till radio- och TV är ett resultat av politisk vilja. Många tror att det bara handlar om ny teknologi och goda affärsidéer, men utan politisk vilja ingen utveckling…

Referenser

Boëthius, U: *När Nick Carter drevs på flykten: Kampen mot smutslitteraturen i Sverige 1908-1909*. Gidlund, Stockholm 1989

Buckingham, D: *The Impact of the Commercial World on Children's Wellbeing. Report of an Independent Assessment*. Department for Children, Schools and Families, DCMS, London 2009

Carlsson, U (Ed.): *Regulation, Awareness, Empowerment. Young People and Harmful Media Content.* The International Clearinghouse on Children, Youth and Media, Nordicom, University of Gothenburg, 2006, 283 p. ISBN – ISBN 91-89471-39-3

Carlsson, U: *Våld och pornografi i medierna. Åsikter om medievåldets och pornografins påverkan på unga människor.* Nordicom, Göteborgs universitet, 2005

Castells, M: *Communication Power.* Oxford University Press, Oxford 2009

Ekström, K & Tufte, B (Eds.) *Children, Media and Consumption. On the Front Edge.* The International Clearinghouse on Children, Youth and Media, Nordicom, University of Gothenburg, 2007, 356 p. ISBN 978-89471-51-1

Flash Eurobarometer 248 'Towards a Safer Use of the Internet for Children in the EU: A Parents' Perspective'. European Commission, Luxembourg, 2008.

Graffman, K: "Mamma vet bäst". Intervju i *InternetWorld* 2008-05-28

Hjarvard, S: The Mediatization of Society. A Theory of the Media as Agents of Social and Cultural Change. *Nordicom Review* 29(2008)2, pp. 105-134

Livingstone, S: *Children and the Internet.* Polity Press, Cambridge 2009

Livingstone, S, & Haddon, L: *EU Kids Online: Final Report*. LSE, London: EU Kids Online. (EC Safer Internet Plus Programme Deliverable D6.5), 2009. www.lse.ac.uk/collections/EU-KidsOnline/

Mansell, R: *Power, Media Culture and New Media.* London School of Economics and Political Science, 2009, LSE Research Online http://eprints.lse.ac.uk

McChesney, R W: *The Political Economy of Media.* Monthly Review Press, New York 2008

Millwood Hargrave, A & Livingstone, S: Harm and Offence in Media Content. A review of the evidence. Intellect, Bristol 2006

Nordicom-Sveriges Mediebarometer 2008. Nordicom, Göteborgs universitet, 2009. www.nordicom.gu.se

Young People in the European Digital Media Landscape. A Statistical Overview with an Introduction by Sonia Livingstone & Leslie Haddon. The International Clearinghouse on Children, Youth and Media, Nordicom, University of Gothenburg, 2009, 67 p. ISBN 978-9189471-83-2

Försvinner barndomen med Internet?

Reflektioner kring forskning och debatt om möjligheter och risker

Ingegerd Rydin

Tv har hittills varit det mest använda elektroniska mediet bland barn och unga men har på senare tid fått hård konkurrens från datormediet som utvecklats till ett hybridmedium som inkluderar alla ”gamla” medier såsom tv, tidningar, radio och video samt ett stort antal andra funktioner[1], inte minst de så kallade sociala medierna. Tv och video, i synnerhet, har emellertid ofta betraktats med viss skepsis bland vuxna, men snabbt kommit att uppskattas av de unga (t ex Rydin 1991). Datormediet fick ett bättre mottagande av vuxensamhället, eftersom man från utbildningshåll tidigt insåg möjligheterna till lärandeprocesser via datorerna[2]. I Sverige och många andra länder har det investerats stora resurser på att införa datorer i skolundervisningen, exempelvis genom satsningar som ”en-till-en”, som genomförts på en rad skolor i Sverige, där alla elever får en egen dator att använda hemma såväl som i skolan. I viss mån har dessa förhoppningar om datorernas gynnsamma inverkan, grusats av senare års utveckling av sociala mötesplatser på internet, genom olika slags interaktiva funktioner såsom chatforum, bloggar, MSN m m. Strålkastarljuset i mediedebatt och forskning riktas nu ofta mot mer riskfyllda erbjudanden såsom våldsamma spel, sexuella tjänster, mobbning liksom pornografiska eller rasistiska sajter.

Syftet med denna artikel är att försöka peka på och diskutera såväl risker som möjligheter med internet ur ett barndomsperspektiv parat med ett samhällsvetenskapligt perspektiv med grund i medie- och kommunikationsvetenskapen. Utgångspunkten är att jag anser att diskussionen borde hållas inom en vidare ram för att förstå unga människors förhållande till den moderna mediekulturen än vad som ofta är fallet i den allmänna debatt som förs i framför allt medierna. Jag kommer också att begränsa mig till studier och

debatt om risk i samband med internet-användning som på olika sätt gäller sexrelaterat innehåll. Merparten av den forskning som behandlar risker gäller den typ av surfande som innebär kontakt med olämpligt innehåll – illegalt innehåll, kontaktrisker (sex, mobbning), kommersiella risker samt privata risker (att lämna ut personlig information), enligt en europeisk sammanställning av Sonia Livingstone och Leslie Haddon (2008)[3]. Forskningen på området har enligt Livingstone och Haddon hittills framför allt varit begränsad till kartläggningar med utgångspunkt från enkäter i skolan eller i hemmet. De efterlyser fler studier med ett tydligt barnperspektiv.

Människa i möte mellan struktur och agens

Anthony Giddens (1979) har på sociologisk grund utvecklat en teori om samhället och dess påverkanskrafter som haft stor betydelse för samhällsvetenskaplig forskning, inklusive medie- och kommunikationsvetenskapen. Centralt i Giddens teori är begreppen *struktur* och *agens*. Jag vill knyta an till dessa begrepp, eftersom de väl illustrerar grundläggande mekanismer i människans möte med medierna i vardagens sociala praktik och i den meningsskapande och tolkande processen. Begreppen har också relevans i diskussionen om sårbarhet och risker med medieanvändning. Ytterst handlar teorin om förhållandet mellan människa och de institutioner, traditioner, moralkoder m m, d v s de strukturer som omger människan. Frågan gäller således vad slags handlingsfrihet vi människor som lever i mediesamhället har. Giddens menar att vi kan förändra strukturerna genom att ifrågasätta dem och ersätta dem eller reproducera dem på ett annat sätt.

Vissa forskare tenderar att betona de övergripande samhälliga strukturernas betydelse t ex medieinstitutionerna och sändarna, medan andra betonar individens handlingsfrihet och förmåga till förändring (t ex Fiske 1987). De som är mest pessimistiska, de så kallade mediekritikerna betonar strukturernas makt och människornas underordnade position och begränsade handlingsfrihet. En av de mer uppmärksammade och som nått ut till en bredare allmänhet är Neil Postman (1982; 1985) som med utgångspunkt i tv-mediet varnat för ”underhållning till döds” och för ”barndomens försvinnande”. Neil Postman, som bygger sin argumentation mer på grundval av exempel än på forskning, menar att tv i första hand är ett underhållningsmedium som inte förser oss med mer djuplodande och seriös information.

Detta gör att vi förslappas av tv-tittande och blir alltmer passiviserade. En annan av hans teser är att tv:n gör verkligheten alltför synlig, så att barn inte längre skyddas utan får ta del av vuxenlivet innan de är mogna och beredda att göra det. Liknande tankegångar har uttryckts av David Elkind ur ett kognitivt utvecklingspsykologiskt perspektiv, där han menar att barnet måste vara redo eller uppnå viss mognad för att gå in i ett nytt utvecklingsstadium och att barnets omvärld ska anpassas efter barnets nivå, så att intrycken inte blir dem för övermäktiga (Elkind 1981). Deras resonemang har paralleller när det gäller ungas datoranvändning. Även här kommer unga i kontakt med sådant som de enligt vuxna inte är redo för, t ex sexuella tjänster eller annan information som inte anses vara passande för barn. Postman har ibland anklagats för att ha kulturkonservativt perspektiv i den meningen att medieteknologier kan förstöra själva essensen i barndomen (Buckingham 2006: 9). Hans tankegångar har varit i linje med en stor del av den medieforskning som rör barn och unga, i synnerhet mediernas inverkan på yngre barn. Synen på barndom är att barn är sårbara och behöver skyddas. Här kan man konstatera att strukturernas makt snarare än människans förmåga till agens, eget skapande och förhållningssätt varit det dominerande forskningsparadigmet. Det har vilat ett ”bekymringsperspektiv” över barnforskningen, där vuxnas oro över mediernas effekter varit vägledande för forskningen och de frågor som ställs (se t ex Olesen 2003).

Den oron är fortfarande stor bland vuxna, men betydligt mindre bland barn och ungdomar, åtminstone i länder som Sverige och Storbritannien, visar studier där forskare frågat befolkningen om hur våld i samhället uppstår (Millwood Hargrave 2000; Carlsson 2006). Ulla Carlssons analys baseras på SOM-undersökningar som bl a mäter allmänhetens attityder i olika samhällsfrågor. Här framgår en viss diskrepans mellan vuxnas och ungas åsikter och attityder, vilket illustrerar det som brukar kallas för ”tredjepersonseffekten” (Perloff 1993), innebärande att andra är mer sårbara och utsatta för risker än vad man själv är. Ofta intar en äldre person attityden att de yngre är mer sårbara och påverkningsbara.

Också kön har betydelse; män undervärderar riskerna i större utsträckning än kvinnorna. Med andra ord, inbyggt i dessa studier finns viss benägenhet bland respondenterna eller bias att uttala sig på ett visst sätt. Undersökningarna speglar också common-sense-föreställningar i samhället om hur vi påverkas. Ofta har medierna bidragit till att skapa dessa föreställningar eller

”kulturella bilder” (Alasuutari 1999). Genom att den bredare allmänheten, t ex föräldrar, troligen tar del av forskning och undersökningar framför allt genom medierna, som gärna skärper motsättningar och förstorar upp problem och risker, uppstår lätt moraliska paniker kring nya företeelser som kan uppfattas som hotande. Detta har visat sig vara fallet just när det gäller spridning av barnpornografi (Olsson 2006).

I en del av de studier som försökt att påvisa effekter av våld i tv, film och datorspel, har själva utgångspunkten varit normativ, i den meningen att projekten mer eller mindre designats för att studera enbart de negativa effekterna av medieanvändningen, t ex aggression, men mer sällan hur de unga tolkar och resonerar kring innehållet i programmen, filmerna eller spelen. Fiktionsvåld har också uppmärksammats mer än våld i nyhetsprogram. Det har utförts ett stort antal undersökningar för att komma åt sambandet mellan medievåld och våld i samhället. I USA lär minst tre-fyra tusen undersökningar ha utförts för att utröna medievåldets (tv och film främst) effekter. (För sammanställningar hänvisas till bl a von Feilitzen 2001 och 2009; Carlsson 2001; Millwood Hargrave 2000). Dock har inga studier gett belägg för att medierna är direkt ansvariga för eventuella negativa effekter, utan undersökningarna tyder på att medierna kan ha en förstärkande inverkan på vissa mindre grupper som är särskilt sårbara (se t ex Sonesson 1993). Det rör sig istället om ett komplext samspel där individuella faktorer samt värderingar och förhållanden i samhälle, familj, skola och kamrater spelar roll (Rosengren, Windahl, Johnsson-Smaragdi et al. 1989).

Inom det medie- och kommunikationsvetenskapliga fältet studeras också mediernas betydelse utifrån kulturteoretiska och semiotiska perspektiv samt när det gäller barn och unga också ur barndomssociologiska perspektiv (t ex Rydin 2003; Tingstad 2006). Större fokus läggs på att lyssna på barnen själva och deras syn på mediekulturen. Ofta studeras mötet med medierna ur ett mer tolkande metodologiskt perspektiv. T ex har kvalitativa receptionsstudier visat på att mötet mellan tittare och program är en komplex social och kognitiv process, där mottagarna uppträder som agenter som åtminstone delvis har makt att styra meningsskapandet och tolkningarna. Studierna har visat på stora variationer i hur barn upplever och tolkar mediernas innehåll (t ex Rydin 1996; 2003). Olikheterna beror bland annat på att värderingar, kön, intressen, sociokulturell bakgrund m m påverkar hur vi tar emot och tolkar innehåll. Vi har ett slags kulturell beredskap som kan motverka påverkan. Det

finns enligt Hall (1980) motstånd och förhandlingsvilja hos medieanvändaren. Vi anammar inte alltid det dominerande budskapet, d v s det som finns inskrivet i texten. Hur ett eventuellt motstånd mot det dominerande budskapet kommer till stånd beror på mottagarens kulturella beredskap uttryckt i kunskaper, erfarenheter och sociokulturell bakgrund (Morley 1992)

Barndomsperspektiv

Som tidigare antytts, tog den tidigare medieforskningen inte alltid hänsyn till att barn också kan ses som aktörer och inte enbart som offer för påverkan, d v s strukturernas inflytande. Att barndom inte är något enhetligt, utan genomgår förändringar i tid och rum blev tydligt genom Philippe Ariès historiska arbete om hur synen på barn förändrats över tid (Ariès 1962). Hans arbete bäddade för en mer breddad barndomsforskning, som innebar att såväl historiska som sociologiska perspektiv tillfördes (Fass 2006). De mest inflytelserika inom den barndomssociologiska forskningen har varit de engelska sociologerna Allison James, Chris Jenks och Alan Prout (t ex 1998). De pekar på att det är vanligt att vi sentimentaliserar barndomsbegreppet, vilket kan leda trivialisering. Ett annat tydligt drag i västerländska kulturer under senare decennier är en ökande individualisering av barn. Genom exempelvis Barnkonventionen har det etablerats ett diskursivt utrymme inom vilket barnet ses som individer och vars autonomi måste respekteras. Men parallellt med detta synsätt har det utvecklats ett så kallat risksamhälle. Beck (t ex 1992) som särskilt studerat detta menar att det moderna västerländska samhället inte bara syftar till att skapa materiellt välstånd, utan har alltmer övergått till att försöka hantera risker och uppnå säkerhet. Konsekvensen har blivit att vi och särskilt barnen ständigt antas utsättas för stora risker.

Det finns alltså en motsättning här, där barnets förmåga till agens underordnas samhällets strukturer som istället hotar dem och gör dem sårbara. Man talar ofta om det kompetenta barnet, men på en och samma gång anses barnet vara icke-kompetent i många frågor. James, Jenks och Prout (1998) bemöter detta påstående genom att hävda att det inte finns någon motsättning mellan autonomi och skydd. För om människan är autonom, så blir hon också sårbar. Och om vi som individer inte har familjens skyddsnät omkring oss genom livet, utan skyddet överförs till samhället, välfärdssamhället, så blir vi hänvisade till ett fungerande sådant. Barndomen har därmed blivit ett

samhälleligt och politiskt projekt med krav på skyddsåtgärder från samhällets sida att undanröja risker bland annat hotet från medierna, exempelvis internet.

Skillnader mellan tv och internet

Barns och ungas intresse för nätkulturer har utvecklats till ett dynamiskt forskningsområde under senare år. Utvecklingen går extremt fort när det gäller nya tjänster över internet, alltifrån sociala fora och sajter som Facebook, YouTube och Myspace till olika typer av onlinespel. Internet erbjuder så många olika tjänster att vi kan tala om en räcka olika internet-kulturer (Svenningsson Elm 2008). Datorns sökmotorer representerar i själva verket virtuella samhällen med umgängeskulturer, varor och tjänster som liknar det reella samhällets alla möjligheter, men också begränsningar i bemärkelsen falsk information, hård marknadsföring, risker m m. Utvecklingen ser därmed helt annorlunda ut än den som gällde tv som i Sverige gick tämligen långsamt mycket på grund av en starkt reglerad (av staten) utbyggnad av tv:s sändningstid och antal kanaler samt inte minst ett reglerat innehåll.

Men det har ändå inte riktigt funnits samma farhågor när det gäller datormediet som när det gäller tv-mediet. Visserligen har debatter ibland kommit att handla om våldsamma datorspel och då har ungefär samma slags debatt som när det gäller tv blossat upp, d v s forskning om negativa effekter och påverkan lyfts fram. Men på det hela taget har detta tekniska medium mötts med betydligt större acceptans och tilltro och människan som aktör och medskapare betonas ofta. I sin mycket inflytelserika bok *Growing up Digital: The Rise of the Net Generation* (1998), så hyllar Don Tapscott datorn som en förlösare och som skapar en ny generation som präglas av nyfikna, kreativa, aktiva, demokratiska individer medan tv-generationen d v s 40-50-talister anses vara konservativa, passiva, hierarkiska, inflexibla. Tapscott ser alltså dessa skillnader som ett resultat av införandet av ny teknologi snarare än som resultat av sociala, historiska och kulturella krafter. Tapscott beskriver föräldragenerationen som teknofober, medan barnen präglas av en intuitiv känsla för den digitala teknologin. Det här skapar en generationsklyfta menar han. Men han har inte studerat dessa frågor på ett vetenskapligt sätt. Visionerna bygger på anekdoter snarare än systematisk forskning. Och kan vi verkligen polarisera på detta vis? Är skillnaden så väldigt stor mellan receptionsproces-

sen vid tv-tittande som när vi använder datorerna? David Buckingham (2006) som särskilt studerat medier ur ett barndomssociologiskt perspektiv ställer sig mycket kritisk till Tapscotts teser om datorns överlägsenhet framför tv:n. Kan vi tala om en digitaliserad generation eller internet-generation när det gäller unga människor och att det finns en klyfta mellan barn och vuxna, som Tapscott hävdar? Buckingham menar att den teknologiska förändringen också gäller de vuxna till stor del. Dessutom är tv-tittandet ungefär lika omfattande idag trots konkurrens från dator och internet, med undantag för ungdomar (15 till 24 år) som faktiskt tillbringar något mer tid framför datorn än vid tv:n enligt den senaste Mediebarometern (2009). Användningssätten bland barn och vuxna ser också något annorlunda ut. De vuxna använder internet betydligt mer för e-post och informationssökning samt läsning av tidningar, medan barn och ungdomar använder internet mer för att chatta med andra och att spela spel. Dessa skillnader stämmer med skillnader i tv-mediet: Barn och unga använder tv som underhållningsmedium, men ju äldre du blir desto mer används tv som informationsmedium.

På det hela taget tycks både barn, unga och vuxna följas åt in i det nya internet-samhället och får brottas med samma problem eller utnyttjar samma möjligheter när de ska handskas med det nya mediet. Det utvecklas nya sociala praktiker. Och det som framför allt kännetecknar det nya är att de interaktionistiska möjligheterna blir flera. Detta inträffar på flera olika plan, både på det sociala och det kognitiva planet.

Maria Bakardijeva (2005) har genom empiriska studier visat hur olika typer av sociala praktiker utvecklas med den nya tekniken. Datortekniken tillhandahåller vissa regler och föreskrifter hur maskinen ska användas. Men tekniken bestämmer inte helt hur vi använder maskinerna. Genom ingående intervjuer där människor berättat om hur de förhåller sig till datortekniska problem framkom tydligt hur vi skapar sociala regler och praktiker genom vår användning av programvaror etc. Vi försöker att knäcka dessa koder på ett vardagligt sätt genom att tillfråga våra närmaste, familj och arbetskamrater och på så sätt skapas ett slags ”användargenrer” som har sitt ursprung i våra sociala möten med teknik och den närmaste omgivningen. Här visas således växelspelet mellan agens och struktur, hur människor omskapar och rekonstruerar. Det skapas sociala överenskommelser som utvecklas till regler och konventioner om hur tekniken ska användas.

Sammanfattningsvis, så lever vi i föränderliga strukturer till följd av människors förmåga att påverka dem. Tekniken eller medieinstitutionerna styr oss inte helt och hållet, utan vi utvecklar nya praktiker i vår sociala samvaro.

Jag vill hävda att vi i analogi med ovanstående resonemang kan anta att människan också på det mentala, individuella planet utvecklar nya tankemönster till följd av mediesamhället; t ex teckentydning, symbolspråk m m till följd av den ökade bildkommunikationen, men också strategier för att sovra och välja och kanske därmed lära oss att läsa signaler för att minimera obehag och risker. Hur dessa processer ser ut, vet vi däremot ännu inte mycket om.

Studier av risker på nätet

Parallellt med att detta forskningsfält expanderar pågår också offentliga debatter inom och utanför forskarsamhället om nätets hot och möjligheter. För en forskare som varit med under den elektroniska utvecklingens expansion sedan 70-talet och framåt, så känns mönstret igen från tidigare decennier, där mediediskussioner flammat upp i samband med att nya medier tillkommit. Ofta tar diskussionerna formen av mediepaniker. Så var det när videon lanserades och i samband med detta, tillkomsten av hyrfilmer i videobutiker. Senast gällde det våldsamma datorspel. Fenomenet handlar om vuxnas rädsla för att barn och ungdomar ska påverkas på ett skadligt sätt genom tillgången till vissa nya mediala gestaltningsformer och tjänster. I en sammanfattande artikel över forskning gjord i 18 europeiska länder kommer Sonia Livingstone tillsammans med kollegan Leslie Haddon (2008: 8) fram till bland annat följande:

> The final challenge is that this is a sensitive and difficult field of research. The risk agenda remains largely led by adult society, even by media-spread moral panics, and so focuses on pornography, stranger contact, violence, e t c. It is insufficiently led by objective evidence of actual harm, whether criminal (e.g. incidence of sexual abuse or criminal abduction) or medical (e.g. incidence of youth suicide or self harm attempts).

Artikeln lyfter också fram att forskningen på området har lagt tonvikten på ett vuxenperspektiv. Och de pekar på att medierna sprider moraliska paniker

kring fenomenet genom att fokusera på pornografi, våld mm. Livingstone och Haddon hävdar istället att vi behöver veta mer om vad de unga själva tänker och tycker om nätet:

> It is insufficiently reflective of children and young people's own agenda of concerns (in which viruses, bullying, identity abuse, fraud span and race hate figure much higher than pornography or even stranger danger) (Livingstone och Haddon 2008: 8).

I Sverige har under senare år några större studier gjorts för att utröna om någon pratat med ungdomar om sex över internet utan att de själva ville. Den första studien genomfördes 2003 i form av en enkätunderökning bland 1000 barn och ungdomar (9-16 år) inom ramen för ett EU-projekt för säkrare användning av internet, det så kallade SAFT-projektet. Det visade sig att 32 procent uppgav att någon pratat med dem om sex utan att de ville detta. I senare studier utförda av Medierådet (2005 och 2006) var det endast 15 procent av ungdomar i åldern 12-16 år som uppgav att någon pratat med dem om sex över nätet (sifferuppgifter hämtade från BRÅ 2007). I Medierådets senaste rapport *Ungar och medier* (2008) var siffran densamma som i de tidigare undersökningarna. Vidare uppgav 9 procent av ungdomarna att de haft ett fysiskt möte med någon de haft kontakt med på nätet. Av dessa ungdomar (9-16 år) upplevde 68 procent att mötet varit positivt. En grupp tyckte varken det var positivt eller negativt, medan 2 procent ansåg att personen ifråga hade sagt "elaka, otrevliga och obehagliga saker". Ingen av ungdomarna uppgav att de träffat någon som försökt att göra dem illa. Undersökningen gick ut till ett slumpmässigt urval på 2000 unga människor.

Samhället och risk för sexuellt utnyttjande av unga

På EU-nivå pågår f n ett projekt kallat 'EU Kids online' (ett nätverk av framför allt EU-länder som följer frågan med kartläggning av forskning samt genom jämförande studier). Det har således under senare år förekommit en rad insatser initierade på politisk nivå, ibland i samarbete med barnrättsorganisationer, för att kartlägga och bedriva lobby-verksamhet för säkrare internetanvändning för barn och unga. Därtill har det förekommit mediedebatter, t ex en mer omfattande på *Dagens Nyheters* insida under 2006.

Det föreligger i skrivande stund ett lagförslag rörande sexualbrott mot minderåriga via nätet som regeringen lämnade till Lagrådet den 29 januari 2009. Med anledning av detta tog debatten i pressen ny fart. I *Dagens Nyheter* den 30 januari 2009 fanns en artikel med rubriken: "Ask [justitieminstern] vill spärra in nätets fula gubbar". Underrubriken löd: "Sexkontakt med barn på internet ska bestraffas med fängelse". Senare i artikeln kunde man läsa om själva innebörden i lagförslaget, nämligen att den som i avsikt att begå sexualbrott mot ett barn under 15 år "träffar en överenskommelse med barnet om ett sammanträffande samt vidtar någon åtgärd som är ägnad att främja att ett sådant sammanträffande kommer till stånd" ska enligt den nya lagen dömas till böter eller fängelse i högst ett år. Det hänvisas också till insidans artikelserie från 2006.

Det är lätt att förstå att föräldrar oroar sig över barnens internet-användning, eftersom de oftast kommer i kontakt med mediebilden av barnens internetanvändning snarare än den som forskning visat. Frågor kring sex har alltid varit ett tabubelagt område, som omges med indignation och till med hysteri. Istället för seriös information övergår journalistiken till att bli skrämselpropaganda (Olsson 2006). Helt nyligen kunde rubriken bli på följande sätt i en av våra största dagstidningar: "Nätpedofiler" med åtföljande texter av typen: "Men bakom signaturen "Pelle Risk18" kan det lika gärna dölja sig en 55-årig man vars syfte är att få tjejerna att prata om sex" (*SvD* 20 januari 2009). Ändå pekar ingen undersökning på att det blivit mer vanligt under senare år att utsättas för sexuella erbjudanden. Och vänder vi på frågan, så är det själva verket ytterst få ungdomar som utsätts för fenomenet "grooming" (numera översatt till gromning på svenska). Vi kan knappast längre uppröras över alla sexuella erbjudanden som kommer över nätet. Som vanlig internetanvändare, inkommer dagligen flera e-mails rörande sexuella tjänster, som man lärt sig att klicka bort omedelbart när de kommer. I likhet med att det utvecklats "användargenrer" för att hantera datorteknik, så är min hypotes att vi också har hittat strategier och lärt oss vissa koder för att urskilja ej önskvärd information och på så sätt välja bort den.

En parallell är tidningskiosken där det står rader med pornografiska tidningar som man mer eller mindre tvingas att titta på. Vi kan uppfatta detta som kränkande, beroende på var vi vill sätta gränsen för vad vi ska tåla som medborgare. Men vi har också lärt oss att sålla. Att leva i ett komplext samhälle innebär att vi utsätts för lockelser och erbjudanden av en mängd olika slag. Men när ska vi ingripa, förbjuda och dra i bromsen? Var drar vi den gränsen?

Bakom den starka indignationen ligger en barndomssyn som går ut på att barn och unga är sårbara och i behov av skydd. Vi vuxna försöker att negligera att barn och unga också är nyfikna och vill uppleva spänning på gränsen till det förbjudna och skräckblandade. Ofta glöms i debatten bort att det också hos vissa ungdomar finns en beredskap att engagera sig i de sexuella erbjudanden som kommer via internet. Genom personliga erfarenheter och familjebakgrund har de blivit extra mottagliga och nyfikna att utsätta sig för risker. Det är dessa grupper som vi behöver nå. BRÅ publicerade år 2007 rapporten *Vuxnas sexuella kontakter med barn via Internet* och som bygger på flera omfattande studier, såväl representativa undersökningar med ungdomar som detaljstudier av polisanmälda sexbrott. Här framkommer att under en period av två år (2004-2006), var det 315 barn och ungdomar (mellan 11 och 18 år) som blivit offer för sexuella brott via nätet i Sverige, vilket motsvarar högst 1 promille av alla barn och unga i de aktuella åldrarna, beroende på hur många åldersgrupper som innefattas i beräkningen. Dessa utgör extrema fall, vilket tydligt framgår:

> […] bland de ungdomar som uppgett att de blivit föremål för sexuella kontakter från vuxna finns en överrepresentation av personer som också uppger umgängesmönster och beteenden som länge har ansetts ingå som en del i ett generellt risktagande beteende under ungdomsåren […]. Överrepresentationen av ungdomar med dessa kännetecken är som högst bland som uppger att de blivit föremål för sexuella kontakter från vuxna såväl via nätet som utanför nätet. Självrapporterade problem inom familjen och i skolan, och även utsatthet för mobbning och för stöld och våldsbrott, är också betydligt vanligare inom denna grupp än bland övriga ungdomar (2007: 9).

Det framkom exempelvis att: ”Offren har ofta åkt till en annan stad för att träffa gärningsmännen, och har till exempel berättat för sina föräldrar att de skulle sova över hos en kompis. Ibland har barnen före mötet vetat att de skulle ha sex med männen” (2007: 12). I BRÅ-rapporten framhålls att ungdomarna haft problem på olika livsområden, t ex att de varit utsatta för varaktig mobbning eller utfrysning och känt behov av att kunna ”prata ut” (s. 13) om dessa problem med någon.

BRÅ rekommenderar följande:

- Systematisk utbildning och information till barn, ungdomar, föräldrar och allmänhet

- Möjligheter för internet-tjänstleverantörer att motverka fenomenet
- Ny lagstiftning mot kontakter med barn i sexuella syften
- Polisiära åtgärder för att upptäcka och utreda brott.

Det kvarstående intrycket från BRÅs rapport är att riskerna med internet är starkt förknippat med särskilt utsatta ungdomar som på olika sätt är sårbara av psykosociala skäl med problematiska kamrat- och föräldrarelationer. Frågan är därför om allmänpreventiva åtgärder som informationskampanjer i skolan kommer att ha någon verkan och minska problemet. De övriga tre föreslagna åtgärderna är mer drastiska och kan ge skyddande effekter just när det gäller internet. Men de utsatta ungdomarnas livssituation förbättras inte av de föreslagna åtgärderna. Skulden läggs på mediernas ansvarslöshet, istället för att rikta in sig på de verkliga problemen för dessa ungdomar.

Jag menar också att vi behöver höja blicken något och försöka nyansera bilden. När jag föreläste i Göteborg på konferensen 'Digital turist för en dag' 2008 var det en kurator som efteråt kom fram och berättade att nätet har blivit en viktig möjlighet för HBT-ungdomar att träffas och knyta kontakter. Det finns inte så många mötesplatser för denna grupp och nätet har blivit en viktig kanal för att träffa likasinnade. Kanske måste man också beakta att det finns användare som inte lever enligt heteronormativa värderingar. Men de som har tolkningsföreträde i denna debatt ansluter sig till den heteronormativa diskursen i kombination med "sårbarhetsdiskursen" för att anknyta till Michel Foucault och som övertygande visat att vad som är normalt och naturligt när det gäller sexualitet varierat genom mänsklighetens historia (Foucault 1976). Den heteronormativa diskursen utgör den dominerande rösten i mediedebatten och för alla ungdomars talan, medan sexuella minoriteter inte berörs i dessa sammanhang. Kanske är några av de ungdomar som anses vara i riskzonen sådana som inte önskar leva efter heteronormativa mönster? Vi vet mycket lite om hur dessa ungdomar ser på saken.

Internets möjligheter för bekräftelse, identitetsarbete och lärande

David Oswell (1999) betonar i sin genomgång av hur man i Storbritannien försökt att reglera sexuella tjänster över internet, att barn oftast är osynliga

i dessa diskussioner om hur regleringen ska göras. Han menar att barns röster hörs inte, de är osynliga. Deras röster konstrueras av de vuxna. Barnet är ingen aktör i samhället. Det har ingen ”agency”.

För att försöka få fram unga människors egna åsikter om hur de upplever att surfa på internet, utförde Livingstone (2008) i Storbritannien en mindre kvalitativ studie där en grupp ungdomar intervjuats informellt om hur de använder nätet, särskilt nätsidor som MySpace, Facebook m fl sociala fora. Undersökningen visar att ungdomarna har ett starkt behov av att behålla sin egen integritet på nätet. De vill inte gärna lämna ut sig själva helt och fullt. De försöker hålla en balans mellan offentligt och privat och vet precis hur de vill dra gränserna, när det känns passande att lämna ut information om sig själva och när det inte känns passande.

Liknande resultat framkom i det svenska projektet ’Mediepraktiker i det nya landet’ (Rydin och Sjöberg 2008; 2010) som handlar om hur ungdomar och föräldrar som flyttat till Sverige från olika delar av världen använder medier. Många samtal fördes just kring användningen av internet. Det visade sig att särskilt flickor betonade att de inte lämnade ut sig själva till främlingar. De hade hört om risker med att lämna ut alltför mycket personlig information som till exempel telefonnummer. Endast när de chattat länge och börjat känna sig säkra på de personer de fått kontakt med, så kunde de lämna ut sina riktiga kontaktuppgifter, som framgår av detta exempel där två flickor från Somalia intervjuas:

I: Men säger man så till exempel att ”jag kommer från Somalia”?

Nadia: Ja, det har jag skrivit.

I: Ja, för jag har träffat en del barn, de har ju lärt känna en del andra, kanske om deras föräldrar kommer från Vietnam, eller… att de har träffat andra då, vars föräldrar också kommer från ett annat land.

Iman: Jag brukar inte skriva så. Du vet, blablabla. Jag brukar, du vet, jag brukar inte säga mitt telefonnummer och sånt, för att det händer mycket. För att det, jag brukar ljuga om mitt namn och mitt telefonnummer och sånt. Men sen när jag lär känna folk så får de reda på mitt riktiga.

I: Men har du lärt känna nya kompisar genom Lunarstorm?

Iman: Jag har lärt känna jättemånga nya. Vi har ljugit för varandra i typ sex

månader, sen bara "okej jag kan lita på dig, du är riktigt bra, men blablabla", så börjar vi skratta.

I: Men hur lär du känna dem, är det liksom att du går och kollar krypin och…

Iman: Nej, man söker, jag söker typ min kompis Ida. Och sen hennes kompis. Och sen hennes kompis, kompis, kompis.

Ungdomarna, särskilt flickorna upplevde nätet som en mötesplats av stort intresse för att bekräfta sin etniska och religiösa identitet. Dessa ungdomar ser internets stora fördelar för att komma i kontakt med likasinnade och att skapa sina virtuella nätverk. Det är tydligt att religiös och etnisk identitet spelar en central roll flickornas vardagsliv. Deras liv i diasporan, innebär att de har behov att bekräfta sina identiteter inom det somalisk-muslimska tolkningssamfundet, men också genom internet, som blivit ett slags substitut för ett hemland som de inte kan återvända till (Rydin och Sjöberg 2010, under tryckning).

Men det är också slående att både barn och vuxna tillhör internet-generationen, båda använder dator och internet mycket, men på delvis olika sätt. Det framgår mycket tydligt att internet mest ses som en oerhörd resurs och möjlighet att stärka sina etniska, religiösa och språkliga identiteter på en rad olika sätt. Det gäller både informationssökning via nätet som t e x att läsa tidningar på modersmålet, men också att via chatforum komma i kontakt med landsmän som befinner sig i diasporan på olika platser i världen. Också e-mail samt web-kamera för att hålla kontakter med vänner och släktingar på olika sätt (Rydin och Sjöberg 2008).

Man kan i vårt intervjumaterial urskilja flera olika sociala praktiker:

- Informationssökning : Surfa över olika informationssajter – Både unga och vuxna
- Spel: Spel online och spel communities – Vanligast bland barn och ungdomar, särskilt bland pojkar
- Kontaktsökning: Dejtingsajter, gemensamma intressen – Både unga och vuxna
- Umgås med nära och kära: E-post, webcam, chat – Både unga och vuxna
- Diskussionsforum: Exempelvis politiska samtal – Mest vuxna

I boken *Medier for fremtiden* drar Kirsten Drotner (2001) slutsatsen från en dansk studie om medieanvändning bland barn och ungdomar att olika typer av medier smälter samman till en teknologisk plattform på grund av digitaliseringen av bild, text och ljud. Denna sammansmältning innebär, att det inte är mediet i sig själv, som är avgörande, utan vad det kan användas till och för vilka syften. I en konvergerande och samverkande mediekultur skiftar fokus därför från teknologi och medieform till kommunikation, innehåll och användning eller praktik. Detta bruk kommer också att skifta karaktär i takt med att gränserna bryts mellan att ta emot produkter som andra har skapat åt oss, och att själv skapa produkter, som kanske kommuniceras till andra. I ett EU-projekt, 'Children in Communication about Migration' (CHICAM) där jag medverkade utforskades internets möjligheter för flyktingungdomar att själva producera filmer, fotocollage, animationer m m som de utväxlade över nätet. Dessutom kunde de kommentera och diskutera sina filmer över nätet. Genom att den sociala kommunikationen över nätet fått allt större betydelse, där användarna presenterar sina berättelser om sig själva och därmed skapar sin identitet i text och bild har fenomenet "digital storytelling" uppstått och blivit en ny användargenre (Lundby 2008).

Drotner (2001) betonar också de kognitiva effekterna av mediekonvergensen, d v s att olika typer av medier stimulerar olika typer av kompetenser. Radio och tryckta medier, främjar förmågan att göra sina egna bilder i huvudet. Tv-mediet stimulerar förmågan att göra sekventiella kopplingar mellan episoder och skeenden. Parallellhandlingar kräver att man kan klarar att hålla flera trådar igång samtidigt att man förstår att koppla samman brott i tid och rum, att man avläser visuella signaler och transformerar dem till språk m m. Det är alltså frågan om delvis olika perceptuella och kognitiva operationer. Mediekonvergensen gör att flera olika kompetenser utvecklas sida vid sida och tillsammans. Drotner menar att informella lärmiljöer i hemmet, exempelvis, odlar kompetenser som kan användas i framtiden. Hon avser kognitiva kompetenser, men sannolikt utvecklas inte minst de sociala kompetenserna, hur vi presenterar oss själva på nätet exempelvis.

Viss forskning har också berört internets betydelse för samhällsdeltagande och demokrati. Olsson (2006) har studerat politiskt aktiva ungdomars användning av internet och talar om en 'hyperaktiv publik' som är reflexiv och kalkylerande i sin användning av medierna. De investerar tid och energi för att lära sig färdigheter och skaffa information som kan användas för deras

politiska aktiviteter. De tränar sig att debattera och att argumentera genom att kommunicera på nätet eller att iaktta hur politiker uppträder. Återigen, ett slags "användargenrer" utvecklas av de unga och de lär sig sätt att navigera för att sovra och söka information.

Sammanfattningsvis, visar dessa nedslag i forskning och kartläggningar att internet är ett komplext medium, som på många sätt liknar det verkliga samhället i sig. Här finns både faror och möjligheter. Men mycket talar för att farorna med nätet ofta är starkt överdrivna. Medier och lobbygrupper, i ibland genom beställda undersökningar, har medverkat till att problemen framstår som större än vad de faktiskt är, medan mer närgångna och nyanserade studier, exempelvis där ungdomar själva kommer till tals visar en annan bild. Ungdomar har således utvecklat strategier för kommunikation på internet och flera studier visar också på en kritisk inställning vad gäller exempelvis förhållningssätt till sexerbjudanden. På mikronivå verkar det med andra ord som om ett slags *sociala användargenrer* har utvecklats för att närma sig eller fjärma sig från nätets många erbjudanden, visar några nya studier. På makronivå, kan man anta att lobbyism medverkat till regler och lagar liksom självsanering inom den kommersiella internet-branschen[4]. Vidare görs idag satsningar på mediekunskap i skolan för att utveckla kritiskt och ansvarsfullt användande av internet. Inte minst det sista är viktigt. Mediekunskap måste kontinuerligt erbjudas för att hantera de ständigt växlande och nya funktionerna som internet tillhandahåller. Men det finns också socialt utsatta ungdomsgrupper, som hamnar utanför dessa skyddsnät. Risken är att dessa samhälleliga åtgärder inte når dessa grupper och att de av olika skäl inte fått den kulturella beredskap som behövs för att sålla i det informationsflöde som nätet erbjuder.

Noter

1. För mer precis information om medieanvändning hänvisas till Ulla Carlssons artikel i denna volym som bygger på data från *Nordicom-Sveriges Mediebarometer 2009*.
2. T ex den nationella ITiS-satsningen.
3. För vidare studier rekommenderas att gå in på www.eukidsonline.net
4. Den 10 februari 2009 skrev ett antal nätmötesplatser under ett avtal i Bryssel om att förbättra säkerheten för användare under 18 år. Avtalet innebär bland annat det ska gå att söka på personliga profiler för personer som är yngre än 18 år, enligt *Dagens Nyheter*, 2009-02-11.

Referenser

Alasuutari, P. (1999) 'Cultural Images of the Media', in P. Alasuutari (ed.) *Rethinking the Media Audience*. London: Sage.

Bakardieva, M. (2005) *Internet Society. The Internet in Everyday Life*. London: Sage.

Beck, U. (1992) *Risk Society – Towards a New Modernity*. London: Sage.

Buckingham, D. (2006) 'Is There a Digital Generation?', in D. Buckingham & R. Willett (eds) *Digital Generations. Children, Young People, and New Media*. New York: Lawrence Erlbaum.

Buckingham, D. (2008) 'Introducing Identity', in D. Buckingham (ed.) *Youth, Identity and Digital Media*. Cambridge, Mass: MIT Press.

Carlsson, U. (2001) *Medierna och våldet i samhället*. The UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen. Göteborg: Nordicom.

Carlsson, U. (2006) 'Violence and Pornography in the Media. Public Views on the Influence Media Violence and Pornography Exert on Young People', in U. Carlsson (ed.) *Regulation, Awareness, Empowerment. Young People and Harmful Media Content in the Digital Age*. The International Clearinghouse on Children, Youth and Media. Nordicom: Göteborg.

Drotner, K. (2001) *Medier for fremtiden – børn, unge og det nye medielandskab*. København: Høst og Søn.

Elkind, D. (1981) *The Hurried Child. Growing Up Too Fast Too Soon*. Reading, Mass.: Addison-Wesley.

von Feilitzen, C. (2001) *Medievåldets påverkan. En kortfattad forskningsöversikt*. The UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen. Göteborg: Nordicom.

von Feilitzen, C. (2009) *Influences of Mediated Violence. A brief research summary*. The International Clearinghouse on Children, Youth and Media. Göteborg: Nordicom.

Fiske, J. (1987) *Television Culture*. London: Methuen & Co, Ltd.

Foucault, M. (1976) *The History of Sexuality. Volume 1. An Introduction*. London: Penguin Books.

Giddens, A. (1979) *Central Problems in Social Theory*. Berkeley: University of California Press.

Hall, S. (1980) 'Encoding-Decoding', in S. Hall, D. Hobson, A. Lowe & P. Willis (eds) *Culture, Media and Language*. London: Hutchinson.

James, A., Jenks, C. & Prout, A. (1998) *Theorizing Childhood*. London: Polity Press.

Livingstone, S. (2007) 'Do the Media Harm Children? Reflections on New Approaches to an Old Problem', *Journal of Children and Media*, 1(1) pp. 5-14.

Livingstone, S. (2008) 'Taking Risky Opportunities in Youthful Content Creation: Teenagers' Use of Social Networking Sites for Intimacy, Privacy and Self-Expression', *New Media & Society*, 10. pp. 393-411.

Livingstone, S. & Haddon, L. (2008) 'Risky Experiences for Children Online: Charting European Research on Children and the Internet', *Children & Society* 22(4) pp. 314-323.

Lundby, K. (ed.) (2008) *Digital Storytelling, Mediatized Stories. Self-representations in New media*. New York: Peter Lang.

Morley, D. (1992) *Television, Audiences & Cultural Studies*. London: Routledge.

Nordicom-Sveriges Mediebarometer 2008 (2009) *MedieNotiser* 1, Göteborg: Nordicom, Göteborgs universitet.

Olesen, J. (2003) 'Why Do We Study Children's Media Use the Way We Do? Discussions on Methodological Reflexivity', in I. Rydin (ed.) *Media Fascinations. Perspectives on Young People's Meaning Making*. Göteborg: Nordicom.

Olsson, A.R. (2006) *Lögn, förbannad lögn och journalistik*. Stockholm: Natur och Kultur.

Olsson, T. (2006) 'Active and Calculated Media Use among Young Citizens: Empirical Examples Form a Swedish Study', in D. Buckingham & R. Willett (eds) *Digital Generations. Children, Young People, and New Media*. New York: Lawrence Erlbaum.

Oswell, D. (1999) 'The Dark Side of Cyberspace: Internet Content Regulation and Child Protection', *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*. 5. pp. 42-62.

Perloff, M. (1993) 'Third-Person Effect, 1983-1992: A Review and Synthesis', *International Journal of Public Opinion Research* 5(2) pp. 167-184.
Postman, N. (1982) *The Disappearance of Childhood*. New York: Delacorte Press.
Postman, N. (1985) *Amusing Ourselves to Death*: *Public Discourse in the Age of Show Business*. New York: Penguin.
Rosengren, K.E., Windahl, S., Johnsson-Smaragdi, U. et al. (1989) *Media Matter: TV Use in Childhood and Adolescence*. Norwood, N.J.; Ablex Pub. Corp.
Rydin, I. (1991) 'Barn och medier', i A. Tham (red) *Perspektiv på barn och ungdom*. Stockholm: Utbildningsradion.
Rydin, I. (ed.) (2003) *Media Fascinations. Perspectives on Young People's Meaning Making*. Göteborg: Nordicom.
Rydin, I. & Sjöberg, U. (2008) 'Internet as a Communicative Space for Identity Construction among Diaspora Families in Sweden', in I. Rydin & U. Sjöberg (eds) *Mediated Crossroads: Identity, Youth Culture and Ethnicity*. Göteborg: Nordicom.
Rydin, I. & Sjöberg, U. (2010) 'Everyday Life and Internet in Diaspora Families. Girls Tell their Stories', i P. Dahlgren & T. Olsson (eds) *Young People, ICT's and Democracy*. Göteborg: Nordicom.
Sonesson, I. (1993) 'TV och videovåldets inverkan på barn och ungdomar', in C. von Feilitzen, M. Forsman & K. Roe (eds) *Våld från alla håll. Forskningsperspektiv på våld i rörliga bilder*. Stockholm: Symposion.
Tapscott, D. (1998) *Growing up Digital: The Rise of the Net Generation*. New York: McGraw-Hill.
Tingstad, V. (2006) *Barndom under lupen. Å vokse opp I en foranderlig mediekultur*. Oslo: Cappelen.
Towards a Safer Use of the Internet for Children in the EU – A Parents' Perspective. Summary (2008) Flash EuroBarometer. 248 – The Gallup Organisation. European Commission.
Vuxnas sexuella kontakter med barn via Internet. Omfattning, karaktär, åtgärder (2007) Stockholm: Brottsförebyggande rådet (BRÅ).

Reaktioner på ungas nätanvändning*

Elza Dunkels

En av de saker som fick mig att börja forska om unga och nätet var det glapp i retoriken jag tyckte mig se; att många vuxna kunde säga att de inte hängde med i utvecklingen samtidigt som de tvärsäkert kunde uttala sig om farorna på nätet och till och med vad man ska göra för att undvika dem. Det är intressant att fundera över de här olika sätten att se på ungas aktiviteter på nätet. Jag tror till stor del att de har med vår syn på barn och unga att göra och jag kommer att resonera lite kring det i detta kapitel.

Olika sätt att se på ungas aktiviteter på nätet

När jag har intervjuat barn om internet har det blivit mer och mer tydligt för mig att vårt västerländska samhälle vilar på en mer eller mindre uttalad dubbelhet till öppenhet och slutenhet. Vi förordar öppenhet: *du måste berätta när du mår dåligt* och *säg till fröken om någon är dum*. Å andra sidan uppmanar vi barn att inte berätta för mycket, t ex på internet. Ett av de vanligaste råden som ges till unga är just att inte lämna ut information om sig själv (Lüders m fl 2009). Det är intressant att diskutera uttryck som *för mycket* eftersom det antyder dels att vi redan har en bestämd uppfattning om vad som är lagom mycket, dels att vi skulle vara överens om var den gränsen går. Vi har generellt sett ett kluvet förhållande till öppenhet och nätet kanske tvingar fram denna kluvenhet i ljuset.

Ett exempel på vårt kluvna förhållande är de omtalade pro-ana och pro-mia-webbplatserna. Det är mötesplatser på nätet som lyfter fram anorexi respektive bulimi som livsstilar istället för sjukdomar, därav namnen pro-ana och pro-mia. I de flesta fall handlar det om personer som själva har den här sjukdomen och som vill dela med sig av sina tankar och komma i kontakt med likasinnade. Det kan vara en bra idé att fundera på de här webbplatserna ur en ung anorektikers synvinkel, för att försöka förstå vad det rör sig om. Det

är ofta personer som saknar sjukdomsinsikt och som ser hela sin omgivning som fiender. En del av sjukdomen är att man betraktar anorexi som en livsstil, som en del av ens personlighet. Om då ingen annan än hon själv inser att detta inte är en sjukdom, det är hennes personlighet att inte äta, då framstår alla runt omkring som fiender som alla vill få henne att äta. Omgivningen accepterar inte det hon ser som sin personlighet, de vill få henne att ändra sitt innersta. I ett sådant läge är det förmodligen skönt att träffa likasinnade och få diskutera det som ligger en varmast om hjärtat och slippa omgivningens ständiga övervakande. Det kan vara ett andrum i en kaotisk vardag. För oss andra kan webbplatserna fungera som informationskanaler, i den mån vi kan få tillgång till dem. Vi skulle kunna lära oss mer om dessa komplicerade sjukdomstillstånd som vi ännu vet allt för lite om. Det finns lite forskning om de här fenomenen och det ger en intressant, om än skrämmande inblick i en värld många av oss aldrig skulle stöta på annars. En bra introduktion kan man hitta i Ann-Charlotte Palmgrens artikel *Idag är jag ingenting annat än en kropp* (2007).

Synen på barn

Mycket av det som framkom i mitt avhandlingsarbete (Dunkels 2007) och som var svårt att förklara blev möjligt att förstå när jag blandade in synen på barn i ekvationen. Varför var det så tyst från barnens håll? Varför var det bara vuxna som uttalade sig om ungas nätanvändning? Det var något i bilden som inte stämde och när jag började fundera över vår syn på barn, klarnade en del. Samhällsutvecklingen har gjort att man inte längre ser barn som ofullständiga varelser på väg att bli människor utan mer och mer som kompetenta medborgare (se t ex Eriksson 2008). James & Prout (1997) beskriver ett framväxande forskningsperspektiv där man betraktar barndom som en social konstruktion: det finns alltså ingen naturlig eller universell barndom utan att vi har konstruerat den – bestämt att det ska vara så. En annan viktig aspekt av det här perspektivet är att barndom alltid är kopplat till andra sociala parametrar så som klass, kön och etnicitet. James & Prout berättar om forskning som visar att konstruktionen av barn och barndom är så starkt kopplat till den sociala kontexten att olika försök att exportera synen på barn till andra kulturer har visat sig vara mer komplicerade än man först trott. Ett exempel på en sådan export kommer från 60-talet, när debattens vågor gick höga om det som kallades *Fanta babies* i tredje världen. Det var undernärda barn som fick

dricka läskedrycken Fanta, som ju var mycket dyrare än traditionella drycker och inte innehöll någon som helst näring. Det kan man tolka som att de olika kontexterna för konstruktionen av barnet kolliderade. Det rosiga, tjocka barnet i annonserna för läsk kanske kunde dricka Fanta och ändå överleva därför att föräldrarna hade råd och dessutom tillhandahöll annan näring utöver läsk, men den sidan av saken var inte tydlig i den ytliga bilden av det västerländska barnet.

Om jag ska försöka mig på en historieskrivning när det gäller synen på barn kopplat till problemen med deras nätanvändning, skulle den kunna se ut så här:

Vilda Västern

Den första vågen av reaktioner på barns nätanvändning kännetecknades av förundran och förskräckelse. Vetenskapliga rapporter så väl som medierapporter gick ut på att beskriva det som är annorlunda och att peka ut de unga som en ny typ av människa. Till exempel har unga kallats för Homo Zappiens av den holländske professorn Wim Veen (2006), något som antyder att det är en annan art än Homo Sapiens, även om begreppet är myntat med en del ironi. Det här att lyfta fram det särskiljande brukar kallas för att man *exotiserar* de unga och deras kultur, man försöker göra den mer exotisk än vad den egentligen är. Rapporterna under den första vågen av reaktioner var ofta kryddade med skrämmande anekdoter som blåstes upp som allmängiltiga. *Misstänkt våldtäkt efter träff på chatt* (Aftonbladet 2003) och *SMS-terror driver barn til selvmordsforsøk* (Dagsavisen 2003) är exempel på rubriker från nordiska dagstidningar.

I kölvattnet på dessa första, känslomässigt laddade rapporter om ungas nätanvändning kom en grupp som närmast kan kallas charlataner. Det var föreläsare som berättade om allt det hemska som kunde hända, i vissa fall visade de även exempel på det här hemska, även om visningen i sig kunde vara ett lagbrott. En annan grupp som hittade sätt att tjäna pengar under den här perioden var de som ville sälja lösningar på problemen. När internet slog igenom på allvar i Sverige var det många som sa att det var som Vilda Västern där ute och jag tycker att det är en ganska bra bild av hur det fungerade. I gamla västernfilmer fanns det ofta en kringresande charlatan som sålde

Snake Oil, som skulle hjälpa mot skoskav, ont i magen och depressioner. På samma sätt dyker det i slutet av 1990-talet upp företag och enskilda personer som påstår sig kunna sälja en enkel lösning på ett komplicerat problem. I den här kategorin hamnar programvaror som enligt tillverkarna ska filtrera bort olämpligt innehåll från att nå familjens eller skolans datorer. Här hittar vi även de olika initiativ som på teknisk väg försöker stävja fusk vid skolarbeten.

Välgörenhet

Nästa våg av reaktioner liknar det som hände i västvärlden under kolonisationens glansdagar. Uttråkade personer med för mycket tid och pengar började ägna sig åt välgörenhet. De identifierade problem hos lokalbefolkningen och kom på hur de själva skulle kunna lösa dessa. Nu ska vi se till att de stackars infödingarna lär sig läsa eller lär sig hur man förvarar mat på ett hygieniskt sätt. Trots att de här insatserna grundar sig i en otvetydig välvilja blir det fel eftersom det finns en obalans i maktrelationen mellan den som definierar hjälpbehovet och den som tar emot hjälpen. Många av de initiativ som under början av 2000-talet togs för att öka barns säkerhet på nätet liknade välgörenhetsinsatser till karaktären. Det var alltid vuxna som hade definierat problem såväl som lösning; barn är utsatta på nätet, alltså får de inte publicera bilder och personlig information på nätet. Ytterst sällan hördes barns röst i debatten. De undersökningar som låg till grund för insatserna var uteslutande av kvantitativ karaktär: hur ofta har du, har du någon gång? En mätning av det här slaget kan behöva förberedas genom att man intervjuar unga nätanvändare för att höra hur mediet används, vilka faror de själva ser, etc. Först därefter kan man formulera frågor för en enkätstudie, eftersom man annars riskerar att enbart befästa det man redan har antagit. De här första studierna var ofta exotiserande och hade ett mycket tydligt vuxenperspektiv. Det handlade ofta om att lyfta fram skillnaderna mellan barn idag och barn förr, att visa på den enorma förändringen. Ord som *virtuell* och *cyber* var väldigt vanliga, vilket ju förstärker skillnaderna snarare än överbryggar avståndet. Så småningom kom rapporter med namn som "Ny flaska men gammalt vin: Forskning om nätmobbning i skolor" (Li 2007, min översättning), vilket kan tolkas som att en förändring var på gång. I min avhandling påstår jag att de flesta vuxna har mycket svårt att fullt ut förstå ungas nätanvändning och att vi därför måste vara extremt lyhörda för hur de unga själva ser på det.

Den här typen av reaktioner är mycket svåra att kritisera eftersom de bygger uteslutande på välvilja och ett kritiskt förhållningssätt kan därför misstolkas som kritik mot saken i sig. Det är emellertid viktigt att kritiskt granska såväl vällovliga initiativ som uppenbart oetiska. Ett vällovligt initiativ kan göra lika stor skada om det bygger på en felaktig analys, det skulle till och med kunna göra mer skada eftersom det farliga är dolt i goda intentioner.

Medborgarrättsrörelsen

Nästa period kan liknas vid en medborgarrättsrörelse, där ett långsamt uppvaknande gör att fler får syn på strukturella fel. Var är barnens röster när vi talar om internet? Barn kanske behandlas ojämställt? Kan det vara så att det finns krafter i samhället som förtrycker barn? Mer och mer söker man barns perspektiv och börjar släppa de mästrande tongångarna när man tipsar om säker nätanvändning. För att förstå den här utvecklingen började jag utforska begreppet *childism*. Jag har inte hittat något bra svenskt ord än eftersom de få texter som finns är på engelska. Childism handlar om att identifiera maktstrukturer i samhället som bygger på ålder, precis som vi har upptäckt maktstrukturer som bygger på kön och etnicitet. Utforskandet av denna struktur skulle kunna leda till att vi avslöjar och motarbetar diskriminering av medborgare för att de är unga. En som har skrivit om childism är psykoanalytikern och forskaren Elisabeth Young-Bruehl som hävdar att childism bland annat bygger på vuxnas uppfattning att de äger barnen och att det finns en primitiv syn, även idag, på barn som otämjda varelser som behöver uppfostras och tuktas för att bli fullvärdiga medborgare. Den som ledde in mig på det här spåret från början var poeten Leonard Cohen som i en tv-intervju fick frågan hur han känner inför att vissa i hans publik är så unga att de inte ens var födda när han spelade in sina klassiska verk. Frågan framställdes med ett leende som visade att journalisten tyckte att dessa småflickor, som det i stor utsträckning handlar om, var lite löjliga. Cohen tittade på journalisten med kall blick och sa att människan vid 12 års ålder har fullt utvecklat känsloliv och därmed förmåga att ta till sig kulturella uttryck och att, om något, trubbas den förmågan av när man blir vuxen. Den här synen som Cohen presenterade var helt ny för mig och jag kände det som om jag fått ett slag i magen. Självklart har han rätt, men var i vårt samhälle avspeglas denna syn? I princip ingenstans, skulle jag vilja hävda. Istället har vi många rester kvar från en tid då man såg barn som blivande människor, utan förmåga att tänka och känna självständigt.

Childism är lite krångligare än sexism och rasism. Sexism och rasism är två maktstrukturer vi har lärt oss känna igen och så småningom förstått att de inte bygger på faktiska förhållanden, till exempel att kvinnor skulle vara sämre på det ena och det andra och därför ska ha lägre lön. När det gäller unga medborgare är det däremot så att maktstrukturen till vissa delar är naturlig och önskvärd. Vuxna måste ha ansvar för barn och livserfarenhet ger ibland ett naturligt och önskvärt övertag. Men inte alltid. Det finns, skulle man kunna säga, ett bruk och ett missbruk av den makt som vuxna måste ha över unga. Vilket gör det svårt att prata om childism. Jag får ibland höra "jaha, så nu ska barn bestämma *allt*, eller?". Vilket i och för sig var precis vad man sa när rasism och sexism började diskuteras på allvar. Det är svårt att inse att man ingår i en sjuk maktstruktur och att man måste mista vissa privilegier. Det är inget konstigt med den känslan, men eftersom vi anser oss vara civiliserade har vi inget val. Vi måste ständigt och tålmodigt motarbeta orättfärdiga maktstrukturer. Oavsett var i hierarkin vi befinner oss.

Ibland möts jag av en trött suck när jag pratar om barns plats i maktstrukturer. Fler än en gång har någon diskret hostat *curlingföräldrar* och refererat till den debatt som hävdar att barn tar för stor plats i samhället. Nu tillhör jag den grupp vuxna som bestämt tror att barn som inte respekteras som medborgare reagerar med att kräva orimligt mycket uppmärksamhet och att det i själva verket är detta som ligger bakom curlingdebatten, inte att barn inte vet sin plats. Och där har vi ytterligare ett problem med utvecklandet av teorier kring ålder och makt – alla som har en röst i frågan befinner sig på samma sida. Vi som kan uttala oss om detta är alla vuxna och per definition inte intresserade av att släppa ifrån oss makt. Och på samma sätt som debatten om sexism under perioder har innehållit frågor som "men männen, då? Är inte de lika förtryckta?" så kommer debatten om childism utan tvekan att innehålla diskussioner om det inte är de äldre som är utsatta för åldersdiskriminering.

Under Medborgarrättsrörelsen, som man kan säga att vi har gått in i nu, börjar barns och ungas rättigheter alltså uppmärksammas. Den här processen stärks dessutom av internet i sig eftersom nätet utgör en arena där fler kan uttrycka sig. Några av dessa kommer dessutom att få väldigt stor uppmärksamhet, det är inte längre nödvändigt att vara med i tv för att bli nationell eller internationell kändis. Det kan räcka att några personer börjar skicka runt en rolig film för att personen på filmen ska blir känd för nästan alla – och möjligen hamna i tv till slut i alla fall.

Ett problem med de första två perioderna, Vilda västern och Välgörenhet, är att alla initiativ kommer från frivilliga krafter som antingen drivs av ekonomiska eller ideologiska intressen. Det skulle kunna ses som samhällsekonomiskt lönsamt eftersom all utveckling görs av andra än staten och vi därigenom slipper använda gemensamma pengar till riskfyllda projekt och ändå skörda frukterna av arbetet. Det är dock så att den drivkraft som ligger bakom utvecklandet kommer att avspegla sig i de frågor som ställs och därmed de lösningar som presenteras. Shifman & Versano (2007) analyserade webbplatser innehållande det som kallas för "clean jokes" – webbplatser som är granskade så att de inte innehåller några olämpliga skämt. Det här görs för att föräldrar tryggt ska kunna låta sina barn besöka webbplatserna. Forskarna menar i den här studien att det finns risk för att det i själva verket är mindre tryggt att låta barnen besöka en kontrollerad webbplats. Dels menar de att det inte är möjligt att rensa bort innehåll på det sättet eftersom olika personer, grupper och kulturer har olika uppfattning om vad som är lämpligt och olämpligt och att olika individer uppfattar till exempel skämt på olika sätt. Dels menar Shifman & Versano att föräldrarna invaggas i falsk säkerhet när de litar på en granskad webbplats och riskerar att bli mindre kritiska till det som deras barn konsumerar.

Synen på ungdomar

När det gäller synen på ungdomar är det kanske ännu mer komplicerat än när det gäller barn, för här får vi lägga till det faktum att man som vuxen ibland kan känna sin maktposition hotad av ungdomar. Det är helt naturligt i alla typer av hierarkiska system att den som tagit sig uppåt i hierarkin, äntligen har erövrat makt, kan känna sig hotad underifrån. Den som har fått makt vill inte släppa fram dem som kommer underifrån i strukturen, och man kan tolka vårt förhållande till ungdomar som uttryck för just sådana maktstrukturer. Deras kunskapsnivå diskuteras ofta med negativa förtecken, trots att det inte finns några som helst historiska bevis för att utvecklingen någonsin skulle ha gått i negativ riktning. Tvärtom ökar kunskapsnivån hela tiden men det är inget som den makthavande gruppen ser. Den danska sociologen Kirsten Drotner (1999) talar om historisk minnesförlust för att beskriva att vi som kollektiv inte tycks lära oss av historien. Ofta lyfter man i samband med den här typen av diskussioner fram den formulering om ungdomar som brukar tillskrivas Sokrates.

> Ungdomen nuförtiden älskar lyx. Den uppför sig illa och föraktar auktoriteter. Den visar ingen respekt för äldre människor och älskar tomt pladder i stället för arbete. Barnen nuförtiden är tyranner i stället för fredens tjänare. De reser sig inte längre när äldre personer kommer in i ett rum. De säger emot sina föräldrar, pratar före alla andra, glufsar i sig maten och tyranniserar sina föräldrar.
> *Källa:* http://sv.wikiquote.org/wiki/Sokrates

Det är inte enbart för att citatet är roligt – det är också en extremt tydlig illustration av det faktum att vi inte alltid förmår se vad ungdomar bidrar med till samhällsutvecklingen.

Det diskuteras ofta att demokratiska processer står inför en kris eftersom unga människor idag inte engagerar sig i det politiska arbetet. Slutsatsen dras av det faktum att färre unga blir medlemmar i politiska ungdomsförbund. Det tål att tänkas på. I länder som Sverige är alla som är under 18 år lagvägen uteslutna från det politiska livet, eller i alla fall det som det politiska livet syftar till, nämligen att påverka samhällsutvecklingen. Det är inte förrän man blir myndig som man får rösta och innan dess finns inget lagreglerat sätt att påverka. Så de politiska ungdomsförbunden kan ses som en rest från ett gammalt samhälle där de som stod utanför systemet snällt ställde upp på att förbereda sig för den lyckliga dag då de skulle bli tillräkneliga. Den typ av uppfostran vi ger våra barn idag kanske gör dem mer kritiska till rådande hierarkier med påföljden att de struntar i att inordna sig. Det är i alla fall intressant att fundera i de banorna och inte omedelbart avfärda det man ser som bristen på engagemang.

Tekniska lösningar på mänskliga problem

Filterprogramvarorna, som i rättvisans namn ska påpekas inte har fått fotfäste i den svenska hanteringen av problemen, är bra exempel på tekniska lösningar på mänskliga problem. Vilka sidor är det tänkt att man ska filtrera bort? I marknadsföringen lyfts familjens eller skolans valfrihet fram men i praktiken är det inte särskilt stor valfrihet för kunden, om inte annat av praktiska skäl; programvaran vore inte till så stor nytta om varje kund i detalj måste definiera vad som ska filtreras, menar till exempel forskarna Price & Verhulst (2005). Istället bygger programmen på förutbestämda värderingar som ofta innefattar tanken att barn och unga inte ska ha tillgång till mate-

rial med någon som helst sexuell underton. Det är bara ett exempel på hur absurt det blir att försöka sig på en filtrering. En modern svensk familj eller skola skriver knappast under på att barn tar skada av att läsa om sex eller exponeras för naken hud, även om man är stark motståndare till sexism, pornografi och exploatering av sexualitet. Och här ställs problemen på sin spets; det går nämligen inte att definiera sexism, pornografi eller exploatering som parametrar för filteralgoritmerna, hur gärna vi än skulle vilja. Den här typen av teknik är inte utvecklad, men även om den vore det, skulle vi knappast vara överens om vad som är sexism, pornografi och exploatering. Nej, det finns inget som tyder på att några samhällen idag kan enas kring dessa avgörande frågor, utom möjligen på en sorts lägsta-nivå. Vi kan inte acceptera slaveri, våld och övergrepp men ovanför den nivån kommer skillnaderna. Exempelvis har den amerikanska fotografen Sally Mann anklagats för barnpornografi i sitt hemland, men här i Sverige har det fotografi hon tagit av sin lilla dotter som kissar på en berghäll en het sommardag hyllats för att det skildrar en flicka på samma sätt som pojkar skildrats i århundraden. Hur hade familjefiltret reagerat på den bilden?

Det finns mängder av olika filterlösningar, men gemensamt för dem är att

- man vill kunna styra användningen av datorerna och kanske framförallt internet,
- sådana här tekniska verktyg är ofta för trubbiga. Goda sidor filtreras bort för att de innehåller ord man har valt att låta programmet reagera för. Skolverkets sidor och Kamratpostens är exempel på goda webbplatser som filtreras bort i en känd filterprogramvara,
- man lätt invaggas i falsk säkerhet. Det känns tryggt för vuxna att veta att skolan har filter, men behovet av etiska samtal kvarstår. Vad gör elever om de hamnar vid en ofiltrerad dator om de är vana vid filter? Medvetenheten måste erövras varje dag och kan inte byggas bort med något program,
- den ideologiska basen för filtreringen, alltså varför man väljer bort vissa sidor men inte andra, är inte synlig. Det gör att man som användare är utlämnad till den som skapat filtret.

Det finns en mycket mänsklig önskan att hitta genvägar till alla lösningar. Hade vi inte varit lata till naturen hade vi kanske inte uppfunnit hjulet. Det

här är någonting som marknadsförare utnyttjar för att sälja produkter vi inte egentligen behöver. Mänskliga problem tar tid och kraft att lösa. Det faktum att någon har en produkt att sälja förändrar inte denna omständighet. Ska vi få bort fusket, mobbningen eller att elever exponeras för olämpligt material på internet måste vi lägga ner många timmars arbete tillsammans med eleverna. De enda som tjänar på att vi köper tekniska lösningar är de företag som vill sko sig på vår osäkerhet. Howard Rheingold (2007) går så långt att han säger att den som censurerar internet inte uppmuntrar en god relation till sitt barn.

Vi har sett exempel på en del reaktioner på ungas nätanvändning och sett att det kanske inte alltid är så enkelt som man först kan tro. Det som verkar extremt obehagligt vid första anblicken kan vara sunt och rimligt när man fått tänka tankarna klart, och tvärtom. Generellt tycker jag att vi är dåliga på att låta våra tankar om unga och nätet passera genom vår värdegrund. Det är som om andra regler gäller så snart internet är inblandat. Det är nog inte många som skulle fundera på att läsa sitt barns dagbok bara för att barnet inte är hemma och ändå innehåller många så kallade familjefilter verktyg för att se vilka webbplatser barnet besökt.

Referenser

Aftonbladet (2003) 'Misstänkt våldtäkt efter träff på chatt', www.aftonbladet.se/vss/nyheter/story/0,2789,269827,00.html

Dagsavisen (2003) 'SMS-terror driver barn til selvmordsforsøk', www.dagsavisen.no/innenriks/article948433.ece

Drotner, K. (1999) 'Dangerous Media? Panic Discourses and Dilemmas of Modernity', *Paedagogica Historica*, 35(3), 593-619.

Dunkels, E. (2007) *Bridging the Distance – Children's Strategies on the Internet*. Umeå universitet.

Eriksson, M. (2008) *Barns röster om våld: att tolka och förstå*. Malmö: Gleerups.

James, A. & Prout, A. (1997) *Constructing and Reconstructing Childhood: Contemporary Issues in the Sociological Study of Childhood*. London: Routledge.

Li, Q. (2007) 'New Bottle but Old Wine: A Research of Cyberbullying in Schools', *Computers in Human Behavior*, 23(4), 1777-1791.

Lüders, M., Bae Brandtzæg, P. & Dunkels, E. (2009) 'Risky Contacts', in Livingstone, S. & Haddon, L. (eds) *Kids Online*. London: Policy Press.

Palmgren, A.-C. (2007) 'Idag är jag ingenting annat än en kropp', i Lindgren, S. (red.) *Unga och nätverkskulturer – mellan moralpanik och teknikromantik* (s. 81-99). Stockholm: Ungdomsstyrelsen.

---

*Artikeln har tidigare publicerats i Elza Dunkels (2009) *Vad gör unga på nätet?* Malmö: Gleerups.

Price, M. & Verhulst, S. (2005) *Self-regulation and the Internet*. The Hague: Kluwer Law International.
Rheingold, H. (2007) 'Sack the Nanny, Talk to Your Kids', *The Sydney Morning Herald*, 2007-09-25.
Shifman, L. & Varsano, H.M. (2007) 'The Clean, the Dirty and the Ugly: A Critical Analysis of 'Clean Joke', Web sites'. *First Monday*, www.firstmonday.org/issues/issue12_2/shifman/index.html
Veen, W. & Vrakking, B. (2006) *Homo Zappiens – Growing up in a Digital Age*. London: Network Continuum.

Reklam riktad till barn
En harmlös företeelse eller en guldgruva?

Gunilla Jarlbro

I Sverige liksom i Norge, är det förbjudet att rikta tv-reklam direkt till barn. Det svenska förbudet innebär att tv-reklam inte får vara utformad med syfte att fånga uppmärksamheten hos barn under 12 år. Dessutom får reklam överhuvudtaget inte sändas i direkt anslutning till barnprogram, dvs. vare sig före, efter eller under pauser i programmen. Detta gäller idag tv-kanaler som sänder från Sverige. För kanaler som sänder från andra länder gäller sändarlandets regler. Det svenska förbudet har väckt stort intresse utomlands. Olika kommersiella aktörer på Europanivå ägnar frågan både tid och engagemang, sannolikt för att de betraktar förbudet som ett hot. Idag är det emellertid inte bara tv-reklam som bör vara i fokus utan även den reklam som visas på internet. Den sistnämnda reklamformen är dessutom betydligt mer sofistikerad än den förstnämnda.

Varför satsas då stora belopp på att utforma och rikta reklam till målgruppen barn? Påverkar reklam våra barn, eller är reklam en harmlös företeelse som inte kräver någon särskild uppmärksamhet? Å ena sidan satsas oerhörda pengar på reklam och å andra sidan hävdar många kommersiella aktörer att reklamens inflytande är mycket begränsad. I debatten om barn och reklam – både bland dem som är för respektive emot att reklam riktas till barn – används olika forskningsresultat för att stödja den linje man valt att representera. För varje politiskt och ekonomiskt intresse tycks det finnas något eller några forskningsresultat som passar det egna syftet. Givetvis ställer sig frågan hur det är möjligt att forskning kring barn och reklam dels kan stödja dem som är för reklam, dels stödja dem som är emot? Är forskningen inom detta område inte oberoende? De troligen mest centrala forskningsfrågorna i detta sammanhang är för det första vid vilken ålder barn kan skilja mellan reklam och övrigt medieinnehåll och för det andra vid vilken ålder förmågan att förstå reklamens avsikt har utvecklats. Dessa två frågor är viktiga efter-

som det är först när barn kan skilja på reklam och annat innehåll samt förstå reklamens avsikt som man inte behöver betrakta barnen som värnlösa offer i konsumtionssamhället.

Förklaringen till att forskningsresultat dels kan stödja reklamförespråkare, dels dess motståndare står att finna i det faktum att majoriteten av undersökningarna rörande barn och reklam har styrts av utomvetenskapliga intressen – med olika inställning till om reklam riktad till barn ska förbjudas eller regleras – vilket bidragit till att olika perspektiv fått styra forsknings- eller undersökningsprocessen, vilket i sin tur har lett till att olika resultat har gjort sig gällande.

En viktig princip i en demokrati, är att reklam lätt ska kunna identifieras som reklam. Att man kan inse när man är exponerad för reklam är ju en förutsättning för att man ska kunna förhålla sig kritisk. Håller vi oss till de inomvetenskapliga studier som företagits inom området finner man, att även om vissa studier gör anspråk på att 3-6 åringar har en utvecklad "reklamkompetens" finns det inga empiriska bevis för att denna kompetens skulle vara ett naturligt inslag i alla små barns kognitiva repertoar. Vidare tycks det först vara vid 10-12 årsåldern som de flesta barn har utvecklat förmågan att förklara och förstå reklamens underliggande syfte. Ur detta perspektiv är alltså inte reklam riktad till barn en harmlös företeelse, dvs. att barn under 10-12 år inte ens förstår att de är utsatta för kommersiell påverkan. Inledningsvis nämndes att internet-reklamen är oerhört sofistikerad och frågan är då om det räcker att ens vara i 12-års ålder för att förstå att man är utsatt för kommersiell påverkan. Internetreklam är definitivt inte en harmlös företeelse, åtminstone inte räknat i pengar. Enligt Institutet för reklam- och mediestatistik, IRM:s, prognos från november 2008 spår man att 2009 kommer bli det tredje bästa året någonsin för internetreklam. Vidare beräknas reklamintäkterna för internet gå om intäkterna för tv-reklam under samma år.

I rapporten Marknadsföringskanaler till barn och unga i Norden[1] redovisas olika typer av marknadsföringskanaler och det framgår tydligt att sökmarknadsföringen på internet har ökat kraftigt. Förutom s k banners erbjuds skrivbordsbakgrund och skärmsläckare som produceras av reklambyråer. Reklam i chattprogram utgörs av länkar och information om specifika produkter. Vidare förekommer s k 'Ghost chatting' vilket är ett sätt att skapa uppmärksamhet kring och därigenom göra reklam för en produkt utan att avslöja vem

avsändaren är. Även reklamfilmer sprids på internet genom så kallad ”seeding”. Tanken bakom dessa filmer är att de som ser filmen ska tycka att den är bra och skicka den vidare till sina vänner.

Utöver dessa marknadsföringskanaler finns det även olika former av produktbaserade spel.

Enligt World Internet Institutes rapport ”Unga svenskar och Internet 2008”[2] är svenska barnfamiljer idag den medietekniskt mest välutrustade gruppen i befolkningen. Hela 94 procent av barnfamiljerna har tillgång till internet.

Av tabellen nedan kan man utläsa att var femte treåring och varannan femåring använde 2008 internet någon gång. Bland nioåringar var andelen över 90 procent och från elvaårsåldern och uppåt använder i princip alla barn internet.

Internetanvändning bland barn och unga (3-16 år) i Sverige 2008 (%)

	Har använt någon gång	Minst någon gång i veckan	Använder dagligen
3 år	21	15	3
4 år	28	15	4
5 år	51	30	7
6 år	70	55	14
7 år	73	55	15
8 år	75	56	20
9 år	92	68	30
10 år	94	88	54
11 år	98	92	69
12 år	98	93	74
13 år	99	98	81
14 år	99	99	86
15 år	99	99	86
16 år	99	99	89

Källa: Olle Findahl och Sheila Zimic: *Unga Svenskar och Internet 2008*, World Internet Institute 2008.

Enligt en nyligen genomförd studie avseende unga och internetreklam[3] konstaterar man att de unga inte är särskilt kritiska till modern marknadsföring överlag, inte heller är de medvetna om eller kritiska till vare sig de metoder som marknadsförare använder eller att de unga konsumenterna används för att sprida kommersiella budskap i kamratgrupper.

Inom kommunikationsforskningen är det väl känt att budskap som har en möjlighet att utlösa en önskad handling kännetecknas dels av ett enkelt innehåll, dels av att de levereras tids- och rumsmässigt så nära handlingen som möjligt; s k *point of action display*. Exempel på insatser av detta slag är dekaler, affischer eller s k banners på olika webbsidor.

Vilket har konstaterats ovan finns redan denna strategi på internet i allmänhet och på olika communities i synnerhet. Strategin innebär i klartext: Om jag t ex skriver följande till mina internetvänner, Jag skulle så gärna vilja shoppa i helgen, men jag har inga pengar", så kommer det snabbt upp en eller flera banners på lånemöjligheter. Självklart är detta en guldgruva för annonsörer, eftersom det möjliggör att skräddarsy reklamen för varje enskild användare. Kort sagt: Den deprimerande får reklam för antidepressiva medel, bantaren får reklam för bantningspiller, den fattige om sms-lån osv. Huruvida detta förfaringssätt är integritetskränkande eller inte för medborgarna är en debatt som bör hållas levande och framförallt bör kännedomen om dessa strategier ökas bland såväl de unga som de äldre konsumenterna.

Noter

1. Henrik Busch, Steen Knudsen og Michael Thim: *Markedsføringskanaler til børn og unge i Norden, Kortlægning med fokus på nye markedsføringskanaler,* Initiative Universal Media, Copenhagen (TemaNord 2006:572)
2. Olle Findahl och Sheila Zimic: *Unga Svenskar och Internet 2008*, World Internet Institute 2008
3. Sandberg, Helena: *"Reklam funkar inte på mig…" Unga, marknadsföring och Internet.* (under utgivning i Tema Nords rapportserie)

Digital kompetens

Näring för demokratin eller oreflekterat deltagande?

Ola Erstad

Begrepet digital kompetanse, eller mer generelt mediekompetanse, dukker stadig oftere opp i den internasjonale litteraturen om barn, unge og medier. På engelsk brukes betegnelsene 'digital literacy' og 'media literacy'. Det er her en interessant språklig forskjell der 'literacy' ofte tolkes smalere enn det vi gjør med betegnelsen kompetanse i de skandinaviske språk som ferdigheter i å kunne lese og skrive, og der 'literacy' forholder seg tydeligere til en lang skriftorientert tradisjon enn det kompetansebegrepet gjør. Digital kompetanse brukes i våre dager strategisk for å henlede oppmerksomheten mot de kompetanseutfordringer fremveksten av de digitale mediene representerer.

Det er flere grunner til at begrepet har blitt så betydningsfullt de senere årene. Fremveksten av det såkalte kunnskapssamfunnet og kunnskapsøkonomien har skapt et økt fokus på kunnskapens og utdanningens rolle i samfunnet. Kompetansebehovet i samfunns- og arbeidslivet endrer seg, der teknologien er en viktig komponent. Det kommer til uttrykk i måten vi organiserer vårt hverdagsliv (Jenkins 2006), og navigerer i nettverk online og offline. (Castells 1996) I tillegg er begrepet uttrykk for kompetanseutfordringer hos den enkelte samfunnsborger ved å forholde seg til omskiftninger og utfordringer som følge av teknologiutviklingen.

Men det er fremdeles mye usikkerhet om hva digital kompetanse faktisk betyr, og hvilke konsekvenser det har i ulike sammenhenger. Spesielt gjelder det hvordan betegnelsen brukes som et uttrykk for barn og unges forhold til digitale medier. Ungdom beskrives ofte som svært kompetente brukere av digitale medier. Men stemmer det? Og hva slags kompetanse er det da snakk om?

Av spesiell interesse er det å se nærmere på den rolle skolen har i denne sammenheng, siden denne samfunnsinstitusjonen har som mandat å gi barn og unge den nødvendige kompetanse til å kunne fungere optimalt i vårt samfunn og vår kultur, nå og i fremtiden. På hvilken måte kan skolen sies å ta inn over seg de utfordringer det her er snakk om? Jeg vil bruke utviklingen i Norge som et eksempel.

Skolen er også interessant å studere i denne sammenheng fordi den bidrar direkte inn i utviklingen av vårt demokratiske samfunn, der den digitale teknologien bringer inn nye utfordringer for deltakelse i demokratiet og samfunnslivet, som et spenn mellom kritisk, aktiv og analytisk involvering og mer ureflektert deltakelse. Betegnelsen 'eborgerskap' (e-citizenship) anvendes for å beskrive slike utfordringer. (Mossberger, Tolbert & McNeal 2008) Det er i dette spenningsfeltet det er interessant å problematisere digital kompetanse som et pedagogisk anliggende, og spørre om internet har tatt over for skolen som de unges primære dannelsesarena, som informasjonskanal for demokratisk innsikt og som kommunikasjonskanal for demokratisk deltakelse?

Mediebruk og digital kompetanse

Forskning om barn og unges bruk av medier, og deres implikasjoner for læring, er ikke noe nytt. (Buckingham 2003) Men fremveksten av den digitale teknologien har i løpet av de siste ti årene skapt nye utfordringer og premisser for denne forskningen. En polarisering som ofte anvendes for å beskrive forskjellen i mediebruk mellom unge og voksne er Marc Prensky sitt skille mellom 'digital natives' og 'digital immigrants'. Selv om Prensky lanserte disse betegnelsene tidlig på 1990-tallet ser vi stadige eksempler på slike kategoriseringer av mediebruk mellom generasjoner. Spesielt ser vi det i populærvitenskaplige bøker som Don Tapscott sine to bøker 'Growing up digital' (1998) og 'Grown up digital' (2008), og i Palfrey og Gasser sin bok 'Born digital'. (2008) Alle disse bøkene er uttrykk for en grunnleggende fascinasjon for de unges forhold til og bruk av digitale medier, som den første generasjonen som vokser opp med digitale medier som en naturlig del av hverdagen. Forfatterne viser hvordan denne mediebruken har konsekvenser for hvordan ungdom fungerer i kulturen; som bærere av en kompetanse som de har utviklet gjennom mediebruken, og som er grunnleggende annerledes

enn de voksnes kompetanse på en del områder. Eksempler kan være det å kunne utforske teknologiens ulike grensesnitt og kulturelle implikasjoner, om læringens ulike former, blant annet om problemløsning og praksisfellesskap i 'game playing' (Gee 2003), og det gjelder kreativitet og det skapende som de digitale mediene gir mulighet for. På denne måten formes et syn på kompetanse knyttet til bruken av medier som de unge er de primære brukerne av.

Men samtidig blir en slik polarisering mellom 'digital natives' og 'digital immigrants' svært unyansert og kategorisk. Det finnes mange unge som ikke er superbrukere av ny teknologi, på samme måte som det finnes mange voksne som er dyktige og kompetente mediebrukere. Poenget er likevel at erfaringer med bruk av digitale medier gir unge erfaringer og innsikt i måter å forholde seg til omverden på som har betydning for det å leve og fungere i vårt samfunn. Dagens oppvoksende generasjon kjenner ikke en tilværelse uten digitale medier.

Noen særtrekk ved måten barn og unge bruker de digitale mediene vi har tilgjengelig i dag er;

- *Nye deltakelsesarenaer*. Barn og unges bruk av online-spill, 'social networking sites' som Facebook, virtuelle verdener som 'Second Life', og lignende, representerer nye arenaer for å inngå vennskap og ulike former for aktiviteter.
- *Informasjonstilgang.* De digitale mediene, og internett spesielt, representerer en voldsom utvikling i tilgang til informasjon. Et eksempel er Wikipedia som nettbasert leksikon der alle er potensielle bidragsytere. Konsekvensen av denne utviklingen er at det stilles større utfordringer til den enkelte til å kunne forholde seg til og vurdere informasjonsmangfoldet.
- *Kommunikasjonsmuligheter.* Utviklingen av e-mail, chat, SMS og deltakelse i ulike digitale verdener har skapt helt nye vilkår for kommunikasjonsprosesser i vår kultur og utfordringer for kommunikativ kompetanse.
- *Innholdsproduksjon.* Vi blir i stadig større grad selv innholdsprodusenter i mediene. Unges bruk av tjenester som 'YouTube', der en kan legge ut videoer som en selv har laget eller laste ned andre sine videoer, indikerer at alle potensielt kan drive med tekstproduksjon som kan nå mange andre brukere.

Det viktigste skifte de siste fire årene knytter seg til Web 2.0. To forhold ved denne utviklingen er viktig i denne sammenheng. For det første gjelder det nye deltakelseskulturer ('participation culture', Jenkins 2006) som har utviklet seg der unge kan bygge vennskap og sosiale nettverk med andre på nettet. (Ito et al. 2009) Vi har sett det i den enorme populariteten til sites som 'MySpace', 'YouTube', 'Facebook', 'Lunarstorm' og andre. Det skaper en diskusjon om hvor læring skjer, og forholdet mellom online og offline aktiviteter de unge er involvert i. For det andre gjelder det mulighetene som digitale medier gir for produksjon av innhold, og ikke bare konsum. Flere studier, blant annet 'the Pew Internet and American life study' (se www.pewinternet.org), viser at innholdsproduksjon på internett, og deling av ressurser, har vært i sterk vekst de senere årene. Studier fra Norge (Futsæter 2008) viser dog at innholdsproduksjonen blant unge ikke er så høy som de amerikanske studiene viser, som har noe med kulturelle forskjeller og mobilitet å gjøre. I våre perspektiv på medienes rolle og funksjon i de unges liv må vi derfor være forsiktige med å overvurdere hvor mange og hvor kompetente unge er i sin bruk av digitale medier. Det varierer mye. Men det er trekk ved de muligheter som de digitale mediene gir, til informasjonstilgang, kommunikasjonsmuligheter og produksjon av innhold, som er viktige i vurderinger av digital kompetanse.

De utviklingstrekk i de unges mediebruk som er skissert ovenfor utfordrer skolen på flere nivå. Hele det kunnskapssyn som skolen hviler på om kontroll og reproduksjon av informasjon, styrt gjennom læreren og læreboka, utfordres av internet. Elevene blir aktive produsenter av innhold og ikke passive konsumenter som skal prestere på faglige tester. Skolen som sted er viktig, som møteplass for dannelse og læring. Men skolen utfordres ved at elevene kan bryte stedligheten tradisjonelt forbundet med skolens læring gjennom kommunikasjonsverktøyene de anvender. Denne kontrasten mellom elevenes bruk av digitale medier i fritiden og på skolen understøttes også av studier som viser at mange elever har bedre utstyr hjemme enn på skolen, at de bruker et større spekter av bruksmuligheter ved de digitale mediene hjemme enn det de gjør på skolen og at bruken defineres som mer motiverende hjemme enn på skolen. (Erstad et al. 2005; Arnseth et al. 2007) Det har også betydning for hvordan digital kompetanse tenkes inn i skolens virksomhet.

Det er de unge som i stor grad dominerer ulike bruksområder av de nye mediene. Hvis vi i skolesammenheng definerer digital kompetanse for snevert,

som instrumentell bruk av teknologien, risikerer vi enten å skulle lære opp de unge i ting de allerede kan, eller at vi undervurderer andre sider ved det å bruke digitale medier som handler mer om hvordan vi forholder oss til disse mediene som del av sosiale og kulturelle læringsprosesser.

Tradisjonelt har skolen et svært uavklart forhold til medie- og teknologiutviklingen, og mange pedagoger har sett med skepsis på mediekulturens innflytelse på barn og unge, og skolens rolle og funksjon i samfunnet. (Postman 1996; Telhaug 1987) Men i forskningslitteraturen er det etter hvert blitt godt dokumentert hvordan mediekulturen representerer viktige dimensjoner for å forstå barn og unges læreprosesser i våre dagers kulturelle strømninger. (Andersson, Persson & Thavenius 1999; Drotner 2001; Buckingham 2003)

En sammensatt kompetanse

'Literacy' og kompetanse er ikke knyttet til en bestemt teknologi som bok eller datamaskin, men derimot uttrykk for det å kunne fortolke og forstå bestemte representasjonsformer som bokstaver eller tall, og hvordan disse inngår i bestemte kontekstuelle sammenhenger som det skolen representerer.

Et viktig utgangspunkt for å forstå den forskningsagenda som nå er om 'digital kompetanse' knytter seg til 'the New Literacy Studies', som vokste frem på slutten av 1970-tallet og utover på 1980-tallet. (Graff 1979; Scribner & Cole 1981; Street 1984; Tyner 1998) Disse forskerne kritiserte den tradisjonelle forståelsen av 'literacy', det vil si det å kunne lese og skrive, som kontekst- og kulturuavhengig. Spesielt gjaldt det store 'literacy'-program i utviklingsland i regi av UNESCO. Samtidig ble det på 1980-tallet lagt større vekt på at 'literacy' knytter seg til et mangfold av tekster, og at 'literacy' er forankret i ulike sosiale praksiser, det Barton (1994) betegner som 'et økologisk perspektiv' på skriftspråket.

På midten av 1990-tallet ble en internasjonal gruppe av 'literacy'-forskere samlet, som senere har gått under betegnelsen 'the New London Group'. De formulerte et manifest der de la vekt på det de betegnet som 'multiliteracies', som uttrykk for mangfoldet av 'literacy'-former i vår kultur. (Cope & Kalantzis 2000) To representanter for gruppen kan illustrere dette. Den ene er James Paul Gee som i de senere år har blitt kjent for sin forskning om

video/dataspill og den betydning han tilskriver barn og unges bruk av disse mediene i forhold til vår forståelse av læring og 'literacy'. (2003) Den andre er Günter Kress og hans begrep om 'multimodal literacy' (2003), som uttrykk for den sammensatte form som digitale tekster er uttrykk for, med kombinasjon av levende og stillbilder, skrift, ulike illustrasjoner, lyd, med mer. Det skaper i følge Kress nye premisser for vår tekstforståelse og for 'literacy'.

Enkelte forskere drar et skille mellom spesifikke former for 'literacy', det Lankshear og Knobel (2008) betegner som 'the it thing', som visse ferdigheter og evner som må læres, og 'literacy' som noe som formes i og gjennom sosial praksis. Et lignende skille kan sies å bli trukket frem av Kathleen Tyner (1998) i det skille hun trekker mellom 'tool literacies', som innebærer å ha de nødvendige ferdigheter for å operere de teknologiformer en forholder seg til, og 'literacies of representation', som den kunnskap og kompetanse en må ha for å kunne fortolke og forstå ulike representasjonsformer slik vi møter de i ulike medier. Lankshear og Knobel er svært kritiske til den førstnevnte fortolkningen av 'literacy', slik dette blant annet kommer til uttrykk hos Gilster (1997) og den utvikling av standarder for 'digital literacy' som pågår i USA. (http://cnets.iste.org/) Først og fremst fordi det indikerer et fokus på å beherske teknologien i seg selv og ser bort fra den sosiale praksis som bruken av disse mediene utspiller seg i og den betydning det har for læring som noe mer enn å lære seg bestemte teknikker. Gjennom egne studier av bloggekulturer og 'fanfiction' blant unge dokumenterer de avanserte former for sosial meningsproduksjon som pågår i de nevnte sammenhengene, og som de mener i altfor liten grad er trukket inn i skolens perspektiv på læring og kunnskapsutvikling. Samlet sett betyr disse utviklingstrekkene at interessen for 'digital literacy' har vært på sterk fremmarsj i den internasjonale litteraturen de senere årene. (Snyder 2002; Alverman 2004; Coiro Knobel, Lankshear & Leu 2008)

I den nasjonale læreplanen for norsk skole, som trådte i kraft i 2006, defineres 'det å kunne bruke digitale verktøy' som en av fem basisområder som skal komme til uttrykk i alle fag og på alle nivå. På denne måten sidestiller læreplanen digital kompetanse med det å kunne lese, skrive, regne og uttrykke seg muntlig. I Stortingsmelding 30 (2003-2004), som er underlaget for den nye læreplanen, defineres digital kompetanse på følgende måte;

> Digital kompetanse er summen av enkle IKT-ferdigheter, som det å lese, skrive og regne, og mer avanserte ferdigheter som sikrer en kreativ og kritisk bruk av

digitale verktøy og medier. IKT-ferdigheter omfatter det å ta i bruk programvare, søke, lokalisere, omforme og kontrollere informasjon fra ulike digitale kilder, mens den kritiske og kreative evnen også fordrer evnen til evaluering, kildekritikk, fortolkning og analyse av digitale sjangrer og medieformer. Totalt sett kan digital kompetanse dermed betraktes som en meget sammensatt kompetanse. (2004: 48)

En slik definisjon uttrykker den kompleksitet som eksisterer i vårt forhold til medier. Den sier også noe om de sidene ved læringsarbeidet i skolen som inngår når informasjons- og kommunikasjonsteknologi tas i bruk. Men for lærere er ikke en slik generell beskrivelse til mye hjelp. En mulig operasjonalisering av digital kompetanse kan være følgende oppsett av kjernebegreper (Erstad 2005):

Grunnleggende ferdigheter	Kunne åpne programvare, sortere og lagre informasjon på datamaskin, og andre enkle ferdigheter i bruk av datamaskiner og programvare
Laste ned	Kunne laste ned ulike informasjonstyper fra Internett
Søke	Vite om og hvordan man skal få tilgang til informasjon
Navigere	Kunne orientere seg i digitale nettverk, læringsstrategier for bruk av Internett
Klassifisere	Kunne organisere informasjonen i forhold til en klassifikasjon, sjanger, eller lignende.
Integrere	Kunne sammenligne og sammenstille ulik type informasjon i forhold til sammensatte tekster (multimodalitet)
Evaluere	Kunne sjekke og vurdere om man har kommet dit en ønsket gjennom Internett-søk. Kunne vurdere kvaliteten, relevansen, objektiviteten og nytten av den informasjonen man har funnet (kildekritikk)
Kommunisere	Kunne kommunisere informasjon og uttrykke seg gjennom ulike medier
Samarbeide	Kunne inngå i nettbaserte lærende relasjoner med andre, og kunne utnytte den digitale teknologien til samarbeid og deltakelse i nettverk
Skape / Kreativitet	Kunne selv produsere og sammenstille ulike former for informasjon som sammensatte tekster, lage hjemmesider, mm. Kunne utvikle noe nytt gjennom bruk av spesielle verktøy og programvare

Videre kan en utlede tre ulike aspekter i koblingen mellom digitale medier og læring. For det første det *å lære med* integrert bruk av ulike medier. Det vil si å interagere med datamaskinen gjennom bruk av standard eller fagspesifikk programvare, eller gjennom tilgang til internett. Det skjer en interaksjon mellom en eller flere elever og det som skjer på skjermen som fremmer

visse læringsprosesser elevene er involvert i. For det andre gjelder det *å lære gjennom* medier. Det vil si der de digitale verktøyene mer fungerer som distribusjonskanaler av læringsopplegg som ved online-kurs og nettbasert læring, der de digitale mediene gir noen nye muligheter i forhold til tradisjonelle massemedier. For det tredje det *å lære om* medier, slik vi blant annet har sett det i mediefaget i skolen. (Erstad 2005) Det innebærer i større grad en orientering mot vår fortolkningskompetanse i omgang med medier og den informasjon vi får tilgang til.

I introduksjonen til *Handbook of Literacy and Technology. Transformations in a Post-Typographic World* (1998) beskriver David Reinking de endringer som skjer i det å kunne lese og skrive som kulturteknikker som følge av utviklingen av de digitale medier. I motsetning til å forstå denne utviklingen som knyttet til teknologien i seg selv, som digitale verktøy, argumenterer han for å se nærmere på de endringer som skjer i skriftens form og innhold knyttet til denne medieutviklingen. Det gjelder både i forhold til nye tekstformer som hypertekst og multimedia, og hvordan det endrer vår rolle som brukere, lesere og/eller seere av ulike tekster og vårt forhold til det Labbo og Kuhn (1998) betegner som 'electronic symbol making'. Dette henspeiler også på Kress sine perspektiv på 'literacy and multimodality' (2003: 35), som uttrykk for mer sammensatte symbolsystemer vi må lære å fortolke og forstå betydningen av for egen læring. Med dette kan den visuelle kommunikasjonsformen sies å komme sterkere inn i forhold skriften.

Et viktig aspekt ved teknologibruken er de muligheter det gir for å stimulere elevers kunnskapsutvikling (Scardamalia 2002) og stimulere elevers samarbeidslæring omkring mer komplekse problemstillinger i ulike fag, noe elever tradisjonelt sliter med. Flere prosjekter har vist hvordan elevene arbeider med komplekse problemstillinger knyttet til bruk av programvare som både kan støtte dem i resonnering mot større innsikt (Mercer 2000) og ved å gjøre det mulig å visualisere prosesser som ellers kan være vanskelige å forklare for elevene.

Et annet område som peker på de mer komplekse måtene å bruke digitale verktøy på, og som bygger videre på det å kunne lese og skrive, er å kunne forholde seg kritisk og analytisk i forhold til det en møter i mediene. Det gjelder å kunne orientere seg, navigere i informasjonsflommen og sile ut det relevante.

Dessuten er det flere som påpeker hvordan kreativitet inngår ved læring med digitale medier. (Sefton-Green 1999) De digitale mediene har blitt stadig billigere og lettere tilgjengelig, noe som har medført at mange nå har utstyr som gjør det mulig å filme, redigere, legge til lyd, og lignende, og legge dette ut på internett.

Et annet interessant aspekt som fremkommer i en rekke prosjekter er økt produksjon av tekster hos elevene når de bruker IKT. (Erstad 2004) Prosessorientert skriving blir i stor grad understøttet gjennom bruk av IKT, ved at elevene sender tekster til hverandre eller til læreren som gir tilbakemeldinger som man jobber videre med.

I forskningslitteraturen kan vi finne en rekke eksempler på elevers prosjektarbeid med integrert bruk av ulike teknologiformer som integrerer aspekter ved punktene ovenfor. (Kozma 2003; Erstad 2005) Det skapes nye muligheter for å kommunisere med verden utenfor skolerommet, hente inn informasjon, skape sammensatte tekster som så publiseres på internett. Selv om det er grunn til å stille kritiske spørsmål til hva som er eksepsjonelt med bruken av teknologien i forbindelse med læringsaktiviteter i skolen er det godt dokumentert hvordan teknologibruken skaper noen nye handlingsrom for elever og lærere i deres læringsarbeid og fremmer elevers læring på ulike måter. (Perkins, et al. 1995; Bransford, et al. 2000 Erstad 2004; Schwartz, Dreyfus & Hershkowitz 2009)

Ulike dimensjoner ved digital kompetanse

For bedre å forstå betydningen både av det å bruke digitale verktøy i skolen og digital kompetanse som område for kunnskapsutvikling, er fem ulike dimensjoner relevante. Disse fem dimensjonene er ment som et forsøk på inndeling av ulike former for digital kompetanse ('digital literacy') som utspiller seg i skolens praksis. Vurderingene som ligger til grunn og de dataene som presenteres baserer seg på en rekke av de prosjektene jeg har arbeidet med de senere årene om IKT i norsk skole. Spesielt gjelder det prosjektet PILOT (Prosjekt: Innovasjon i Læring, Organisasjon og Teknologi) (Erstad 2004) 120 skoler i ni fylker ble fulgt gjennom fire år, og det ble foretatt både kvantitative og kvalitative empiriske analyser.

Dimensjon 1: Ferdigheter i bruk

Denne dimensjonen er den vi tradisjonelt kjenner best. Tidligere har denne typen ferdigheter i bruk av IKT vært forankret i sertifiseringssystemer. De kurs som lærere er blitt tilbudt i bruk av datamaskiner og ulik programvare har tradisjonelt vært fokusert mot ferdighetslæring.

En utfordring når det gjelder ferdigheter i bruk av digitale medier er det faktum at teknologien stadig endrer seg, både når det gjelder maskinvare og programvare. Det lærere og elever får opplæring i vil slik sett være utdatert om noen få år som så vil kreve ny opplæring. I større grad bør slik opplæring knyttes til de oppgaver en skal gjøre og de verktøy en trenger for å utføre disse oppgavene. For elevenes del tilegner de seg slike ferdigheter gjennom mediebruk i fritiden, selv om det er grunn til å stille spørsmål om dagens barn og unge er så digitalt kompetente som enkelte vil ha det til. (Tapscott 2008)

Dimensjon 2: IKT som eget kunnskapsfelt

Medier og teknologi som eget kunnskapsfelt i skolen har blitt stadig mer betydningsfullt som følge av den mediekultur vi alle lever i. Elevene må få kunnskap *om* mediene og medieutviklingen. Det er helt klart et behov for å gi barn og unge innsikt som gjør dem i stand til å sette medieutviklingen inn i en større sammenheng. For barn og unge er mediene en del av deres hverdag, og noe de har et nært bruksforhold til. Men i mindre grad har de innsikt som gjør det mulig å reflektere over medienes rolle i samfunnet. Noen hovedkomponenter i et slikt kunnskapsfelt kan være; Teknologihistorie, Medier og makt, Medienes form, Medienes innhold, Medienes sjangere, Bruken av medier. (Erstad 2005)

Dimensjon 3: IKT i fag

Det er en rekke eksempler på hvordan nye teknologier skaper muligheter for å tenke nytt om fags egenart og innhold. Et eksempel er innføringen av lommekalkulatoren i matematikkfaget for noen tiår siden. Det skapte en heftig debatt i matematikkmiljøene om hva som utgjør matematikkfagets egenart. Lommekalkulatoren innebar at lærere og elever i mindre grad brukte tid på å drille formler og utregninger, men heller kunne bruke mer tid på matematikkforståelsen som sådan. Vi ser lignende eksempler når programvare og nettressurser for mattematikkfaget tas i bruk i våre dager.

Den fagdidaktiske digitale kompetansen dreier seg om lærere og elevers kunnskap om og forhold til teknologien, og deres innsikt om når og hvordan denne kan anvendes i pedagogiske sammenhenger. Slik innsikt tilegner lærere seg ikke så mye på spesielle kurs, men gjennom den pedagogiske praksis. I prosjektet PILOT så vi hvordan elever og lærere fikk bedre kompetanse i bruk av IKT gjennom egenerfaringer, og en bedre forståelse av hvordan de kunne utnytte de teknologiske mulighetene i konkrete faglige sammenhenger. (Erstad 2004)

Som nevnt tidligere er IKT dels med på å endre premissene for de tradisjonelle aktivitetene i skolen som å lese, skrive og regne, og dels så skaper IKT helt nye premisser i form av simuleringsmuligheter i for eksempel kjemi eller fysikk, kommunikasjonsmulighetene ut mot verden utenfor skolestua og informasjonstilgangen gjennom bruk av internett.

Fra flere forskningsrapporter ser vi eksempler på hvordan IKT kan skape nye premisser for fagenes egenart. (Kozma 2003) I PILOT-prosjektet ble det dokumentert hvordan større grad av fortrolighet med bruk av IKT blant elever og lærere i skolen skapte grunnlag for at noe ved kunnskapsgrunnlaget i ulike fag endret seg når teknologien ble tatt i bruk, noe følgende sitater gir indikasjoner om.

> Vi står ovenfor et av de største valgene i skolens historie her. Om vi skal lære elevene å regne røtter og alt, eller om vi skal bruke datamaskinen. Det siste kunne jeg tenke meg for elever som ikke skal studere matematikk videre slik at de skal kunne løse alle mulige praktiske problemer på dataen. Det er jo en revolusjon i matematikken. Alle ligninger løses, slik at alt det arbeidet vi nå bruker mest energi på er vekke. Det er revolusjon. (lærer, Vest-Agder)

> Robo Lab synes eg gjer det lettare å skjøne korleis ting fungerer, og eg trur det er lettare å skjøne matematikk og fysikk når du ser ting i levande livet . Vi kan diskutere ulike ting som er problematisk med kvarandre. Men eg trur det er viktig at læraren er der ilag med oss. (elev, Møre & Romsdal)

> Sjølv om du ikkje er flink til å tegne, kan du få vise hva du kan og hva du er god til, viss du bruker data. Det er bra. (elev, Møre & Romsdal)

> I biologi var vi inne og så på sykdommer. Så fant vi nye behandlingsmetoder og medisiner. Det var kommet ut etter at boka var skrevet. Det er lærerikt, men det vi lærer på internett er ikke pensum. (elev, Vest-Agder)

Vi ser dessuten en rekke eksempler på at elevene i større grad kan operere som forskere ved bruk av IKT, gjennom å stille hypoteser og søke informasjon som bekrefter eller avkrefter disse. Lærere kan også lettere får oppdaterte forskningsresultater fra universitetsmiljøer som gjør undervisningen nærmere knyttet til kunnskapsfronten.

Et annet viktig aspekt ved IKT knyttet til fag gjelder tilpasset opplæring og differensiert undervisning. Bruken av datamaskiner, spesiell programvare og internett blir av mange fremhevet som unike muligheter for å tilpasse opplæringen bedre til elevenes ulike nivå og behov i ulike fag. (Brøyn & Schultz 2005)

Dimensjon 4: IKT og læringsstrategier

Her er det snakk om kompetanseforhold som går på tvers av fag og temaområder. Et grunnleggende aspekt gjelder hvordan elevene orienterer seg i forhold til informasjonstilgangen som den digitale teknologien representerer, hvordan de reflekterer og stiller seg kritiske til kilder og informasjon i pedagogisk sammenheng og hvordan de utnytter kommunikasjonsaspektet ved teknologien. Dermed blir evnen til kildekritikk hos elevene mer viktig enn noen gang.

Etter som informasjonsmengden som elevene skal forholde seg til har vokst stilles det samtidig større krav til den enkeltes evne til å forholde seg til informasjon og ta strategiske valg. Det innebærer også å kunne bruke innsikt og kunnskap til å tilegne seg ny kunnskap, det 'å lære å lære'. En stor utfordring for mange elever og lærere, er håndteringen av internett som informasjonsbase og hvordan elever navigerer i informasjonsjungelen. Her er noen elevers betraktninger:

> *Intervjuer:* Kunne dere ha jobbet på samme måten hvis dere ikke hadde hatt datamaskiner?
>
> *Gutt:* Ikke tale om.
>
> *Intervjuer:* hvorfor ikke?
>
> *Gutt:* Fordi vi lærer mye mer på internett.
>
> *Jente:* Ja, mer interessant. For det er så kjedelig å bare gå på biblioteket å finne en bok og bla. Det er mye enklere, også er det mye mer gøy.
>
> *Intervjuer:* ja, synes dere at det er lettere å finne informasjon på internett?

Jente: Ja, jeg synes det.

Gutt: Lettere og gøyere.

Intervjuer: men alt som ligger på internett er jo ikke like bra. Vet dere når dere finner de bra sidene og hva som er riktig informasjon og sånn?

Gutt: hvis du søker på Kvasir, så er det som regel de øverste greiene som er rett da. Det nederste er bare sånne tulleting som har kommet med på lasset.

Samtalen viser at bruken av internett fungerer motiverende for elevene. Men samtidig åpner det en diskusjon om hvordan elever forholder seg til kilder. Som sitatet ovenfor viser har de aller fleste elever, og for så vidt også lærere, et ureflektert forhold til kildebruk på internett. Først og fremst fordi de fleste mangler en forståelse av hva internett er, og hvordan det kan brukes og misbrukes. (Bjørnstad & Ellingsen 2002)

Dette viser hvor viktig utviklingen av elevenes læringsstrategier er i forhold til bruk av IKT. De må vurdere IKT opp mot andre kilder, de må vurdere kvaliteten på kilder og ressurser og de må kunne hente ut det som er relevant relatert til egen eller gruppens læringsstrategier.

Dimensjon 5: Kulturell kompetanse/Digital dannelse

Spørsmål om kulturell kompetanse og digital dannelse fungerer som en overordnet refleksjon om konsekvensene av den digitale utvikling for individ, kollektiv, samfunnet og kulturen. Det handler om å fungere optimalt i kunnskapssamfunnet og kunne forholde seg til de teknologiske rammer som preger vår kultur. Slik sett går denne dimensjonen på tvers av de foregående og er samtidig integrert i disse.

Digital dannelse gir uttrykk for en helhetlig forståelse av hvordan barn og unge lærer og hvordan de utvikler sin identitet. (Thavenius 1995) Slik dannelse må forankres i de unges egen livsverden. Det sier noe om nye måter å relatere seg til seg selv og omverden på, og nye krav som stilles til oss for å fungere som samfunnsborgere. I tillegg vil begrepet også omfatte hvordan ferdigheter, kvalifikasjoner og kunnskaper anvendes i kulturen. Digital dannelse peker mot en integrert helhetlig tilnærming som setter oss i stand til å reflektere rundt den innvirkning IKT har på ulike kvalifikasjoner som kommunikativ kompetanse, sosial kompetanse og elevenes kritiske holdninger.

I det norske samfunnet ser vi nå en rekke eksempler på økt digitalisering av offentlige tjenester. E-borger og medborgerskap er betegnelser som representerer menneskets utfordringer i det digitale samfunn. Den digitale utvikling krever mer av oss som opplyste borgere i et demokratisk samfunn. Når så mye av offentlige tjenester og måter å samhandle og kommunisere på skjer gjennom ulike medier skapes nye perspektiv på hva det vil si å være menneske i en mediekultur og hva som kreves av oss ut over konkrete kunnskaps- og kompetansekrav.

Mediene og skolen – en demokratisk utfordring

Som en utledning fra det foregående er det viktig å forstå digital kompetanse på ulike nivå. Vi har en tendens til å fokusere på det enkle og direkte som gjelder hvordan vi behersker hardware og software. I skolesammenheng er det langt mer interessant å få bedre forståelse av på hvilken måte de nye digitale mediene påvirker kunnskapsgrunnlaget i skolen, inn i de enkelte fagene, og måter å arbeide med problemstillinger, informasjon og kunnskapsbygging på. Slik sett utfordrer de digitale mediene måten vi tradisjonelt tenker om skole og organiserer skolens læringsarbeid.

Som denne artikkelen også har vært inne på så er det viktig å se digital kompetanse som en del av det generelle dannelsesprosjekt som skolen i bunn og grunn handler om. Det vil si hvordan vi utvikles til bevisste, reflekterte og kritiske samfunnsborgere. Medienes rolle i samfunnet skaper både noen muligheter og utfordringer for deltakelse, engasjement og refleksjon hos den enkelte aktør. Utviklingen av internet har gitt unge mennesker muligheter for politisk engasjement og deltakelse (Loader 2007; Østerud & Skogseth 2008) lokalt, nasjonalt og globalt. Flere stemmer kan bli hørt, og flere gjør sin røst gjeldende i ulike sammenhenger på nettet.

Samtidig er det klart at nye kunnskapskløfter kan skapes i samfunnet, mellom de som har kompetanse til å operere på slike nye arenaer for sosial deltakelse og de som ikke har det. Som blant annet Mark Warshauer (2003) har påpekt, så skaper de nye mediene nye former for sosial ekskludering og inkludering, både i og mellom befolkninger i ulike deler av verden. Digitale skiller (digital divides) går da ikke bare på tilgang til teknologi, hvem som har

og ikke har, der ungdommer i de nordiske landene har svært god tilgang til slike medier, men heller på forskjeller i kompetanse i å bruke og utnytte de mulighetene slike medier gir for læring og utvikling. Det er her digital kompetanse blir et svært viktig anliggende for vårt samfunn i dag og i årene som kommer, og der skolen har en viktig rolle å spille i å ivareta de kompetanseutfordringene som denne utviklingen representerer.

Referanser

Alverman, D.E. (2004) *Adolescents and Literacies in a Digital World*. Peter Lang: New York.

Andersson, L.G.; Persson, M. & Thavenius, J. (1999) *Skolan och de kulturella förändringarna*. Lund: Studentlitteratur.

Arnseth, H.C., Kløvstad, V., Ottestad, G., Hatlevik, O. & Kristiansen, T. (2007) *ITU Monitor 2007 – Skolens digitale tilstand*. Oslo: Universitetsforlaget.

Barton, D. (1994) *Literacy. An Introduction to the Ecology of Written Language*. Oxford UK: Blackwell.

Bjørnstad, T.L. & Ellingsen, T. (2002) *Nettsvermere. En rapport om ungdom og Internett*. Oslo: Statens filmtilsyn.

Bransford, J.D., Brown, A.L. & Cocking, R.R. (2000) *How People Learn. Brain, Mind, Experience, and School*. Washington, D.C.: National Academy Press.

Brøyn, T. & Swchultz, J.-H. (2005) *IKT og tilpasset opplæring*. Oslo: Universitetsforlaget.

Buckingham, D. (2003): *Media Education. Literacy, Learning and Contemporary Culture*. Cambridge, UK, Polity Press.

Castells, M. (1996) *The Rise of the Network Society, The Information Age: Economy, Society and Culture*. Vol. I. Oxford: Blackwell.

Coiro, J., Knobel, M., Lankshear, C. & Leu, D.J. (eds) (2008) *Handbook of Research on New Literacies*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.

Cope, B. & Kalantzis, M. (2000) *Multiliteracies. Literacy Learning and the Design of Social Futures*. London: Routledge

Drotner, K. (2001) *Medier for fremtiden: børn, unge og det nye medielandskab*. Høst & Søn: København.

Erstad, O. (2004) *PILOTer for skoleutvikling* (PILOTs for school development) UniPub. Report no. 28. ITU, University of Oslo.

Erstad, O. (2005) *Digital kompetanse i skolen* [Digital literacy in the school] Oslo: University Press.

Erstad, O., Klovstad, V., Kristiansen, T. & Soby, M. (2005) *ITU Monitor 2005. Digital kompetanse i skolen* [ITU Monitor 2005. Digital literacy in the school]. Oslo: The Norwegian University Press.

Futsæter, K.A. (2008) *Medieutviklingen med fokus på sosiale medier*, www.tns-gallup.no/arch/_img/9082007.ppt. Dato: 22. november 2009.

Gee, J. P. (2003) *What Video Games Have to Teach us about Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.

Gilster, P. (1997) *Digital Literacy*. Wiley Computer Publishing: New York.

Graff, H.J. (1979) *The Literacy Myth*. New York: Academic Press.

Ito, M., Baumer, S., Bittanti, M., boyd, d., Cody, R., Herr-Stephenson, B., Horst, H.A., Lange, P.G., Mahendran, D., Martinez, K.Z., Pascoe, C.J., Perkel, D., Robinson, L., Sims, C. & Tripp, L. (2009) *Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out. Kids Living and Learning with New Media*. Cambridge, MA.: The MIT Press.

Jenkins, H. (2006) *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
Kozma, R.B. (ed.) (2003) *Technology, Innovation and Educational Change. A Global Perspective*. International Society for Technology in Education (ISTE): Eugene, OR.
Kress, G. (2003) *Literacy in the New Media Age*. London: Routledge.
Labbo, L.D. & Kuhn, M. (1998) Electronic Symbol Making: Young Children's Computer-related Emerging Concepts about Literacy. I Reinking, D., McKenna, M.C., Labbo, L.D. & R.D. Kieffer (eds.) (1998) *Handbook of Literacy and Technology. Transformations in a Post-typographic World*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum, 79-92.
Lankshear, C. (1997) *Changing Literacies*. Buckingham:.Open University Press.
Lankshear, C. & M. Knobel (eds.) (2008) *Digital Literacies. Concepts, Policies and Practices*. New York: Peter Lang.
Loader, B.D. (red.) *Young Citizens in the Digital Age. Political Engagement, Young People and New Media*. London: Routledge.
Mercer, N. (2000) *Words & Minds. How we Use Language to Think Together*. London: Routledge.
Mossberger, K.; Tolbert, C.J. & McNeal, R.S. (2008) *Digital Citizenship. The Internet, Society and Participation*. Cambridge Mass., The MIT Press.
Palfrey, J. & Gasser, U. (2008) *Born digital. Understanding the First Generation of Digital Natives*. New York: Basic books.
Perkins, D.N., Schwartz, J.L., West, M.M. & Wiske, M.S. (1995) *Software Goes to School. Teaching for Understanding with New Technologies*. New York: Oxford University Press.
Postman, N. (1996) *The End of Education. Redefining the Value of School*. New York: Alfred A. Knopf.
Reinking, D., McKenna, M.C., Labbo, L.D. & R.D. Kieffer (eds.) (1998) *Handbook of Literacy and Technology. Transformations in a Post-typographic World*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum.
Scardamalia, M. (2002) 'Collective Cognitive Responsibility for the Advancement of knowledge'. I Smith (ed.) *Liberal Education in a Knowledge Society*. Chicago: Open Court.
Schwartz, B., Dreyfus, T. & Hershkowitz, R. (ed.) (2009) *Transformation of Knowledge through Classroom Interaction*. London: Routledge.
Scribner, S. & Cole, M. (1981): *The Psychology of Literacy*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
Sefton-Green, J. (1999) Young People, Creativity and the New Technologies. London: Routledge.
Snyder, Ilana (ed.) (2002) *Silicon Literacies. Communication, Innovation and Education in the Electronic Age*. Routledge: London.
Stortingsmelding nr. 30 (2004) *Kultur for læring*. Oslo: UFD.
Street, B.V. (1984) *Literacy in Theory and Practice*. Cambridge: Cambridge University Press.
Tapscott, D. (1998) *Growing up Digital. The Rise of the Net Generation*. New York: McGraw-Hill.
Tapscott, D. (2008) *Grown up Digital. How the Net Generation is Changing Your World*. New York: McGraw-Hill.
Telhaug, A. Oftedal (1987) *Skolen som motkultur*. Oslo: Cappelen.
Thavenius, J. (1998) *Den motsägelsesfulla bildningen*. Stockholm: Brutus Östlings Bokförlag Symposium.
Tyner, K. (1998) *Literacy in a Digital World. Teaching and Learning in the Age of Information*. New Jersey: Lawrence Erlbaum.
Warschauer, M. (2003) *Technology and Social Inclusion. Rethinking the Digital Divide*. Cambridge Mass.: The MIT Press.
Østerud, S. & Skogseth, E. (red.) (2008) *Å være på nett. Kommunikasjon, identitets- og kompetanseutvikling med digitale medier*. Oslo: Cappelen.

Internet och unga i Europa – möjligheter och risker*

Sonia Livingstone & Leslie Haddon

Tre fjärdelar av alla barn i Europa använder internet idag. Barnens surfande väcker olika känslor hos de vuxna. En del lovordar de ungas nyfikenhet och datakunnande, andra oroar sig för de nya risker som barnen utsätts för. Beslutsfattare, som ska utveckla hållbara principer (policies) som balanserar de två målsättningarna, att maximera de möjligheter som internet erbjuder och att minimera risker som uppträder på nätet, måste arbeta inom ett evidensbaserat ramverk.

Projektet *EU Kids Online* startades 2006 inom ramen för EU-kommissionens 'Safer Internet Programme' som ett nätverk. Tre år senare, 2009, avslutades projektets första del. Forskarna inom projektet har kartlagt, jämfört och dragit slutsatser av befintliga forskningsrön och pågående forskning om barn och Internet i Europa.

Nätverket omfattade forskargrupper i 21 länder: Belgien, Bulgarien, Cypern, Danmark, Estland, Frankrike, Grekland, Irland, Island, Italien, Nederländerna, Norge, Polen, Portugal, Slovenien, Spanien, Storbritannien, Sverige, Tjeckien, Tyskland och Österrike. Länderna, liksom de medverkande forskarna, valdes med tanke på att garantera mångfald, såväl geografiskt som i fråga om forskningsinriktning.

Forskarna delade in forskningsfältet i två analytiska nivåer: en individinriktad (med fokus på barnet) respektive en nationell (makrosocial). Detta operationaliserades genom formulering och prövning av policy-relevanta frågeställningar och hypoteser. Både jämförelser på individ- respektive landnivå kontextualiserades i förhållande till barnens miljö och levnadsvanor i ett vidare perspektiv.

Projektet syftade till att:

- identifiera och utvärdera forskningsresultat rörande barns internetanvändning samt kartlägga 'vita fläckar' i den samlade kunskapen;
- studera de faktorer som formar forskningsagendan och identifiera s.k. '*best practices';*
- jämföra resultaten från de olika länderna, påvisa likheter och skillnader;
- utveckla evidensbaserade policy-rekommendationer som leder till säkrare internetanvändning.

Klassificering av möjligheter och risker i barns internetanvänding

Nätverket skapade som ett första steg en sökbar databas, 'Data Repository', för samtliga europeiska empiriska studier om barn och internet som kom till nätverkets kännedom och som uppfyllde vissa kvalitetskriterier. I databasen beskrivs 390 olika studier och resultaten från dessa. Trots denna inventering är det många områden som ännu inte utforskats till fullo, eller ens i tillfredsställande utsträckning.[1] Efter att ha identifierat vissa problemområden där definitioner och konceptualisering varierar, strukturerades möjligheterna och riskerna utifrån barnets roll i online-kommunikationen respektive de problemområden och värderingar som är i fokus för beslutsfattarna (tabell 1).

Huvudresultat

Barnens användning av internet fortsätter att öka och även många i föräldragenerationen använder numera nätet. Skillnader mellan pojkars och flickors online-användning tycks minska, medan skillnader som är att beteckna som socioekonomiska kvarstår.

Rangordningen av de risker som förknippas med aktivitet på internet är tämligen lika i de 21 länderna. Utlämnandet av persondata och annan personlig information är den klart vanligaste formen av risk; möten med människor som barnet "lärt känna" online är betydligt mer sällsynt, men betraktas som det farligaste riskbeteendet.

Tabell 1. Online möjligheter respektive risker för unga brukare – en översikt

		Innehåll: Barnet som mottagare	Kontakt: Barnet som deltagare	Aktiviteter: Barnet som aktör
MÖJLIGHETER	**Undervisning, lärande digital literacy**	Läromedel	Kontakt med andra som delar ens intressen	Lärande, själv eller i grupp
	Deltagande och samhällsengagemang	Global information	Utbyte inom intressegrupper	Konkreta former för samhälls-engagemang
	Skapande, att ut-trycka sig	Mångfald av resurser	Uppmaning/inspiration till skapande, deltagande	Skapande av innehåll
	Identitet, sociala nätverk	Råd (personliga/hälsa/sex, etc)	Socialt nätverkande, att kunna dela upplevelser, erfarenheter med andra	Att formulera sig, utveckla sin identitet
RISKER	**Kommersiella**	Reklam, spam, sponsring	'Tracking'/'stöld' av persondata	Spel, olaglig nedladdning, 'hacking'
	Aggressiva	Våldsskildringar/hätskt/ hatfyllt innehåll	Bli mobbad, trakasserad eller 'stalked'	Att mobba eller trakassera andra
	Sexuella	Pornografiskt/sexuellt innehåll	Möte med okända, online 'förförelse' ('grooming')	Skapa/lägga ut pornografiskt innehåll
	Värderingsmässiga	Rasism, diskriminerande information/råd (droger)	Självskada, oönskad övertalning	Rådgivning, t ex självmord/ självsvält

Barn från hem med låg inkomst är i allmänhet mer utsatta för online-risker. Pojkar är mer benägna att delta i (eller ta initiativ till) riskbeteenden; flickor påverkas mer av innehåll och drabbas i högre grad av riskabla kontakter.

Det föreligger ett klart samband mellan användning och risk. Mönstret i norra Europa kan karakteriseras som "hög användning, hög risk", länderna i södra Europa präglas av "låg användning, låg risk" medan mönstret i östra Europa kan sammanfattas som "ny användning, ny risk".

Förändringar i barns användning[2]

Eurobarometerns mätningar, genomförda 2005 och 2008, inom ramen för *Safer Internet*-programmet visar att användningen av internet bland barn (6-17 år) fortsätter att öka. I den förra mätningen använde sig 70 procent av åldersgruppen i EU25 av internet. Mätningen 2008 fann att andelen stigit till 75 procent samt att ökningen skett nästan uteslutande bland yngre barn. År 2008 använde 60 procent av 6-10-åringarna nätet. De flesta studier är dock

inriktade på tonåringar och det är ett problem att vi vet så lite om de små barnens användning av internet.

Internet-användningen ökar också snabbare i de nyare EU-medlemsländerna i centrala och östra Europa. Ökningen är alltså större i länder där användningen av internet var låg år 2005 än i övriga EU. Till en del kan detta förklaras av att flera de 'gamla' medlemsländerna redan uppvisar mycket höga användningssiffror. Flertalet studier är också inriktade på länder där internetanvändningen är väletablerad.

Ytterligare en slående förändring mellan 2005 och 2008 är att lika många föräldrar som unga använder nätet idag. Men ifråga om den tid som ägnas internet och graden av online-färdighet så överträffar barnen fortfarande de vuxna. 2008 års mätning visade att 85 procent av föräldrar till barn (6-10 år) har använt internet åtminstone någon gång, en påtaglig ökning från 66 procent 2005. I den förra mätningen var fler barn än föräldrar online, men så är alltså inte längre fallet. I 2008 års mätning var andelen unga (6-17 år) vars föräldrar *inte* använde sig av internet endast 9 procent. Barn och ungdomar är alltså inte längre väsentligt mer "hemmastadda" i den digitala sfären; föräldragenerationen är på väg att hinna ikapp tonåringarna. (Föräldrar var mer datorkunniga än de yngre barnen redan i den tidigare mätningen.) I nio länder – Estland, Polen, Slovenien, Malta, Ungern, Litauen, Slovakien, Portugal and Rumänien – är andelen unga som använder internet något större än andelen föräldrar. Internet är en jämförelsevis "ny" företeelse i samtliga dessa länder.

Analysen av internetanvändning i olika åldrar visar att användningen ökar år från år fram till dess att barn fyller 10-11 år, varpå användningen planar ut. I 2005 års undersökning skedde utplaningen först vid 12-13 år. Långtgående skillnader i pojkars och flickors internetanvändning ser ut att minska, men i många länder tycks skillnader mellan barn från olika socioekonomiska mijöer bestå.

Huvuddelen av forskningen, särskilt den icke-akademiska forskningen, är strikt kvantitativ. Sådana studier beskriver frekvens och fördelning av barns aktiviteter på nätet bättre än de förmedlar insikter om hur barn upplever sin användning och i vilken kontext användningen sker. I vilken utsträckning barn använder internet är relativt väl dokumenterat. Detsamma gäller barns intressen och de slags aktiviteter de ägnar sig åt. Kunskap om barns inlärning, färdigheter, frustrationer, sökstrategier, kreativitet, samhällsengagemang

och strategier för att parera eller undvika hot av olika slag är däremot mera sparsamt förekommande i de olika länderna.

Underlaget i fråga om i vilken utsträckning barn och unga utnyttjar nätets möjligheter är ännu så länge för begränsat för att medge jämförelser mellan de europeiska länderna.

Riskbilden i de olika länderna

Viss variation i riskbilden noteras mellan länderna. Trots det tyder tillgängliga uppgifter på att tonåringar rangordnar upplevda risker någorlunda lika. Vanligast är utlämnandet av personlig information, därefter kommer exponering för pornografiskt innehåll. Exponering för våldsamt eller hotfullt/rasistiskt innehåll kommer på tredje plats, följt av att vara utsatt för mobbning (s k cyber-bullying) eller förföljelse i någon form. På sjätte plats kommer mottagandet av oönskade sexuella anspelningar. Minst vanligt, men förmodligen allvarligast ur risksynpunkt, är möten offline med personer som man kommit i kontakt med på nätet.

Resultat från flera länder tyder på att 15-20 procent av tonåringarna uppger att de upplevt någon form av oro, obehag eller hot vid något tillfälle när de varit online. Det kan tas som ett grovt mått på frekvensen av sådana negativa upplevelser och därmed, förmodligen, på andelen unga för vilka riskbilden innebär viss skada.

Fastän barn i mer välbeställda hushåll i allmänhet har större tillgång till internet tycks barn i mindre välbeställda hushåll oftare exponeras för risker på nätet. Riskbilden uppvisar även vissa könsrelaterade skillnader: pojkar tycks vara mer benägna att delta i (eller ta initiativ till) riskbeteenden medan flickor oftare drabbas av innehåll och riskabla kontakter. Äldre tonåringar slutligen, utsätts/utsätter sig för fler online risker än yngre barn. Samtidigt bör beaktas att studier av yngre barns riskhantering ännu så länge är ganska få.

Länderna grupperades enligt graden av online-aktivitet bland barn och unga respektive graden av upplevd risk. Beteckningarna "hög risk" (d v s över genomsnittet för Europa överlag) "medelrisk" (omkring genomsnittet) och "låg risk" (under genomsnittet) har bedömts utifrån de granskade studiernas resultat. Det förefaller som om risk och användning följs åt: länderna i

norra Europa kännetecknas av hög användning och hög risk, länderna i södra Europa karakteriseras av låg användning och låg risk, medan mönstret i östra Europa kan sammanfattas som ny användning och ny risk (tabell 2).

Tabell 2. Länder grupperade enligt barns online aktivitet och online risk

	Barns internetanvändning		
Online risker	**Låg (<65%)**	**Medel (65-85%)**	**Hög (>85%)**
Låg	Cypern Italien	Frankrike Tyskland	
Medel	Grekland	Belgien Irland Portugal Spanien Österrike	Danmark Sverige
Hög		Bulgarien Tjeckien	Estland Island Nederländerna Norge Polen Slovenien Storbritannien

Riskhantering

Det finns inte några vedertagna definitioner av vad "hantera" ("cope") eller "klara av" negativa online-erfarenheter innefattar. Inte heller finns det särskilt stor erfarenhet av att försöka mäta dessa begrepp. Hur unga reagerar på risk tycks variera. Allt från att totalt bortse från problemet till att efterforska sajters tillförlitlighet, anmäla överträdelser eller berätta för vänner eller (mer sällan) föräldrar – eller, i vissa fall, beteenden som kan befaras förvärra problemet, såsom att vidarebefordra ett förargligt meddelande eller besvara det med ilska – har noterats. Hur unga reagerar har inte studerats systematiskt och olika reaktioners effektivitet har ännu inte kunnat värderas.

Allmänt sett verkar barns internet-färdigheter öka med ålder. Bland dessa färdigheter ingår troligen barns förmåga att skydda sig mot risker. Men denna förmåga har, förvånande nog, inte studerats i någon större utsträckning. I dagens läge är det fortfarande svårt att få något fast grepp om barns egentliga färdighet och det finns väldigt lite av jämförbar forskning om barns attityder till nätet.

Pojkar tenderar att uppskatta sin internetkompetens högre än vad flickor gör, men dessa anspråk har ännu inte testats objektivt. Litet är känt om hur unga användare bildar en uppfattning om webbsajter, hur de avgör deras tillförlitlighet, hur de klarar av problem som uppstår och hur de reagerar på fara.

Det tycks finnas nationella skillnader i fråga om barns riskhantering. Föräldrars skattning av barns förmåga att parera risker på nätet uppvisade 2005 följande mönster: god förmåga uppgavs av föräldrar i Belgien, Cypern, Danmark, Frankrike, Storbritannien, Tyskland, och Österrike; förmågan ansågs vara låg i Bulgarien, Estland, Grekland, Portugal och Spanien, och mittemellan i Irland, Polen, Slovenien, Sverige och Tjeckien.

Föräldrars engagemang i barnens internetanvändning

2008 års Eurobarometer-undersökning visar att föräldrar till barn i åldersgruppen 6-17 år i EU27 är oroliga eller mycket oroliga för att deras barn kommer att exponeras för pornografi och/eller extremt våld (65%), att de kan bli föremål för s k grooming (kontakter med avsikt att begå övergrepp) (60%), att de kan uppmuntras att skada sig själva, begå självmord eller välja att utsätta sig för självsvält (55%); att mobbas av andra barn (54%), att bli socialt isolerad (53%) eller att lämna ut personlig information online (47%). Var fjärde förälder oroar sig för dessa risker. Föräldrar oroar sig mer för sina döttrar, liksom för yngre barn – trots att pojkar och äldre tonåringar utsätts minst lika mycket för risker.

Även nationella skillnader framträder i materialet. Dessa samvarierar i stort sett med graden av nätets spridning i samhället: ju färre barn som är online i landet, desto mer tenderar föräldrar att oroa sig. Till exempel: föräldrar i Frankrike, Portugal, Spanien och Grekland – där barnens internetanvändning är lägre – är klart mera oroliga än föräldrar i länder med hög användning, som Danmark och Sverige. Föräldrar som själva är aktiva online tenderar att vara mindre oroade än föräldrar som inte använder internet. Av detta kan man dra slutsatsen att en ökad internetanvändning bland vuxna kan bidra till att minska människors oro beträffande barns användning. Med egen erfarenhet växer förståelsen av hur internet fungerar.

Liksom i fallet med andra medier, uppger föräldrar att de tillämpar olika strategier for att påverka sina barns beteende vad gäller användningen av internet. De kan formulera regler och förbud eller engagera sig personligen, med övervakning, deltagande och/eller samtal om internet. De kan också använda sig av tekniska hjälpmedel som filter och elektronisk övervakning. De flesta föräldrar föredrar att samtala med sina barn om vad de gör online och de försöker hålla sig i närheten när barnet använder internet – det gäller främst de yngre barnen. När det gäller tonåringar försöker föräldrar i högre grad samtala, dela deras erfarenheter, eftersom föräldrarna misstänker att regler och förbud inte fungerar eller inte är lämpliga. Oavsett ålder önskar föräldrar kunna lita på sina barn och vill gärna behandla dem med respekt. De olika strategierna uppges användas av en betydande andel av föräldrarna.

2008 års Eurobarometerundersökning fann att kulturella värderingar spelar roll. Föräldrar i de nordiska länderna oroar sig mindre för barns internetanvändning och engagerar sig mindre aktivt i deras internetaktiviteter, vilket kan bero på en mera "låt gå"-attityd när det gäller internet eller på en större grad av tillit till barnen. Föräldrar i Danmark och Sverige säger sig blanda sig i barnens surfande i betydligt mindre utsträckning än föräldrar i Grekland, Irland, Italien, Portugal, Spanien, Storbritannien och Tyskland. Detsamma gäller föräldrar i Estland och Tjeckien, men i dessa länder kan skillnaden snarare bottna i sämre kunskap om internet hos föräldrarna. En slutsats från Eurobarometern 2008 är att föräldrar som själva använder internet, engagerar sig *mer* i sina barns internetanvändning än föräldrar som inte använder internet.

Policyrekommendationer – att maximera internets nytta[3]

Nätets tillgänglighet i samhället inverkar på barns tillgång till och användning av internet. I länder där internet tillhör vardagen för de flesta tycks genus- och socioekonomiskt betonade skillnader (ojämlikheter) minska. Markanta skillnader kvarstår dock, särskilt i länder där tillgång till nätet inte är givet.

Åtgärder som syftar till att säkra tillgång till internet för alla Europas barn och unga bör inriktas dels på länder där internetanvändningen är relativt låg (Italien, Grekland, Cypern), dels på vissa sociala undergrupper (t ex låginkomsthushåll och hushåll där de vuxna inte använder sig av nätet).

Färdighet i engelska tenderar att vara mer spridd i norra Europa – där värdena vad gäller såväl internetanvändning som upplevd risk är höga. Det är möjligt att tillgång till innehåll på engelska ökar såväl möjligheter som risker på nätet. När det gäller "småspråksländer", som t ex Tjeckien, Slovenien och Grekland, skulle barnens 'nyttiga' aktiviteter på nätet sannolikt öka om mängden online-innehåll blev mer omfattande.

Det finns indikationer som pekar på att förekomsten av en stark public service-aktör eller annan samhällelig innehållsproducent som inriktar sig på barn och unga kan uppmuntra barn att ta vara på nätets möjligheter online och även minska riskerna.

Mediernas ensidiga rapportering om risker i samband med internet-användning istället för att visa på de resurser som nätet innefattar kan bidra till föräldrars oro. Eftersom det finns ett samband mellan nationella nivåer av internetanvändning i föräldragenerationen och föräldrars oro inför barnens internetaktivitet finns det skäl att misstänka att kombinationen låg internetanvändning bland vuxna och av medierna initierade "larm" i vissa länder kan öka föräldrars oro.

Vi vet ganska litet om hur barns kontakter med jämnåriga inverkar på deras användning av internet. Tidigare studier har pekat ut nationella skillnader i fråga om relationen mellan familjeliv och barns sociala umgänge utanför hemmet i olika åldrar. Vänskapsrelationer utanför familjens hägn begränsas i kulturer där lek utanför hemmet är mindre vanlig. Studier talar också om en markant ökning vad gäller barns privata medieinnehav (t ex i sovrummet) i individualiserade kulturer.

Att finna en balans mellan att å ena sidan, stärka barn och ge dem ökade möjligheter, och å andra sidan, skydda dem mot risker, är mycket angeläget, eftersom vi vet att en ökad online-aktivitet ofta för med sig ökad riskexponering. Strategier som syftar till att skydda kan minska barnens online-möjligheter; de kan till och med kränka barnens rättigheter och hindra deras kunskapssökande.

Men för att finna en sådan fruktbar balans mellan dessa motstridiga målsättningar krävs en kombination av åtgärder: reglering, förmedling av mediekunskap (media literacy) och förfinade gränssnitt vad gäller människa-maskin. Tillgången på 'positivt' online-innehåll är en annan viktig faktor. Det finns

indikationer på att sådant innehåll, om det tilltalar de unga, kan främja deras utveckling och minska riskbeteenden, genom att barnens intresse kanaliseras till värdefulla och uppskattade aktiviteter.

Ökad internetanvändning och högre utbildning följs åt. Framgång i skolan kan därför förväntas främja internetanvändningen, både kvantitativt och kvalitativt. Samtidigt måste problem med bristande tillgång på ICT och otillräcklig och/eller föråldrad teknisk utrustning i skolorna undanröjas. Medieundervisning måste också räknas till kärnämnena i skolans kursplaner och infrastruktur – och tilldelas resurser därefter.

Policyrekommendationer – att minimera riskerna

Det finns goda skäl att stärka regleringen rörande internet i Europa och det gäller inte minst vissa länder. En icke oväsentlig andel av unga internetanvändare exponeras ofrivilligt för innehåll, möten och risker, och många barn – och i många fall även de vuxna i deras omgivning – saknar de färdigheter och verktyg som fordras för att undvika eller begränsa sådan exponering.

Självreglering för att stärka barns säkerhet online bör utvecklas och förstärkas – även om åtgärderna inte alltid har redovisats eller utvärderats av tredje part i klara ordalag. Barn kan stödjas i sin internetanvändning endast om miljön i vilken de rör sig är väl reglerad – genom polisiära instanser, gränssnitt och design av webbsidor, sökprocesser, leverantörer av innehåll, operatörer samt online-säkerhet, m m – på samma sätt som barn kan lära sig hur man säkert tar sig över en gata om trafiken är väl reglerad och trafikanterna lyder reglerna.

I länder där tillgången till internet är god, förefaller självregleringen inom branschen – inklusive säkerhetsinformation till användare som ges som komplement till informationen från myndigheter och frivilliga organisationer – vara mer utvecklad. Motsatsen tycks också gälla: en låg grad av självreglering ger mindre säkerhetsinformation. Därutöver verkar länder som saknar en långtgående statlig reglering (Bulgarien, Estland) vara högriskländer för barn som använder internet.

Vad beträffar medvetandehöjande åtgärder bör länder som enligt forskningen är förknippade med hög risk (Estland, Nederländerna, Norge, Polen, Slovenien Storbritannien), länder som nyligen och under kort tid fått tillgång till internet, där tillgången i många stycken är större än färdigheter och vana (Bulgarien, Estland, Grekland, Polen, Portugal) samt länder där barn använder internet mer än föräldragenerationen (Malta, Polen, Rumänien, Ungern) prioriteras.

Dessa åtgärder bör riktas mot yngre barn och fokuseras kring att hjälpa barn hantera och klara av att exponeras för obehag och risker. Flickor och pojkar bör behandlas olika. Barn i mindre välbeställda familjer, skolor och områden bör prioriteras. Medvetandehöjande åtgärder bör omfatta nya risker som uppstår, t ex på mobila plattformar och i "unga-till-unga"-sajter ("peer to peer") och tjänster.

Beslutsfattare måste nyansera sin syn på risker och brott. Det är inte bara en fråga om barn som offer och vuxna som är gärningsmän. En del barn står bakom online-övergrepp, ibland av medveten illvilja, ibland som en lek, och andra gånger helt omedvetet. Barn som utsätter sig själva för risker kan råka vidareförmedla riskerna till sina vänner och bekanta. De som begår övergrepp kan även vara offer och de som är sårbara online kan vara i behov av stöd offline.

Självklart bär föräldrar ansvaret för sina barns säkerhet men forskningsresultaten varnar för att sätta alltför stor tilltro till att de alltid klarar uppgiften vad gäller internet. Många föräldrar känner inte till eventuella risker eller kan inte övervaka eller påverka sina barns förehavanden online. Regler och förbud tillhör inte modern uppfostransetik i vissa länder, och det är oklart, huruvida föräldrars strategier effektivt minskar barns riskexponering eller hjälper dem klara av de situationer de hamnar i. Initiativ som syftar till att öka ungas mediekritiska förmåga får alltmer stöd och det är hög tid att de olika initiativens effektivitet i fråga om online medier utvärderas. De många och flyktiga krav som en komplex teknologisk, kommersiell och alltmer användarstyrd miljö ställer utmanar barns förmåga att överskåda och behärska medier (barnens media literacy). Det är bland annat därför som samreglering och självreglering behövs – för att stärka barn gentemot internet.

Forskningsbehov

Det finns betydande luckor i det empiriska materialet. De främsta forskningsbehoven gäller:

- yngre barn, med särskilt fokus på risker och riskhantering, även om kontinuerligt uppdaterad forskning om tonåringar också är viktig;
- nya former av innehåll (särskilt "web 2.0") och nya tjänster (särskilt sådana som är tillgängliga via mobiltelefon och spel- eller andra plattformar);
- ökad kunskap om hur barn utvecklar sin förmåga att navigera och söka innehåll, att tolka och kritiskt bedöma;
- nya och utmanande risker, såsom sajter som uppmanar till självskada, självmord, självsvält, droger, hat/racism, spel (om pengar), missbruk, olaglig nedladdning samt kommersiellt betonade risker: dold marknadsföring, utnyttjande av persondata, GPS-tracking;
- hur barn (och föräldrar) reagerar och hur de helst *bör* reagera på risker och hot online;
- sätt att identifiera särskilt sårbara eller utsatta barn i befolkningen;
- utvärderingar av effektiviteten hos olika tekniska lösningar, föräldrars försök att påverka barns online-beteenden, mediekunskap, samt medvetande- och säkerhetshöjande åtgärder – med hänsyn både till hur lätt eller svårt det är att implementera dem och, än viktigare, till deras förmåga att minska risk. (Utfallet av sådana utvärderingar kan förväntas variera mellan olika kulturella kontexter.)

Som ett första steg i att främja komparativ forskning och med tanke på att studier av såväl barn som online-miljön kan vara nog så krävande har två metodöversikter publicerats inom ramen för *EU Kids Online*-projektet: en litteraturöversikt respektive en handledning rörande beprövad praxis (best practices). Även andra resurser till stöd för forskare har tagits fram. Dessa resurser och annat material finns på projektets webbsajt, www.eukidsonline.net.[4]

---

*Texten har tidigare publicerats på engelska i skriften *Young People in the European Digital Media Landscape,* Nordicom, Göteborgs universitet 2009. Texten har översatts till svenska av Charly Hultén och Ulla Carlsson.

Noter

1. Staksrud, E., Livingstone, S., Haddon, L. & Ólafsson, K. (2008) *What do we know about children's use of online technologies?* (2nd ed.), London: LSE, www.eukidsonline.net, samt rapporter om befintlig forskning i respektive land.
2. Hasebrink, U., Livingstone, S., Haddon, L. & Olafsson, K. (Eds.) (2009) *Comparing Children's Online Opportunities and Risks across Europe* (2nd ed.), www.eukidsonline.net, samt rapporter med forskningsresultat från respektive land.
3. de Haan, J. & Livingstone, S. (2009) *EU Kids Online: Policy and Research Recommendations,* www.eukidsonline.net .
4. Lobe, B., Livingstone, S., Ólafsson, K. & Simões, J. (2008) *Best Practice Research Guide: How to Research Children and Online Technologies in Comparative Perspective,* www.eukidsonline.net, samt ett antal resurser med exempel på effektiva metoder.

Besök i den digitala mediekulturen

Möt mig!

Jenny Wiik

Facebook, MySpace och liknande nätverksinstrument har blivit allt mer centrala i barn och ungdomars sociala liv. En svensk undersökning från 2009 visade att deltagandet i sociala nätverk och communities är den vanligaste onlineaktiviteten bland användare i åldrarna 9-24 år (*Nordicom-Sveriges Mediebarometer 2009*). Användningen är störst bland unga tjejer. Man chattar mest med dem man redan känner och oftast sker det via slutna chat-verktyg som t ex MSN (Findahl 2009). Man bestämmer själv vilka kontakter man vill lägga till och på Facebook, som är den mest populära sajten för tonåringar, är det lätt att begränsa sin profil för utomståendes blickar. En motsvarande undersökning i USA visar ett liknande mönster: År 2007 hade 55 procent av ungdomar mellan 12-17 år skapat en profil på någon typ av nätverkssida; allra vanligast var det bland de lite äldre tjejerna. Ungdomarna svarade att de använder forumen till att prata med vänner man ändå brukar träffa ofta, men också till att hålla kontakten med vänner på annat håll. Hälften uppgav att de brukar träffa nya människor på nätet, men väldigt få att de brukar flirta online (Pew Internet & American Life Project).

Nya möjligheter till synlighet

Forskning kring chatforumens sociala betydelse har framförallt fokuserat på identitetsskapande, både i betydelsen individualistisk framställning och som en del av en större gemenskap. Forumen erbjuder möjligheter att bygga en ny identitet där användaren själv väljer hur man vill framställa sig fristående

från den person man är i dagliga livet. Denna möjlighet har medfört problem i form av exempelvis ”grooming”, där vuxna män utnyttjar falska identiteter för att komma i kontakt med unga tjejer. Det har också öppnat upp för nätmobbning och annan otillbörlig publicering. Men för ungdomarna har det också inneburit positiva möjligheter att diskutera känsliga ämnen med andra, samt att utforska och uttrycka sin identitet på ett ärligare sätt (Baym 2002). På Facebook har de flesta medlemmar sin riktiga identitet eftersom konceptet liknar en stor adressbok – komplett med namn och bilder. Det handlar alltså snarare om en förlängning och utvidgning av användarnas dagliga liv än ett anonymt experimenterande med olika identiteter. I samband med Facebooks enorma genomslag har diskussionen om internet som ny offentlighet blivit ännu mer central. Forumet utgör en speciell sammanblandning av offentligt liv med privat som inte tidigare har funnits. Dess betydelse är glidande för olika personer då kontakterna på vänlistan kan vara av både privat och professionell karaktär och leder till en slags ”social konvergens” där olika sociala sfärer sammanfaller till en. Priset för detta är ökad synlighet och minskad kontroll över den privata information man valt att presentera. Ungdomar måste följaktligen lära sig att hantera disparata ”publiker” simultant, något som sannolikt leder till nya normer och förhållningssätt (Boyd 2008).

Det sociala kapitalets betydelse

Hur man väljer att presentera sig själv varierar något åldersmässigt: Yngre tonåringar experimenterar mycket med visuella effekter, lånade bilder, glittrande bokstäver och så vidare. Det är ett expressivt och lekfullt identitetsskapande som präglas av hög självfokusering och flyktighet. För äldre tonåringar ligger vikten vid grupptillhörighet och livsstil och man definierar sig snarare med hjälp av sina sociala kontakter. Det handlar om

att känna ”rätt” människor och mängden vänner på listan blir ett tecken på popularitet och socialt kapital. Intervjuer med tonåringar visar att den sociala identiteten är kopplad till en raffinerad klassificering av sociala kontakter i olika nivåer och att ungdomarna själva snarare eftersträvar ökad integritet än ökad synlighet. Sekretessinställningarna på sidor som Facebook och MySpace utgår oftast från en enkel uppdelning av offentligt och privat, medan de intrikata nätverk som byggs av ungdomar egentligen kräver ett system som är mer graderat än så (Livingstone 2008). Internets offentliga ljus lyser därför enbart på noga utvalda delar av identiteten och det sociala livet; fortfarande är intima diskussioner och detaljer förbehållna personliga samtal på telefon eller öga mot öga. Chatforumen ses i allmänhet som ett berikande komplement till andra former av socialt liv – inte ett substitut.

Länkar

http://www.facebook.com
http://www.bilddagboken.se
http://www.myspace.com

Referenser

Baym, N.K. (2001) ‘Interpersonal Life Online’, in S. Livingstone & L. Lievrouw (eds) *The Handbook of New Media*. Sage Publications.

Boyd, D. (2008) ‘Facebook’s Privacy Trainwreck: Exposure, Invasion, and Social Convergence’, *Convergence,* vol. 14: pp. 13-20.

Nordicom-Sveriges Mediebarometer 2009 (2010) Göteborgs universitet, Nordicom Sverige (under arbete).

Findahl, O. (2009) *Svenskarna och Internet 2009*. Gävle: World Internet Institute.

Livingstone, S. (2008) ‘Taking Risky Opportunities in Youthful Content Creation: Teenagers’, Use of Social Networking Sites for Intimacy, Privacy and Self-expression’, *New Media & Society,* vol. 10: pp. 393-411.

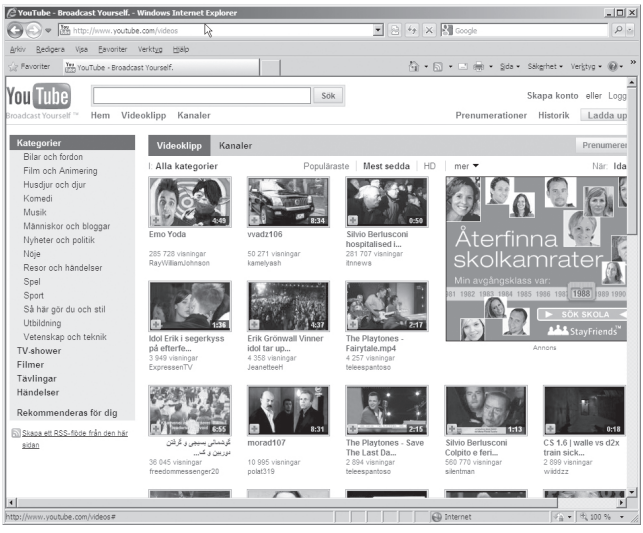
Social Networking Sites and Teens: An Overview (http://www.pewinternet.org/PPF/r/230/report_display.asp)

Se mig!

Oscar Westlund

I dagens medielandskap har privatpersoner ökade möjligheter till synlighet. Denna synlighet kan komma till uttryck genom att individer berättar historier via sin blogg, laddar upp sina foton till sitt sociala nätverk, eller att de laddar upp filmer till en videosajt. Detta användargenererade innehåll kommer i dagens medielandskap till genom en rad olika sociala medier.

Internet kan sägas ha berett vägen för individer att synas i mediebruset. Ett centralt drag hos den utveckling som numer kännetecknar internet går under namnet Web 2.0. Detta handlar om att interaktivitet, dialog och användargenererat innehåll får en mer framträdande roll. Detta har medfört att gränserna mellan att vara producent och konsument har suddats ut. I forskardebatten diskuteras numera begrepp som *produsage* (Bruns 2006), för att betona dessa två simultana roller. På internet agerar människor såväl konsumenter som producenter av innehåll. Den privata sfären blir del av en stadig ström av användarskapat innehåll, vanligen omnämnt som användargenererat innehåll. I detta sammanhang kan användarna hitta till det digitala medieinnehållet på alltfler sätt, exempelvis rankinglistor och personliga rekommendationer i form av sociala bokmärken.



En klar majoritet av svenskarna använder idag internet hemma, på arbetsplatsen, skolan eller andra platser (Findahl 2009), och alltfler använder också internet via mobilen (Westlund 2009). På det hela taget ser vi att internet etablerat en stark roll i svenskarnas vardagsliv, och att användningen även börjat ta fart när svenskarna är på språng. På sajter som MySpace och Youtube ger en ökande andel svenskar uttryck för skapande och kreativitet, genom att ladda upp bild- och videoproduktioner. Alla med någorlunda digital kompetens och en dator med internet-uppkoppling kan idag presentera sig på sådana sajter, och det är därmed inte är förknippat med några större mentala och ekonomiska kostnader.

Det har tidigare varit ett relativt stort gap mellan utbudet av användarskapat innehåll och användningen av densamma. År 2008 uppskattades att andelen skapat innehåll i relation till användning är ungefär 1:1000 på sajter som Youtube (Findahl 2008). Samma år visade World Internet Projects internationella studie av tolv länder att merparten aldrig tar del av videoproduktioner på internet (WII 2009).

Vad gäller veckovis användning för år 2009 uppger en av sex att de tar del av videosajter och var tredje person tar del av videos via tidningssajter. Däremot är det endast en av tio svenskar som varje vecka laddar upp videos på nätet. Att ladda upp eller ta del av videobaserat innehåll på internet är framförallt ett ungdomsfenomen. Nästintill samtliga svenskar i åldern 12 till 25 år tittar någon gång på videos på internet, och en av fem gör så dagligen. Användningen av videobaserat innehåll sjunker sedan kraftigt och kontinuerligt desto äldre svenskarna är (Findahl 2009). Dessa resultat går i linje med Nordicoms studie av svenskars internetanvändning i hemmet från våren 2009, vilken visar att något fler än hälften av alla 9-24-åringar tar del av videoklipp på nätet under en typisk dag (Nordicom 2009).

Vi kan dra slutsatsen att internet gett nya möjligheter för synlighet genom multimedialt innehåll och kommunikation. Vi ser klara tendenser till att människors mönster för social organisering och interaktion förändras. Bland framtida forskningsfrågor har vi att studera vilken roll användargenererat videoinnehåll får för hur individer skapar och presenterar sin identitet på nätet, men också hur detta innehåll kompletterar eller ersätter innehåll från traditionella medieaktörer.

Referenser

Bruns, Axel (2006) 'Towards Produsage: Futures for User-Led Content Production', i Fay Sudweeks, Herbert Hrachovec, & Charles Ess (eds) *Proceedings: Cultural Attitudes towards Communication and Technology 2006*. Perth: Murdoch University, pp. 275-284.

Findahl, Olle (2008) *Svenskarna och Internet 2008*. Hudiksvall: World Internet Institute.

Findahl, Olle (2009) *Svenskarna och Internet 2009*. Gävle: World Internet Institute.

Lebo, Harlan (2009) *World Internet Project 2009*. Los Angeles: Center for the Digital Future, USC Annenberg School for Communication.

Nordicom-Sveriges Mediebarometer 2009. Nordicom, Göteborgs Universitet (kommande).

Westlund, Oscar (2009) 'mobil.nyheter.se', i Sören Holmberg, Lennart Weibull & (red) *Svensk höst*. SOM-institutet, Göteborgs Universitet.

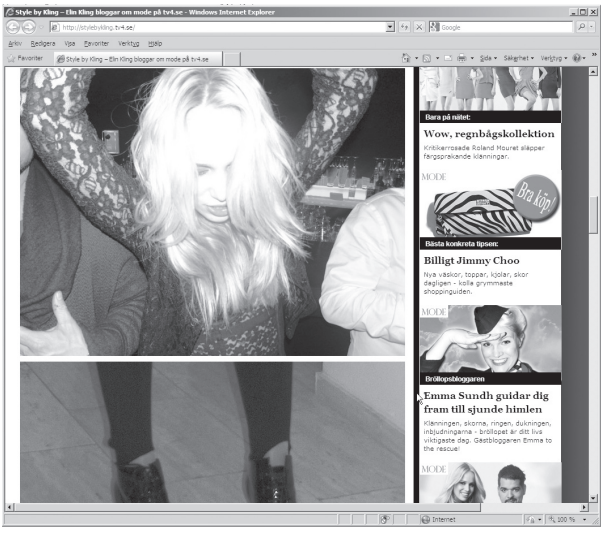
Köp mig!

Ulrika Andersson

Bloggandet har blivit en viktig del av vardagslivet för många ungdomar. Omkring 60 procent av svenska 16-18-åringar läser regelbundet en eller flera bloggar och 20 procent skriver också en egen blogg (Findahl 2009, 2008). Det är framför allt de unga tjejerna som är aktiva inom bloggosfären och bloggarna handlar oftast om det egna vardagslivet (Findahl 2009; Findahl & Zimic 2008. Jmf Limonard 2007). Mode tillhör ett vanligt tema inte minst för de unga tjejernas bloggande och bloggläsande. ”Dagens outfit” är ett stående tema i dessa modebloggar, där skribenterna tar bilder på sig själva och sina kläder och berättar var de har gjort sina inköp. Ett annat tema är ”Dagens önskeoutfit”, där bloggarna med hjälp av bilder från modemagasin eller andras bloggar, talar om vad de *skulle vilja* ha på sig om förhållandena hade varit de ideala.

Jag bloggar, alltså existerar jag

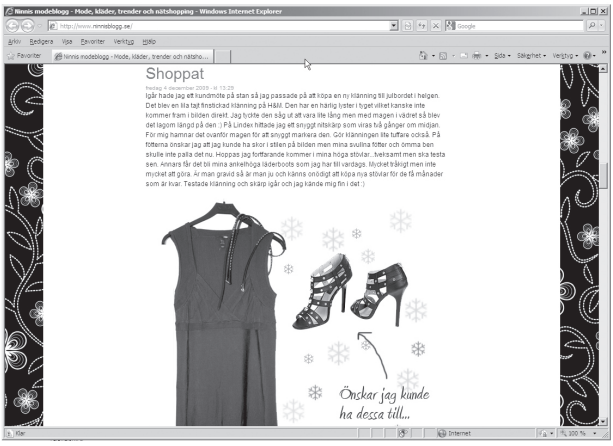
Modebloggarna utgör ett tydligt exempel på hur konsumtionssamhällets ideal bakas samman med den sociala reproduktionen av individens identitet (Graffman 2008). Vilken outfit man väljer att visa upp på sin blogg blir också ett uttryck för vem man är just nu, vad man vill vara (eller kanske inte vill vara) samt vilken social tillhörighet man eftersträvar (Gianneschi et al 2008. Jmf Goffman 1998). Bland unga bloggare har Descartes uttryck ”jag tänker, alltså existerar jag” förbytts till ”jag bloggar, alltså



existerar jag". Bloggandet handlar inte enbart om att sända ut information och material, utan också om att få feedback och självbekräftelse (Svensson Blomst 2007). Det sker därmed ett slags subjektiveringsprocess där skribenten med hjälp av läsarna och de kontakter hon fått via bloggen, upplever att hon blir någon (Ziehe 2000).

Svensk forskning om ungdomars bloggande pekar mot att det framför allt är informationsdelning med vänner och likasinnade som är den största drivkraften bland unga bloggare, medan många äldre bloggare istället fokuserar på att skapa sig ett personligt varumärke. För de unga fungerar bloggen som en plattform för kommunikation, snarare än en uppvisningsyta, där man söker tips och råd för att kunna orientera sig i omvärlden (Graffman 2008).

Modebloggarna erbjuder bland annat tips på hur man kan kombinera olika kläder, var man får tag på ett visst nagellack, vilken kvalitet en viss skomodell håller, vilket skulle kunna liknas vid en form av konsumentupplysning för den yngre generationen.



Skillnaden i förhållande till traditionell konsumentupplysning, är att de personer som står för denna information oftast besitter ett större förtroendekapital än de traditionella källorna, då de såväl ålders- som erfarenhetsmässigt befinner sig närmare de unga konsumenterna. Därmed har de också möjlighet att förstärka vissa beteenden, på så sätt att fler väljer att konsumera vissa produkter och också sprider informationen vidare till andra individer (Graffman 2008).

Konsumtionshetsen vs Identitetsskapandet

Även om modebloggarna och deras läsare betraktar dessa plattformar som en källa till kunskap och information, är det långt ifrån alla som uppfattar unga

tjejers modebloggande som positivt. Debatten kring modebloggarna har framför allt handlat om brott mot marknadsföringslagen, där skribenterna inte har varit tydliga med att skilja mellan redaktionell text och annonsmaterial, samt bloggarnas bidrar till ytlighet och konsumtionshets (Amster 2008). Det första fallet har dock främst berört ett fåtal bloggare, eftersom de allra flesta ungdomar driver sina bloggar utan någon form av intäkter från annonsörer.

I det andra fallet är det naturligtvis svårt att svara på i vilken utsträckning unga tjejers modebloggande ytterligare spär på tonåringars osäkerhet och också driver på den unga generationens konsumtionsvanor. Oavsett om så är fallet eller inte, har studier kunnat påvisa att bloggar fyller en viktig funktion i ungdomars identitetsskapande, inte minst för de unga tjejerna (Svensson Blomst 2007). Därtill kan bloggandet potentiellt också stärka ungdomarnas möjligheter till deltagande på mediearenan och i den demokratiska processen (Jmf. Gillmore 2004). För den som vill försöka förstå och också kunna nå de yngre generationerna, är en ökad kunskap om detta ungdomsfenomen därmed en nödvändighet.

Referenser

Amster, Harry (2008) 'Bloggar för miljoner'. *Dagens Nyheter*, 2008-03-30.

Findahl, Olle (2008) *Svenskarna och Internet 2008*. Hudiksvall: World Internet Institute.

Findahl, Olle (2009) *Svenskarna och Internet 2009*. Gävle: World Internet Institute.

Findahl, Olle & Zimic, Sheila (2008) *Unga svenskar och internet 2008*. Hudiksvall: World Internet Institute.

Gianneschi, Marcus; Siljerud, Peter och Lindgren, Mats (2008) *Inte utan min uppkoppling. Ungas relation och attityd till media – en mobiletnografisk studie.* Stockholm: Kairos Future.

Gillmore, Dan (2004) *We the Media. Grassroots Journalism by the People for the People.* Sebastopol-Farnham: O´Reilly.

Goffman, Erving(1998) *Jaget och maskerna: En studie i vardagslivets dramatik*. Stockholm: Prisma.

Graffman, Katarina (2008) "Med andra mediebeteenden in i framtiden – en etnografisk studie inom ramen för TU:s projekt *Unga Vuxna".* InCulture.

Limonard, Sander (2007) *Business Requirements and Potential Bottlenecks for Successful New CITIZEN MEDIA Applications*. Sixth Framework Programme: Citizen Media Project.

Nielsen, Svensson Blomst, Caroline (2007) *Kära blogg. Unga tjejers identitetsskapande med bloggen.* Luleå: Luleå Tekniska Universitet.

Ziehe, Thomas (2000) 'Adjö till 70-talet', i Bjerg J (red) *Pedagogik. En grundbok*. Stockholm: Liber.

Berör mig!

Mathias A. Färdigh

Ungdomars politiska deltagande och samhällsengagemang sägs vara på väg att urholkas – politiska partier tappar medlemmar och det blir exempelvis allt svårare att finna kandidater till förtroendeposter (se bl a Amnå 2008). Frågan man kan ställa sig är om samhällsengagemanget och det politiska deltagandet verkligen är utrotningshotat eller om det bara tagit sig nya och alternativa uttryck?

Bloggbävning – det politiska bloggandet bryter igenom

Många hävdar att 2008 var det år då den s k *bloggosfären* fick sitt verkliga genomslag där kritiken mot att utöka Försvarets radioanstalts (FRA) möjligheter till att bl a läsa sms och mejl blev alltmer massiv. Bloggosfär är en kollektiv benämning för bloggar som ett socialt nätverk och skiljer sig från webbsidor och webbforum på så sätt att bloggar är en del av ett dynamiskt internetbaserat socialt nätverk som skapas med länkar mellan olika bloggar (se även Ulrika Anderssons text om modebloggar ovan). Generellt sett blir fler och fler bloggar mer ämnesinriktade och mer professionella samtidigt som de fungerar som en kunskapskälla för den som är nyfiken på olika ämnen men också på vad *vanliga* människor tycker och tänker. Traditionella mediers monopol på tyckande suddas ut mer och mer där internet fungerar som en plattform för utbyte av kunskap, informationsspridning och opinionsbildning och där de traditionella medierna mer eller mindre tvingas ta hänsyn till de sakfrågor som behandlas. Det finns

alltså möjligheter till och förutsättningar för i stort sett vem som helst och för den som vill att ge uttryck för sina åsikter och med hjälp av en mobiltelefon eller en dator att nå ut till ett obegränsat antal läsare på internet. Frågan man istället får ställa sig är huruvida alla verkligen lyckas med att nå ut med sitt budskap genom internet och vilket genomslag de frågor som diskuteras i bloggosfären på internet har i praktiken?

Det svenska bloggandet

Medierådets rapport *Unga & Medier* (2008), där 2000 barn och unga mellan 9 och 16 år fått möjlighet att berätta om sin medievardag och sina erfarenheter, visar att en femtedel av de tillfrågade ungdomarna (12-16 år) publicerar egna texter och bilder på internet (Medierådet 2008: 36). Tidigare var det svenska bloggandet förhållandevis jämt fördelat över åldrarna men på senare tid är de yngre och framförallt kvinnor överrepresenterade. Bland kvinnor i åldersgruppen upp till 25 år är det ca 39 procent som har eller har haft en egen blogg och ju yngre man är desto vanligare är bloggandet (Findahl 2009: 32). Det svenska bloggandet är på kraftig frammarsch, sen om detta fenomen är något som hör ungdomen till för att sedan avta med åldern vet man ännu så länge inte. Det vi istället vet är att allt fler ungdomar kommer att växa upp med bloggandet som en naturlig del av sitt internetanvändande.

Bloggosfären, en fjärde statsmakt?

Hur är det då med bloggarnas genomslag? Forskning på området visar att bloggarnas betydelse för den yngre generationen är förhållandevis stor även

om andelen bloggar ännu så länge är relativt liten. Bakom den allmänt låga bloggaktiviteten döljer sig ett stort engagemang för bloggandet hos de yngre kvinnorna. Uppskattningsvis rör det sig om total 400 000 människor som skriver på en egen blogg. Två av tre bloggar handlar om den skrivande själv och hans eller hennes vardagsliv. En av fyra bloggar har ett speciellt sakinnehåll och 6 procent av bloggarna handlar om politik eller är bloggar där den som skriver framför sina åsikter om dagsaktuella eller mindre aktuella sakfrågor (Findahl 2009: 33). Samtidigt går det inte att svara på vilket genomslag bloggarna i praktiken har annat än att det är betydligt fler som regelbundet läser en blogg än som bloggar (6 respektive 33 procent), vilket i Sverige motsvarar ca 2 miljoner människor (Findahl 2008: 33). Det är även viktigt att poängtera att man inte gör skillnad mellan de olika bloggarnas innehåll. Över hälften av kvinnorna i åldersgruppen 16-18 år (52 procent) läser bloggar dagligen eller 1-3 gånger i veckan, jämfört med 29 procent bland männen inom samma ålderskategori. Intresset att läsa andras bloggar finns kvar upp till 35 årsåldern, sen avtar det kraftigt.

Läsandet av andras bloggar är en företeelse som ökar och utgör en allt större del av ungdomars vardagliga internetanvändande. Samtidigt tyder det mesta på att bloggosfären får absolut störst utrymme och mest uppmärksamhet när de sakfrågor som behandlas i bloggosfären konvergerar med de frågor som tas upp i traditionella medierna, att det är först när en specifik sakfråga får utrymme i de traditionella medierna som den breda massan också via olika sökmotorer hittar fram till de specifika bloggarna.

Referenser

Amnå, Erik (2008) *Jourhavande medborgare. Samhällsengagemang i en folkrörelsestat.* Lund: Studentlitteratur.

Findahl, Olle (2008) *Svenskarna och Internet 2008.* Hudiksvall: World Internet Institute/.SE

Findahl, Olle (2009) *Svenskarna och Internet 2009.* Gävle: World Internet Institute/.SE

Medierådet (2008) Ungar & Medier 2008 – Fakta om barns och ungas användning och upplevelser av medier. Stockholm: Regeringskansliet.

Roa mig!

Jakob Bjur

Att bli underhållen är en central drivkraft till medieanvändning. Mediernas utbud har speglat och speglar denna drivkraft och man behöver inte gräva särskilt djupt för att hitta röster som talar om att medieutbudet gått alltför långt i denna riktning av underhållning. I samhällsdebatt och medieforskning är detta en ståndpunkt som alltid funnits. Den har uttryckts i termer av "eskapism" och verklighetsflykt och förkroppsligats som motsättningen mellan "information" och "underhållning", "högt" och "lågt", "uppbyggligt" och "fördärvligt". Dataspelande har under senare år tilldragit sig nytt forskningsintresse i denna begreppsrymd, speciellt barn och ungas användning och i relation till våld.

Dataspelandet i Sverige

Dataspelandet i Sverige ökar sin utbredning. Inledningsvis såg det ut som att dataspelsbranschen skulle stå oberörd av den finansiella kris som kopplade grepp om Sverige och världen med början hösten 2008. Dataspelsförsäljningen hade under en tioårsperiod fördubblats från 3,5 till 7,6 miljoner sålda spel och omsättningen för den svenska dataspelsbranschen passerade tre miljarder år 2008 – siffrorna omfattar inte den stadigt växande internetdistribution. År 2009 ser dock denna trend ut att vika något då försäljningen gick ned första halvåret (Dataspelsbranchen 2008).

Spelförsäljningen avspeglar svenskens ökande dataspelande. Det traditionella dataspelandet domineras alltjämt av PC men tv-bundna konsoller, som Playstation (PS2 och PS3) , Xbox 360, Wii, tillsammans med bärbart, Nintendo DS, PSP och spel i mobilen, tar en ökad del av spelandet. Vid tiden för Dreamhack i Jönköpings start, i slutet av november 2009, gjordes en undersökning av svenskarnas spelande. Den visar att 27 procent av befolkningen över 15 år spelar varje vecka. Detta innebär att spelandet ökar och att 800 000 spelare har tillkommit bara under det senaste året. Gratisspel via Internet och en växande flora av spel tillgängliga via sociala medier som Facebook är en kategori av enklare spelande (13%) som står för en stor del av ökningen och som därmed gått förbi de traditionella data- och konsollspelen (10% vardera). Utöver dessa tre kategorier uppger sju procent att de använder spel i mobilen (*Metro* 2009-11-24). Denna breddning har inneburit att en ökad andel kvinnor idag ägnar sig åt spel.

Spel som en växande social arena

Nidbilden av spelaren är en asocial tonårig kille som sitter inlåst på sitt rum för att spela timme efter timme. Rent ytligt stämmer denna bild i den mening att spelandet är mest utbrett bland yngre i förhållande till äldre och bland killar i förhållande till tjejer. Även om spelandet generellt ökar och breddas till fler grupper står bilden sig och hälften av alla 9-14-åringar och knappt en tredjedel av alla 15-24-åringar uppgav 2008 att de spelar dataspel dagligen. Detta innebär en fördubbling av andelen spelande i dessa grupper på fyra år. Ökningen kan förklaras av ett ökat spelande över internet (Internetbarometern 2008). Att spelande skulle sortera in bland asociala beteenden är dock rent felaktigt. Undersökningar visar istället att spelande oftast sker tillsammans med andra i samma fysiska rum eller i samma virtuella värld (Kahne et al., 2008).

Internet har således haft en stor inverkan på spelandet. Dels genom att internet har gjort en större mängd nya kategorier av enklare spel tillgängliga, dels genom att internet förändrat karaktären och interaktionsgraden i befintliga spel. Mängden nya enklare spela har gjort att spelandet breddats samtidigt som det flyttats ned i åldrarna i takt med internetanvändandet i allmänhet. Internetanvändandet börjar allt tidigare i livet och 2008 hade var femte treåring och varannan femåring använt internet. Om man ser till andra internationella jämförelser talar de för att hälften av treåringarna inom kort

kommer att använda internet. Spel och tv samt kortare videoklipp är det huvudsakliga innehållet som denna yngsta grupp brukar och spel står för den största volymen användning fram till 11 års ålder då sociala tjänster som Instant Messaging och communitytjänster tar allt större plats i barnens internetanvändning (Findahl & Zimic 2008). Denna generation föds följaktligen med spel vilka blir allt mer avancerade med ökande ålder.

Internet har vidare ändrat ändat spelens dynamik genom att lägga till en ytterligare social dimension. Denna sociala dimension finns i mängder enklare barnspel men ges sitt tydligaste uttryck i MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-playing Game) där ett stort antal spelare befolkar samma värld, interagerar med varandra och löser uppdrag tillsammans. World of Warcraft

är det största och mest spridda av denna kategori spel och har 2009 omkring 13 miljoner spelare globalt. Studier av denna typ av spelande visar upp en komplex social sfär som inbegriper såväl nära vänner och skolkompisar som nya huvudsakligen spelknutna (”virtuella”) kontakter. Spelen ställer stora krav på samspel, kommunikation och organisation. De kräver också en stor tidsinvestering vilket kan bli en källa till konflikter då spelandet inkräktar på vardagsliv i familj på skola och arbete. I dessa spel finns en stark social drivkraft och belöningsmekanismerna är i mycket stor utsträckning byggda på social grund (Linderoth & Bennerstedt 2007).

Spelande som hot och möjlighet

Men befinner vi oss då på ett sluttande plan nu när spelandet ökar? Spel, liksom tidigare ”nya” medieformer och fenomen, är behäftade med en utbredd misstänksamhet och skadlighet och beroende är två aspekter som ofta framförs i samma andetag som spel. Speklakulära skolskjutningar har mediedramaturgiskt sammanlänkats med dataspelande. Om vi ser till vad

forskningen om spelandets eventuella skadlighet och beroendeframkallande kommit fram till så finns en mängd motstridiga resultat, precis som i tidigare forskning kring bokläsande, tv-tittande, videovåld – för att nämna tre exempel från olika medieepoker. En sammanfattande slutsats från en forskningsöversikt från 2003 beställd av det danska Våldforskningsrådet är att det är svårt att dra någon generell slutsats. Spektrat av spel är av mycket olika karaktär och även de spel som innehåller rent explicita våldskildringar spelas av en mängd olika typer av spelare i vitt skilda sammanhang. Det är i samspelet mellan spel, spelare och sammanhang som effekter uppstår och denna interaktion är mycket svår att avgränsa och utforska (Egenfeldt-Nielsen & Heide Smith). För att dra en enkel vardagsparallel så är det med spelande som med ätande. Att äta varierad kost i måttliga mängder är att föredra, men vi är som individer olika känsliga för skräpmat och frosseri. Sjukligt förhållande till mat är dock sällsynt även om det existerar.

Om man skall försöka sig på att identifiera fruktbara områden för den framtida forskningen om spel och spelande att röra sig mot så är det just att undersöka spelandet i sin totala komplexitet – som problem men även som möjlighet. Vad fyller spelen för funktioner för användarna? Vad innebär spelen som sociala, fysiska och referentiella rum? Vad lär man sig och vad kan spelandet få för betydelse för individ och samhälle? Inledningsvisa försök har gjorts att börja inringa livet på nätet och dess betydelse (Kahne et al. 2008, Linderoth & Bennerstedt 2007) samt den digitala mediekompetens som unga formar idag (*Nordicom-information* 2008). Spelandets utveckling kräver fler ansatser i denna riktning.

Referenser

Dataspelsbranschen (2008) Försälning av dataspel 2008. Dataspelsbranschens rapporter 2009.

Findahl, O. & Zimic, S. (2008) Unga svenskar och Internet 2008. World Internet Institute. Hudiksvall.

Kahne, J. Middaugh, E & C. Evans (2008) The Civic potential of Video Games. Digital Media and Learning Program. Civic Engagement Research Group. Mills College. Oakland (CA).

Linderoth, J & U. Bennerstedt (2007) Att leva i World of Warcraft – tio ungdomars tankar och erfarenheter. Medierådet. Stockholm.

Metro (2009-11-24) 800 000 nya svenskar har börjat med dataspel.

Nordicom-Information (2008) Den kompetenta gamern. En konferens om ny mediekompetens. Rapport från nordiskt kulturforum 23 november 2007. Nordicom-Information 2, 2008.

Nordicom-Sveriges Internetbarometer 2008. *Medienotiser* 2, 2009. Nordicom-Sverige, Göteborgs universitet.

Datorspel
En genreindelning*

Heidi Nilsson

Datorspelens historia inleds under 1950-talet då de första elektroniska spelen utvecklades av forskare och studenter i USA. Under 1970-talet blev arkadspelen allt vanligare, och tio år senare letade sig spelen in i hemmen i takt med att hemmadatorer och spelkonsoler blev tillgängliga för allmänheten.

Plattformen som används för att spela ett spel på kan variera kraftigt. PC-spel är mycket vanliga, bl a eftersom de är billigare att utveckla än spel för konsoler. De spelkonsoler som används mest idag är Sonys PlayStation 2 och 3, Microsofts Xbox och Xbox 360 samt Nintendos Wii. Playstation 3, Xbox 360 och Wii är alla såkallade tredje generationens spelkonsoler, som bl a erbjuder online-läge. Handhållna konsoler är populära och idag används framförallt Nintendos DS och Sonys PlayStation portable (PSP).

Spel för mobiltelefoner finns i en uppsjö olika varianter och utvecklas hela tiden i takt med att ny teknik blir tillgänglig för vanliga mobiltelefonanvändare. För att undvika begreppsförvirring används termen datorspel för att beskriva spelen för alla dessa plattformar i denna text.

I takt med att den teknik som datorspelen bygger på har utvecklats, har även nya spelgenrer vuxit fram. Genreuppdelningen av spel kan bestämmas utifrån vad spelaren gör i spelet, vilket tema spelet har och vem som spelar. Detta innebär att spelgenrerna kan flyta in i varandra och inte alltid är glasklara. Nedan följer en grundläggande genomgång av de tydligaste genrerna inom dagens datorspel. Det är dock värt att notera att ett spel kan placeras i olika kategorier beroende på vilken del av spelet (aktivitet, tema, spelare) man väljer att fokusera på.

Actionspel

I actionspel är syftet oftast att styra en karaktär som ska genomföra ett eller flera uppdrag. Spelens teman innehåller ofta element av fara, svåra uppdrag eller obehagliga situationer.

En populär typ av actionspel är *shooters.* Dessa bygger på att skytten – ofta upplevd i förstapersonsperspektiv – genomför en räd i vilken handhållna vapen ska användas. *Fightingspel* är en annan form av actionspel som finns i en mängd versioner. I dessa spel använder spelaren karaktärens kropp för att utföra sitt uppdrag. Oftast bygger fightingspelen på att de olika karaktärerna behärskar olika kampsporter och har sina egna individuella styrkor och svagheter.

Sneak'em ups är en variant av actionspel som bygger på taktik i större utsträckning än snabba anfall och användande av vapen. En karaktär kan genomföra ett uppdrag genom att hålla sig undan fienden och lösa olika problem. *Skräckspel* delar många gemensamma drag med sneak'em up, även dessa spel bygger i stor utsträckning på spelarens taktiska förmåga. En del tillhyggen kan användas som vapen, men målet är att klara av en bana som ruvar på skrämmande överraskningar och plötsligt uppdykande angripare.

Exempel: *Call of Duty* och *Dead or Alive*-serien.

Barnspel

Genren barnspel innehåller spel som riktar sig till barn upp till ca 12 års ålder. Ofta bygger barnspelen på karaktärer som redan är kända, t ex från barnprogram på TV. En del barnspel har en uttalad pedagogisk funktion, så kallade *lek- och lärspel*. De kan användas som ett sätt för barn att lära sig om natur, historia, matematik mm. Gemensamt för barnspelen är att de är enkla att spela med tydliga instruktioner.

Populära barnspel är t ex *Harry Potter*-serien och *Viva Piñata*.

Pussel-, kort- och brädspel

Bland de första datorspel som dök upp på hemmadatorerna var versioner av klassiska kort- och brädspel. Idag finns de i en mängd olika former och kan spelas mot den egna datorn eller mot andra spelare i online-läge. I pusselspel ska spelaren lösa logiska problem eller ta sig igenom t ex en labyrint.

Exempel: *Reversi* och *PacMan*.

Plattformsspel

I plattformsspel styr spelaren en karaktär som rör sig längs en bana med olika hinder, faror och möjligheter. Genren hör till de äldre bland datorspelen, och är även idag ofta i 2D, speciellt på handhållna konsoler. Plattformsspel i 3D blir allt vanligare, vilket ger spelaren en större frihet att röra sig i spelvärlden.

Exempel: *Super Mario Galaxy* och *Ratchet & Clank Future*.

Sociala spel

Under de senaste åren har de sociala spelen blivit allt vanligare, speciellt i samband med att tredje generationens spelkonso-

ler tagit sig in i så många hem. Ett socialt spel kännetecknas av att tröskeln för att börja spela är väldigt låg, det krävs ingen förkunskap eller spelvana för att komma igång. Ofta kan flera personer spela mot varandra vilket ökar spelets interaktivitet.

Exempel: *Guitar Hero* och *SingStar*.

Rollspel

I rollspelen befinner sig karaktärerna i en miljö som skiljer sig från verkligheten. Det kan handla om en annan tidsepok eller science fiction-miljöer. Karaktärerna ska genomföra olika uppdrag och de besitter ofta speciella färdigheter eller krafter. Under spelets gång utvecklas karaktärerna och får tillgång till ny kunskap och nya styrkor.

Till rollspelgenren kan räknas *Massive Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPG). Dessa spel spelas i onlineläge och bygger på att spelarna skapar en spelvärld som hela tiden utvecklas. I ett spel som inte spelas online stoppas handlingen upp i samma stund som spelaren väljer att stänga av sin konsol. I MMORPG utvecklas spelvärlden kontinuerligt beroende på vad alla tusentals spelare väljer att göra. Typiskt för MMORPG är att spelarna går samman i klaner som genomför olika uppgifter tillsammans, och att spelen erbjuder spelarna stor frihet att ägna sig åt aktiviteter som inte är direkt kopplade till att föra handlingen framåt. Ett exempel på det är bröllop mellan klanmedlemmar som sker i spelvärlden.

Exempel: *World of Warcraft* och *Oblivion*.

Sportspel

De flesta sporter finns i spelform och bygger på att spelaren med hjälp av handkontroller eller tangentbord ska få sin karaktär att genomföra olika atletiska prestationer. Sportspelen kan även bygga på att spelaren har rollen av manager för t ex ett fotbollslag, med ansvar för att köpa in nya spelare och planera laguppställningen inför nästa match. *Racingspel* räknas ibland som en fristående genre, men delar många element med sportspelen.

Exempel: *FIFA World Cup*- och *Gran Turismo*-serierna.

Strategispel

Precis som namnet antyder så bygger strategispelen på att spelaren genomför sina drag så strategiskt och taktiskt som möjligt. Typiska uppdrag i strategispel är t ex att skapa en civilisation eller planera en militärattack. Spelen spelas oftast i ett tredjepersonsperspektiv för att underlätta överblicken av spelvärlden.

Exempel: *World in Conflict* och *Civilization*-serien.

Äventyrsspel

I äventyrsspelen ska karaktären samla olika föremål som kan användas för att lösa problem och utforska nya miljöer. Spelen präglas av att handlingen lotsar spelaren framåt i historien. Ofta stöter spelaren på andra karaktärer som styrs av spelet och som har viktig information och ledtrådar. Spelen kan innehålla

element av flera av de andra genrerna, t ex delar där det är nödvändigt att möta en motståndare i närkamp för att komma vidare till nästa bana.

Exempel: *The Legend of Zelda*- och *Sam and Max*-serierna.

Övriga genrer

I takt med att tekniken utvecklas växer nya spelgenrer fram. En förhållandevis ny genre är *pervasive games*, vilket är datorspel i vilka den verkliga världen fungerar som plattform. Spelarna påverkar handlingen genom sina handlingar och val. Pervasive games spelas ofta på mobiltelefon, eftersom den tekniken möjliggör den direkta kontakten mellan spelvärlden och verkligheten. En annan spelgenre som ständigt växer är *serious games*, vars syfte inte i första hand är att underhålla utan används som ett sätt att informera, utbilda eller träna spelaren. För att nå målet krävs naturligtvis att även serious games innehåller vissa underhållande och fängslande element för att locka spelaren att slutföra spelet.

En komplett lista över datorspelsgenrer är i det närmaste omöjlig att lägga fram, eftersom de olika genrerna flyter in i varandra och nya genrer hela tiden utvecklas. Datorspel kan också, som man kan se i fallet med serious games, implementeras i t ex utbildning och marknadsföring, vilket leder till att spelarens position och de syften som vill uppnås förändras.

Källor

Stortingsmelding nr 14 (2007-2008) Dataspill (Elektronisk). Tillgänglig: http://www.regjeringen.no/nb/dep/kkd/dok/regpubl/stmeld/2007-2008/stmeld-nr-14-2007-2008-.html?id=502808 (2008-04-22).

Hallström, Lars & Lindell, Martin (2006). *Spelhandboken.se* (Elektronisk). Tillgänglig: http://www.spelhandboken.se/index.html (2008-04-22).

Video Game Genres. Wikipedia (Elektronisk). Tillgänglig: http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_genres (2008-04-22).

*Artikeln har tidigare publicerats i 'Den kompetenta gamern. En konferens om ny mediekompetens, Rapport från Nordiskt Kulturforum 23 november 2007', *Nordicom-Information* 2 (2008). Göteborg: Nordicom.

Ständigt uppkopplad

Oscar Westlund

Dagens svenskar blir allt tillgängligare via sina mobiler. En första våg i mobilens utveckling handlade om att människor alltid kunde nås för interpersonell kommunikation via samtal eller SMS. Vi är nu inne i en andra våg, där uppkoppling till internet i mobilen gör att alltfler alltid kan kolla e-post, nyheter med mera i sina mobiler. Svenskarna blir i ökande grad uppkopplade bortom tid och rum.

Bland dagens framträdande medietrender ser vi en övergång från massmedia till nischad media, från analogt till digitalt, från monolog till dialog, från separerat till integrerat, och från passivt till (inter-)aktivt. Det är i detta sammanhang vi ser att allt fler möjligheter och beteenden flyttar in i mobilen. Denna har blivit ett personligt och allestädes närvarande multimedium som snarast kan liknas vid en schweizisk armékniv. Bland dess multimediefunktioner finner vi exempelvis video, musik, foto, gps och inte minst åtkomst till internet.

Mobilen möjliggör en ständig uppkoppling till internet, men samtidigt finns det ett stort gap mellan innehav och användning av mobilt internet. Nära två av tio svenskar använder sin mobil för internet, men merparten gör så endast någon gång i månaden. Det är framförallt unga vuxna och yngre medelålders män som är de flitigaste användarna (Findahl 2009, Westlund 2009), i synnerhet de personer som har 3G- och företagsabonnemang (Westlund 2009).

Vi vet att nyheter utgör ett populärt innehåll i mobilen (Findahl 2009, Bohlin & Westlund 2008). Samtidigt kan vi se att ökningen av mobilt internet går fortare fram än den för nyheter i mobilen (Westlund 2009). Det finns anledning

att tro att alltfler mobila internetanvändare nyttjar sina mobiler för sociala nätverkstjänster. Det går i linje med att de populäraste funktionerna för mobilen varit kommunikationsinriktade, däribland samtal, SMS och e-post.

Trenden är att alltfler nyttjar mobilen för att vara ständigt uppkopplade, om än att detta sker tämligen långsamt. Såväl mjuk- som hårdvara för mobiler förbättras kontinuerligt, vilket gör att användarvänligheten hos dagens mobiler har förbättrats kraftigt. En ökande användning gynnas också av att priserna för mobilt internet faller. Intresset för ständig uppkoppling sammanfaller dessutom rimligen med samhällstrender som urbanisering, ökat pendlande, resande och nyttjande av interaktiva och uppdaterade nyhetsmedier. Det kan i detta sammanhang också sägas att vi endast står i startgroparna för en utveckling av lokations-baserade tjänster. Det handlar om att man använder mobilens GPS för att skräddarsy tjänster utifrån användarens geografiska plats. Exempelvis kan Göteborgare idag använda sådan funktionalitet i den speciellt utformade mobila reseplaneraren för kollektivtrafiken. Mobilen känner av var man är, och ger förslag på hållplatser och tider utifrån detta. Den mobila uppkopplingen gör oss allt mindre beroende av information i form av tryckta tidtabeller eller sökningar framför datorn.

Att svenska befolkningen i ökande grad får tillgång till internets alla möjligheter genom sina mobiler kommer att få kraftfulla konsekvenser på våra livsstilar och vardagsliv. Dessa konsekvenser gäller allt från arbetsliv till sociala sammanhang. Ständig mobiluppkoppling medför en ökad tillgänglighet. Detta ger flera nya positiva möjligheter för kommunikation och information. Samtidigt kan dessa nya möjligheter medföra negativa konsekvenser eftersom gränser mellan arbete och privatliv luckras upp när gränserna mellan den fysiska och medialiserade världen suddas ut. Framtida forskning bör därför bevaka hur mobilen anammas och används i varierade sammanhang bland olika grupper I Sverige.

Referenser

Bohlin, Erik & Westlund, Oscar (2008) Explaining Mobile Internet Adoption and Use: Results from a National Survey in Sweden, Paper presented at the 17th Biennial ITS Conference, Montreal, Canada, June 24-27, 2008.

Findahl, Olle (2009) *Svenskarna och Internet 2009*. Gävle: World Internet Institute.

Westlund, Oscar (2009) 'mobil.nyheter.se', i Sören Holmberg & Lennart Weibull (red.) *Svensk höst*. SOM-institutet, Göteborgs Universitet.

Författarna

Ulrika Andersson, Ph.D., Universitetslärare, Institutionen för journalistik, medier och kommunikation, Göteborgs universitet, ulrika.andersson@jmg.gu.se

Jakob Bjur, Ph.D., Institutionen för journalistik, medier och kommunikation, Göteborgs universitet, jakob.bjur@jmg.gu.se

Ulla Carlsson, Ph.D., Professor, Föreståndare, Nordicom, Göteborgs universitet, ulla.carlsson@nordicom.gu.se

Elza Dunkels, Ph.D., Universitetslektor, Institutionen för interaktiva medier och lärande, Umeå universitet, elza.dunkels@educ.umu.se

Ola Erstad, Dr.polit., Professor, Pedagogisk forskningsinstitutt, Universitetet i Oslo, ola.erstad@ped.uio.no

Mathias A. Färdigh, M.A., Doktorand, Institutionen för journalistik, medier och kommunikation, Göteborgs universitet, mathias.fardig@jmg.gu.se

Leslie Haddon, Ph.D., Universitetslärare, Department of media and communication, London school of economics and political science, leshaddon@aol.com

Gunilla Jarlbro, Ph.D., Professor, Enheten för medie- och kommunikationsvetenskap, Lunds universitet, gunilla.jarlbro@mkj.lu.se

Sonia Livingstone, Ph.D., Professor, Department of media and communication, London school of economics and political science / Ansvarig (Director) för projektet EU Kids Online, s.livingstone@lse.ac.uk

Heidi Nilsson, Projektkoordinator, Nordiska datorspelsprogrammet, Malmö, heidi@nordicgameprogram.org

Ingegerd Rydin, Ph.D., Professor, Sektionen för hälsa och samhälle, Högskolan i Halmstad, ingegerd.rydin@hh.se

Oscar Westlund, M.A., Doktorand, Institutionen för journalistik, medier och kommunikation, Göteborgs universitet, oscar.westlund@jmg.gu.se

Jenny Wiik, Ph.D., Institutionen för journalistik, medier och kommunikation, Göteborgs universitet, jenny.wiik@jmg.gu.se

Statistik
Barn, unga och digitala medier

Sammanställd av Catharina Bucht

Sverige

Tabeller

Alla medier

Andel av befolkningen 9-14 år och 15-24 år som har tillgång till olika medier i hemmet våren 2009 (%) 116

Andel av befolkningen 9-14 år och 15-24 år som använder olika massmedier en genomsnittlig dag våren 2009 (%) 117

Andel av befolkningen 9-14 år år som använder olika massmedier en genomsnittlig dag 1995-2008 (%) 118

Andel av befolkningen 15-24 år som använder olika massmedier en genomsnittlig dag 1995-2008 (%) 119

Användningstid för olika massmedier bland barn och unga 9-14 år och 15-24 år en genomsnittlig dag våren 2009 (minuter) 120

Den bruttotid som barn och unga ägnar åt massmedier fördelad på olika medier våren 2009 (%) 121

Några vanliga medieaktiviteter i befolkningen 9-14 år en genomsnittlig dag våren 2009 (%) 122

Några vanliga medieaktiviteter i befolkningen 15-24 år en genomsnittlig dag våren 2009 (%) 122

Regler kring medieanvändning bland barn och unga 9-15 år 2008 (%) 123

Hur viktiga är olika informationskällor bland unga 16-25 år 2002 och 2009 124

Attityder till nyheter bland barn och unga 2008 (%) 125

Internet

Internetanvändning bland småbarn 3-8 år 2008 (%) 126

Andel av befolkningen 9-14 och 15-24 år som använder internet en genomsnittlig dag våren 2009 (%) 127

Användningstid i intervall bland internetanvändare 9-14 och 15-24 år en genomsnittlig dag våren 2009 (%) 127

Användningsområde bland internetanvändare 9-14 år en genomsnittlig dag våren 2009 (%) 128

Användningsområde bland internetanvändare 15-24 år en genomsnittlig dag våren 2009 (%) 128

Chattande bland barn och unga 9-15 år 2008 (%) 129

Andelen unga 13-15 år som någon gång stämt träff med någon de tidigare bara haft kontakt med på internet 2008 (%) 129

Andelen unga 13-15 år som råkat ut för oönskat prat om sex på internet 2008 (%) 130

Agerande bland flickor 13-15 år vid oönskat prat om sex på internet 2008 (%) 130

Spel

Dator-/tv- och internetspelanvändare 9-79 år en genomsnittlig dag 2004-2009 (%) 131

Spelgenrer bland spelare 9-14 år en genomsnittlig dag våren 2009 (%) 132

Spelgenrer bland spelare 15-24 år en genomsnittlig dag våren 2009 (%) 132

Mobiltelefon

Tillgång till mobiltelefonfunktioner bland mobilinnehavare 9-14 år våren 2009 (%) 133

Användning av mobiltelefonfunktioner bland mobilinnehavare 9-14 år en genomsnittlig dag våren 2009 (%) 133

Tillgång till mobiltelefonfunktioner bland mobilinnehavare 15-24 år våren 2009 (%) 134

Användning av mobiltelefonfunktioner bland mobilinnehavare 15-24 år en genomsnittlig dag våren 2009 (%) 134

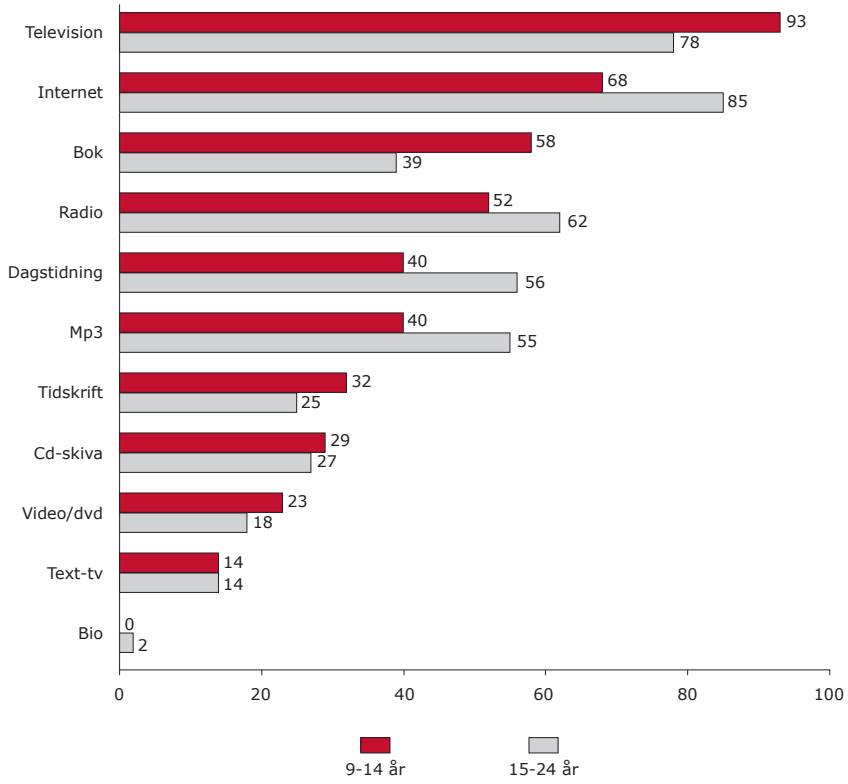
Alla medier

Andel av befolkningen 9-14 år och 15-24 år som har tillgång till olika medier i hemmet våren 2009 (%)

	9-14 år	15-24 år
Prenumeration på dagstidning	59	58
Radio	100	100
via internet	48	77
i mobilen	60	71
i ipod/mp3	30	37
Tv-apparat	99	98
tre eller fler	50	48
Har tv i		
i mobilen	5	8
i ipod/mp3	1	2
Text-tv	90	93
Video/dvd/pvr	99	99
Video	69	58
Dvd-spelare	99	97
Pvr/hårddiskmottagare	15	16
Persondator	96	98
två eller fler	77	78
med tillgång till internet	91	100
ansluten till bredband	70	80
Har internet i annan apparat än datorn	37	37
Portabel dator	70	76
Mp3-spelare	68	83
Konsol för tv-spel	81	66
Bärbart spel (t ex psp)	25	20
Mobiltelefon	90	94

Källa: Nordicom-Sverige 2009.

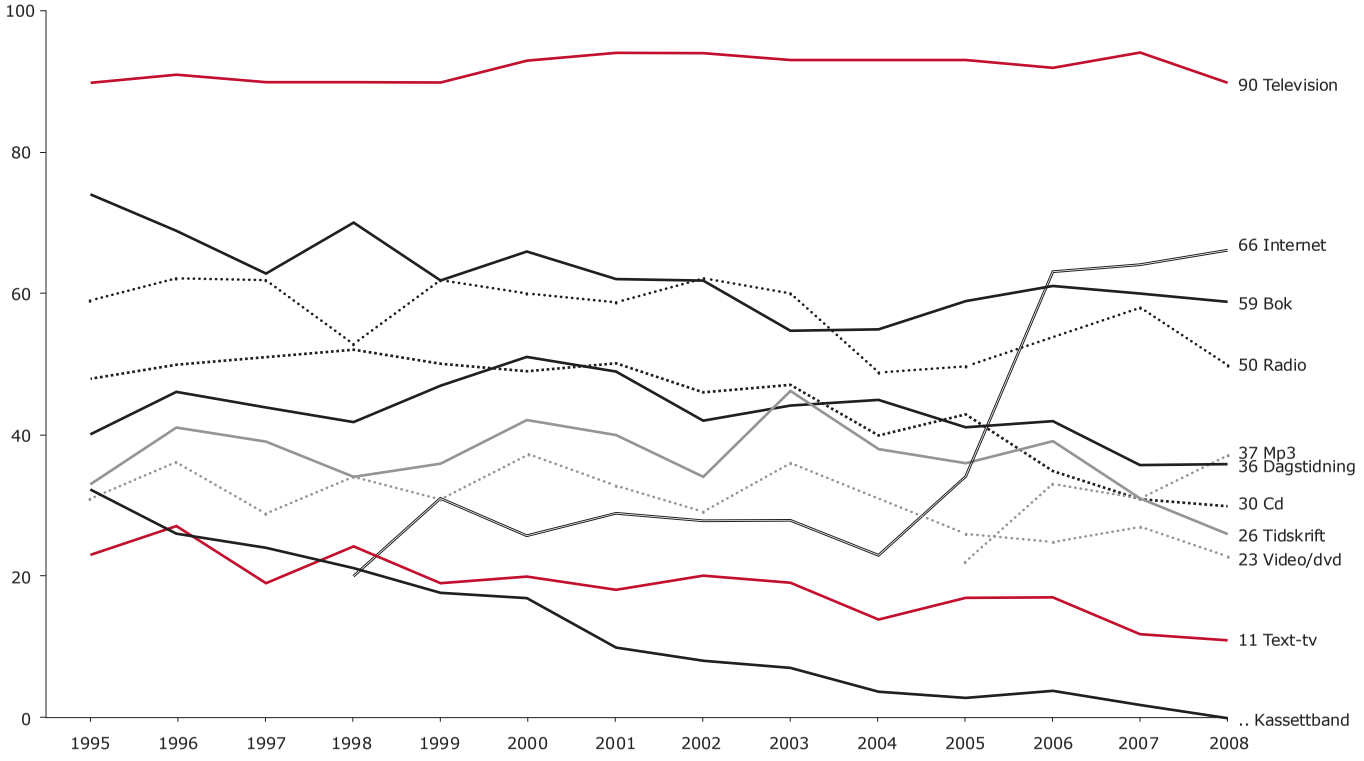
Andel av befolkningen 9-14 år och 15-24 år som använder olika massmedier en genomsnittlig dag våren 2009 (%)



Anm: Med användning avses hur stor andel av befolkningen som tagit del av respektive medium en genomsnittlig dag. För dagspress och tidskrifter avses både den tryckta tidningen och tidningen på internet, för böcker avses tryckt version, ljudbok samt e-bok och för radio och television avses via vanliga radio- och tv-apparater samt via internet eller annan mediespelare.

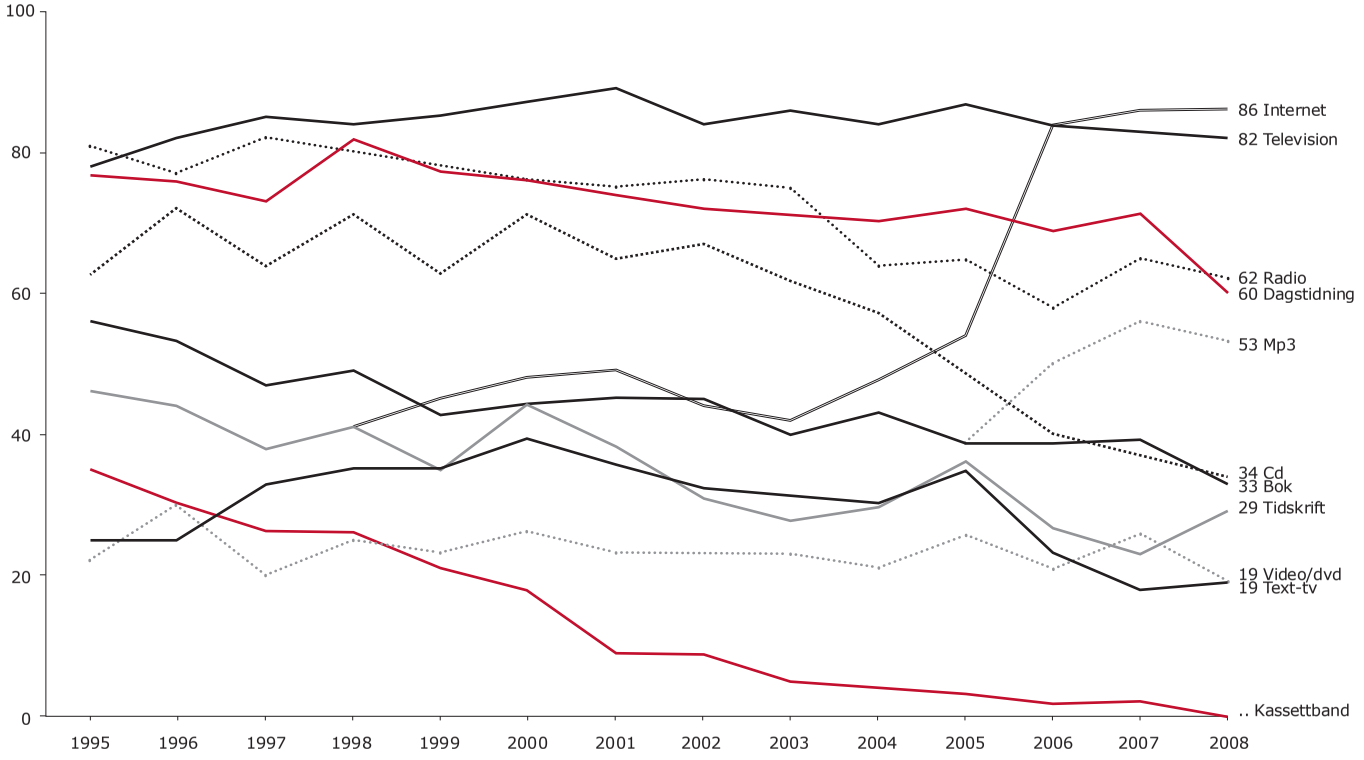
Källa: Nordicom-Sverige 2009.

Andel av befolkningen 9-14 år år som använder olika massmedier en genomsnittlig dag 1995-2008 (%)



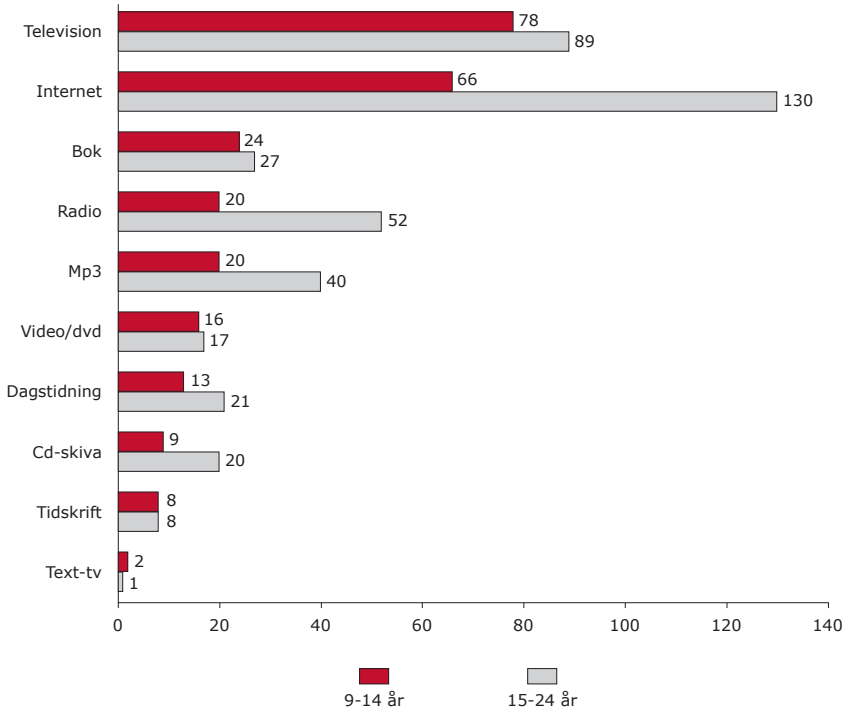
Källa: Nordicom-Sveriges Mediebarometer 2008.

Andel av befolkningen 15-24 år som använder olika massmedier en genomsnittlig dag 1995-2008 (%)



Källa: Nordicom-Sveriges Mediebarometer 2008.

Användningstid för olika massmedier bland barn och unga 9-14 år och 15-24 år en genomsnittlig dag våren 2009 (minuter)

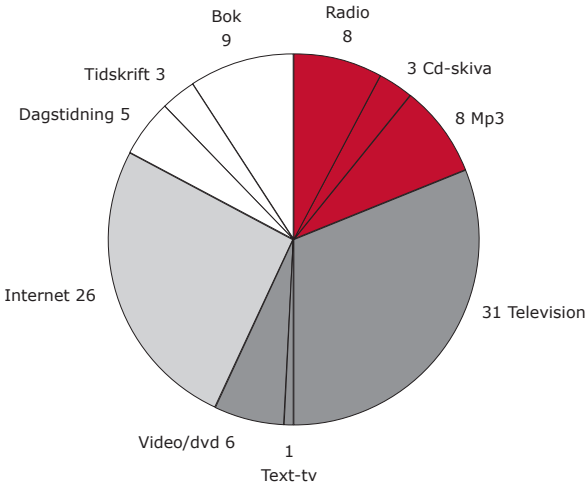


Källa: Nordicom-Sverige 2009.

Den bruttotid som barn och unga ägnar åt massmedier fördelad på olika medier våren 2009 (%)

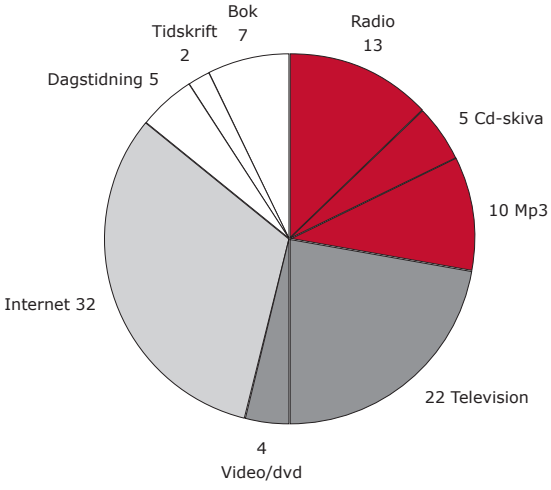
9-14 år

256 minuter



15-24 år

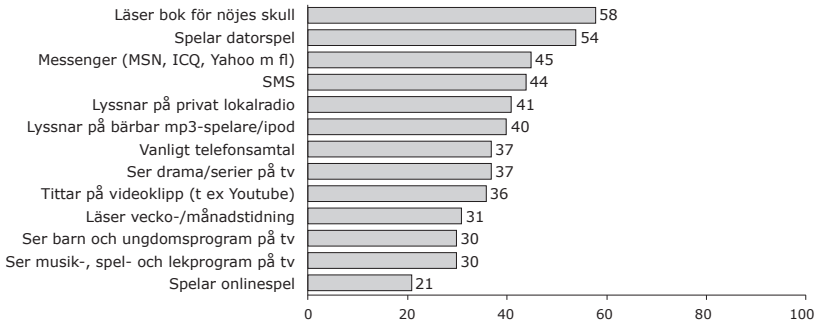
405 minuter



Anm: Bruttotid avser den totala tid som ägnas åt massmedier och är en summering av den tid som avsättes för varje medium. Den totala tiden tar följaktligen inte hänsyn till att två medier kan ha använts samtidigt.

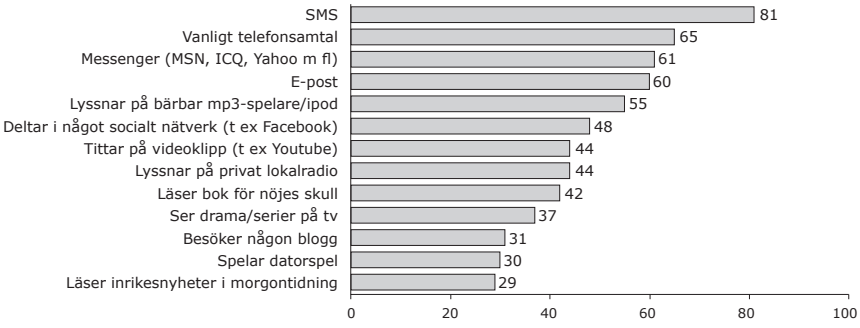
Källa: Nordicom-Sverige 2009.

Några vanliga medieaktiviteter i befolkningen 9-14 år en genomsnittlig dag våren 2009 (%)



Källa: Nordicom-Sverige 2009.

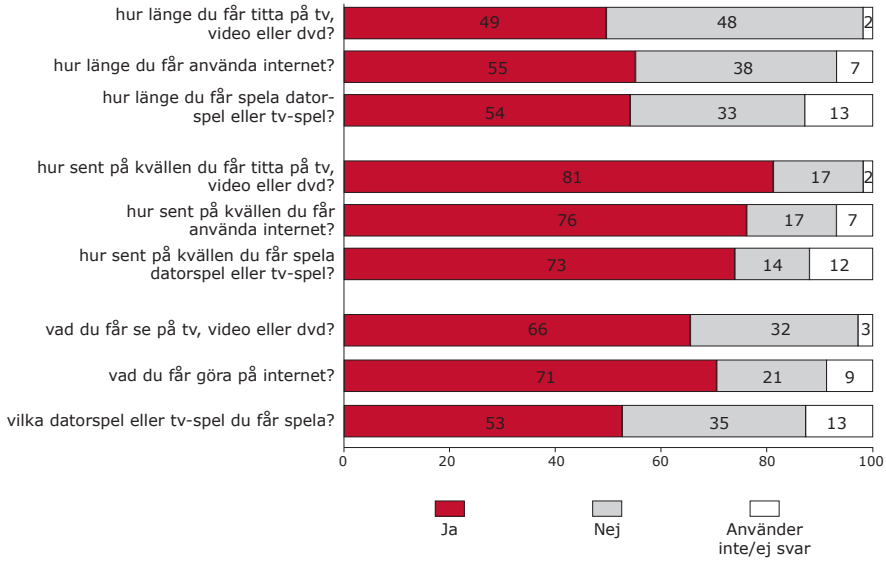
Några vanliga medieaktiviteter i befolkningen 15-24 år en genomsnittlig dag våren 2009 (%)



Källa: Nordicom-Sverige 2009.

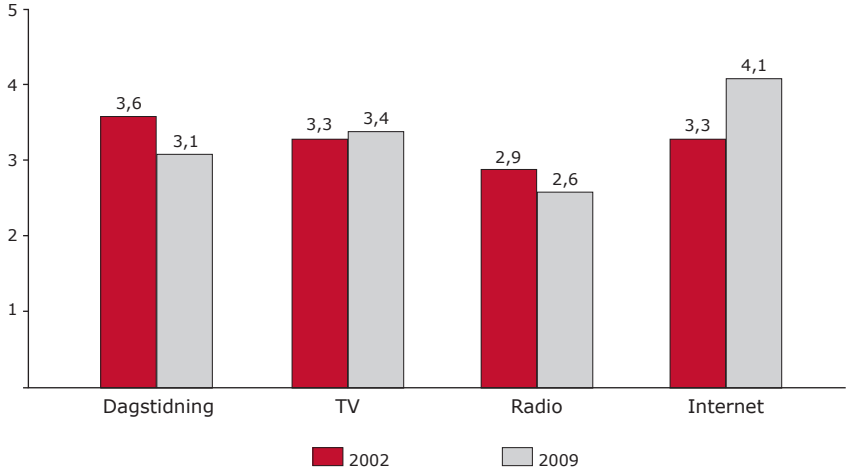
Regler kring medieanvändning bland barn och unga 9-15 år 2008 (%)

Har ni regler eller gränser hemma hos dig om...



Källa: Ungar & Medier 2008 (Medierådet) (bearbetning).

Hur viktiga är olika informationskällor bland unga 16-25 år 2002 och 2009

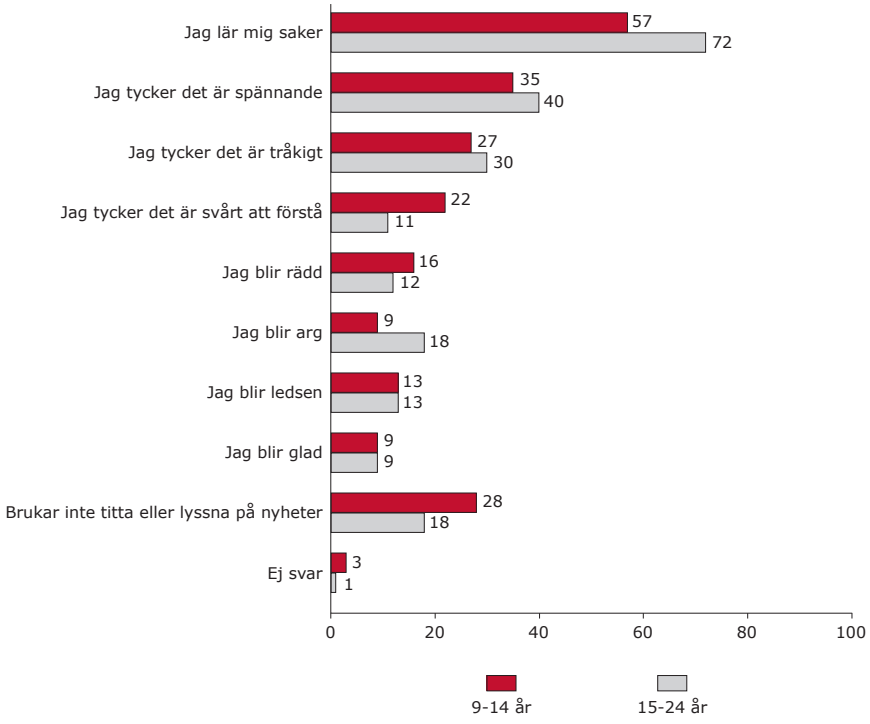


Anm: Genomsnittlig bedömning (skala 1-5) om olika mediers viktighet.

Källa: Svenskarna och Internet 2009 (O. Findahl).

Attityder till nyheter bland barn och unga 2008 (%)

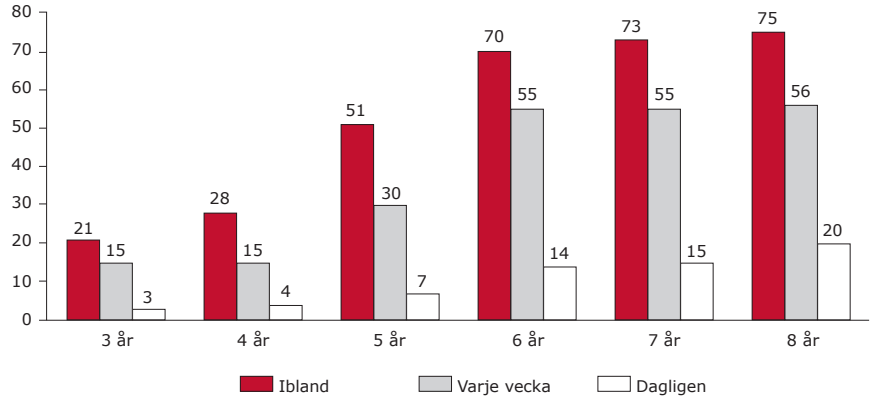
Hur upplever du nyheterna du ser på tv eller på nätet/webben?

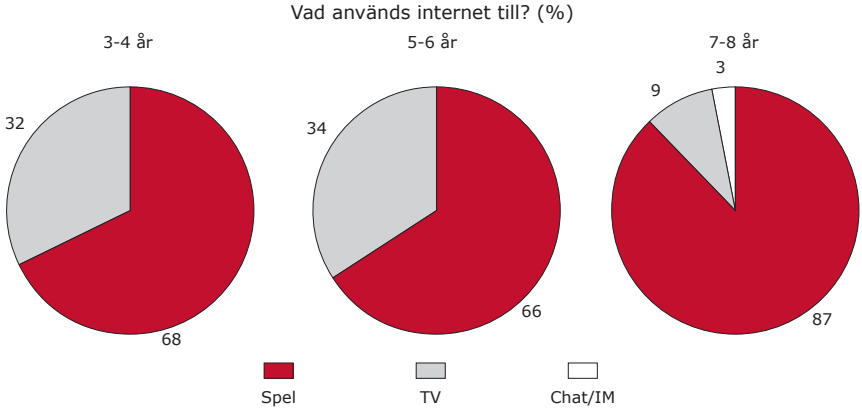


Källa: Ungar & Medier 2008 (Medierådet).

Internet

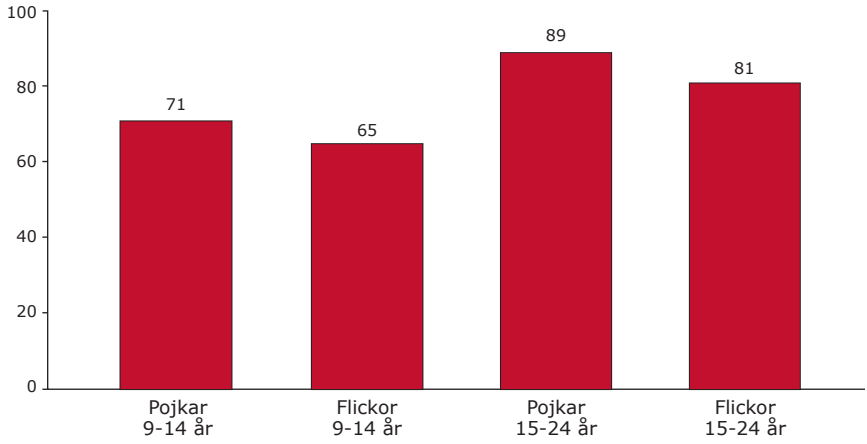
Internetanvändning bland småbarn 3-8 år 2008 (%)





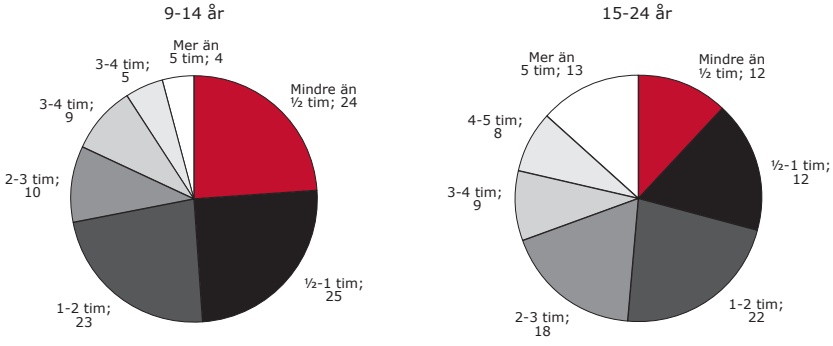
Källa: Unga svenskar och Internet (O. Findahl & S. Zimic), 2008.

Andel av befolkningen 9-14 och 15-24 år som använder internet en genomsnittlig dag våren 2009 (%)



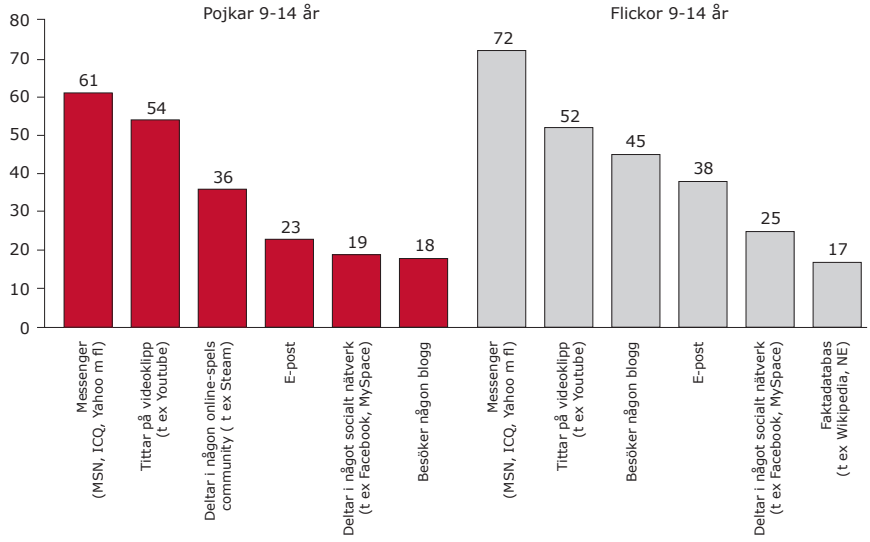
Källa: Nordicom-Sverige 2009.

Användningstid i intervall bland internetanvändare 9-14 och 15-24 år en genomsnittlig dag våren 2009 (%)



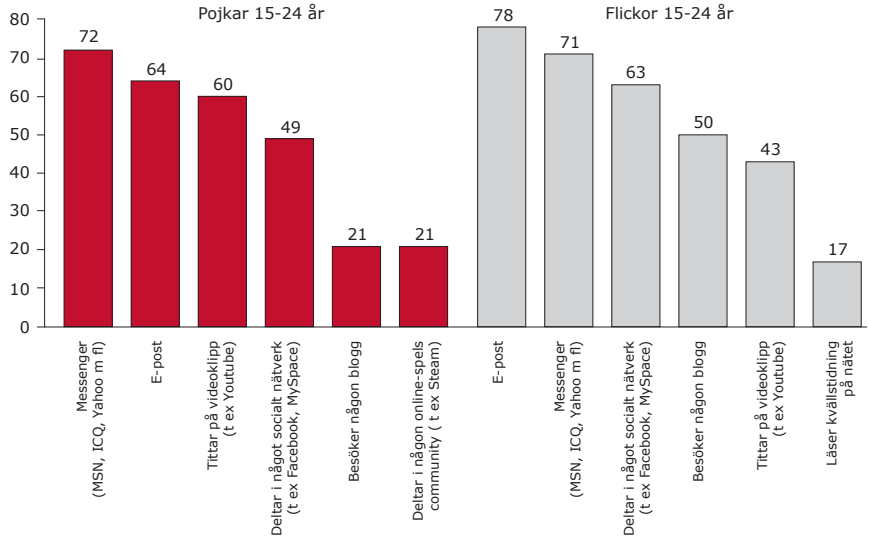
Källa: Nordicom-Sverige 2009.

Användningsområde bland internetanvändare 9-14 år en genomsnittlig dag våren 2009 (%)



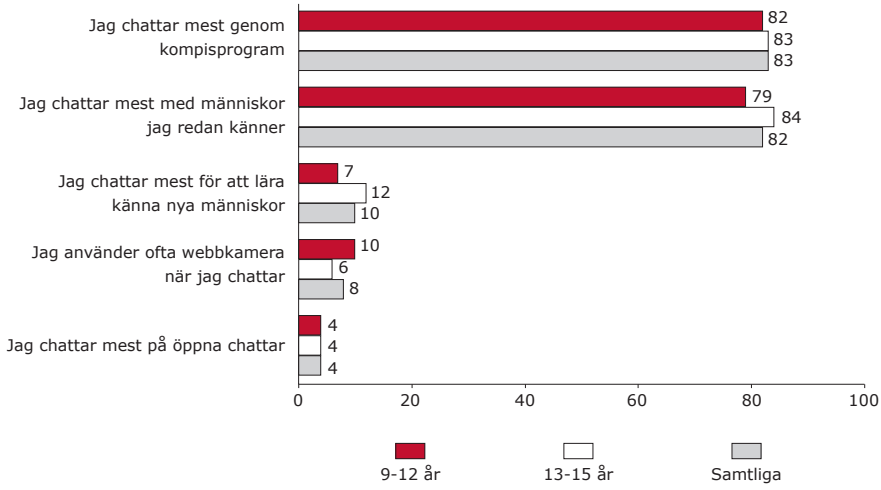
Källa: Nordicom-Sverige 2009.

Användningsområde bland internetanvändare 15-24 år en genomsnittlig dag våren 2009 (%)



Källa: Nordicom-Sverige 2009.

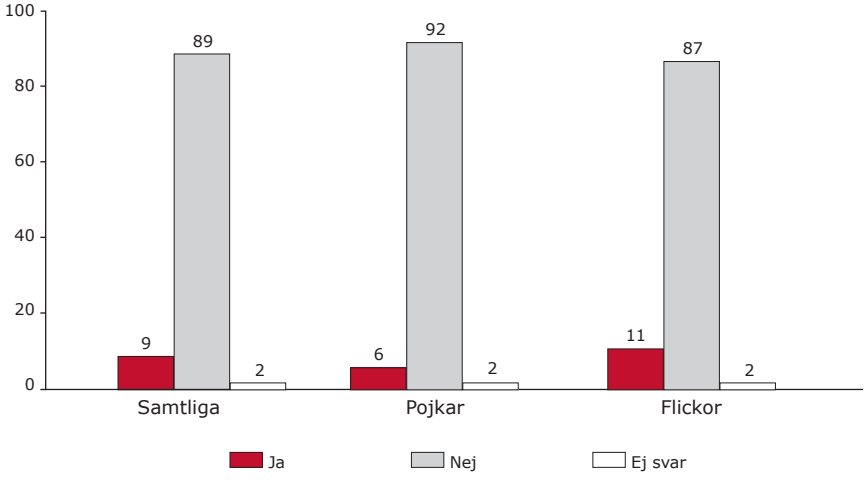
Chattande bland barn och unga 9-15 år 2008 (%)



Anm: Andelen barn och unga som chattar är enligt undersökningen 73%.

Källa: Ungar & Medier 2008 (Medierådet).

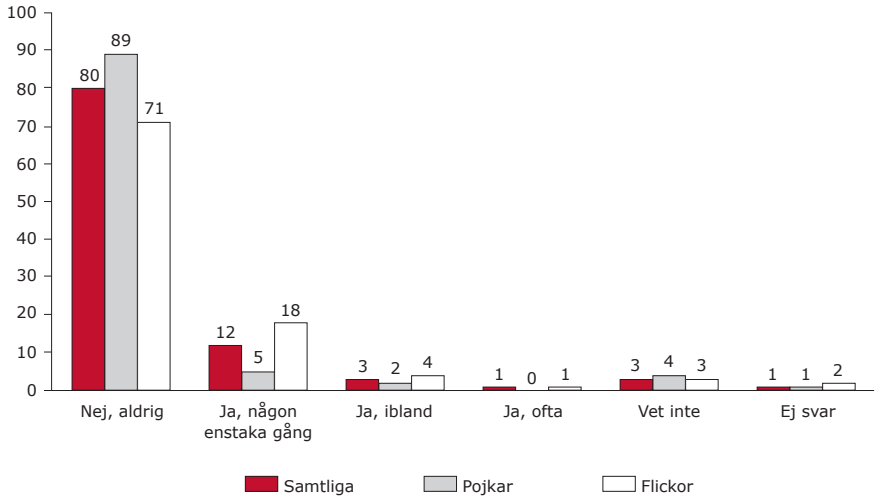
Andelen unga 13-15 år som någon gång stämt träff med någon de tidigare bara haft kontakt med på internet 2008 (%)



Anm: Bland internetanvändare 13-15 år.

Källa: Ungar & Medier 2008 (Medierådet).

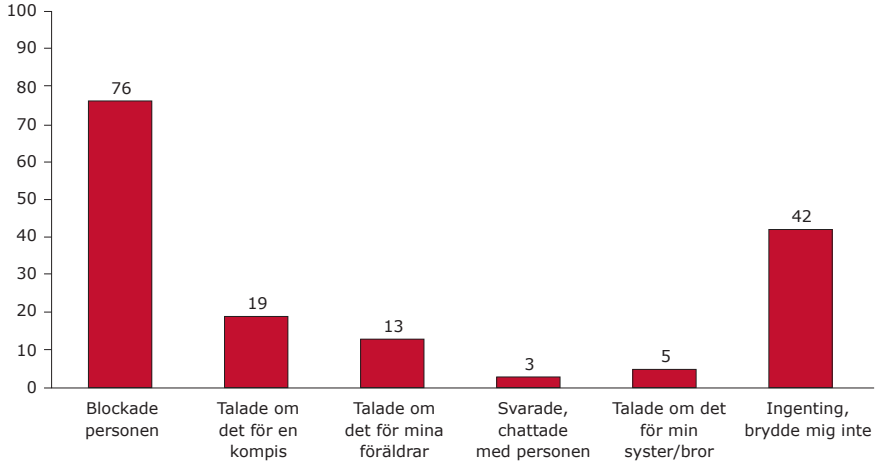
Andelen unga 13-15 år som råkat ut för oönskat prat om sex på internet 2008 (%)



Anm: Bland internetanvändare 13-15 år.

Källa: Ungar & Medier 2008 (Medierådet) (bearbetning).

Agerande bland flickor[1] 13-15 år vid oönskat prat om sex på internet 2008 (%)



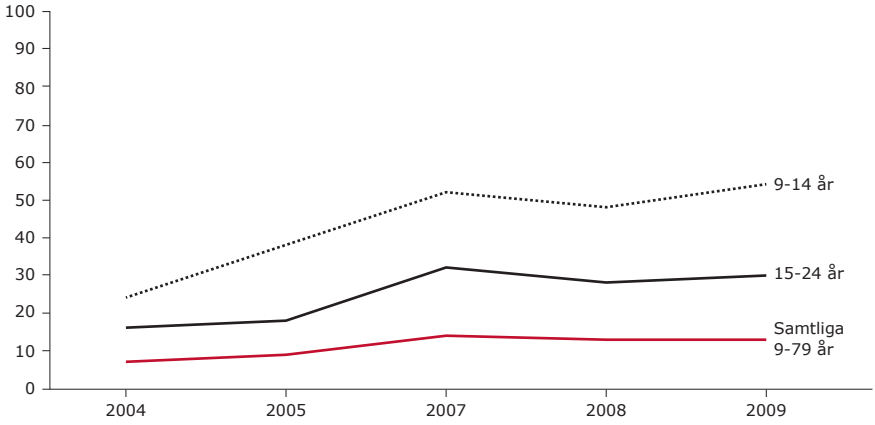
[1] Andelen för pojkar redovisas inte då antalet svarspersoner är mycket lågt.

Anm: Mer än ett svarsalternativ har kunnat anges. Antalet svarspersoner är lågt och siffrorna bör därför tolkas med försiktighet.

Källa: Ungar & Medier 2008 (Medierådet) (bearbetning).

Spel

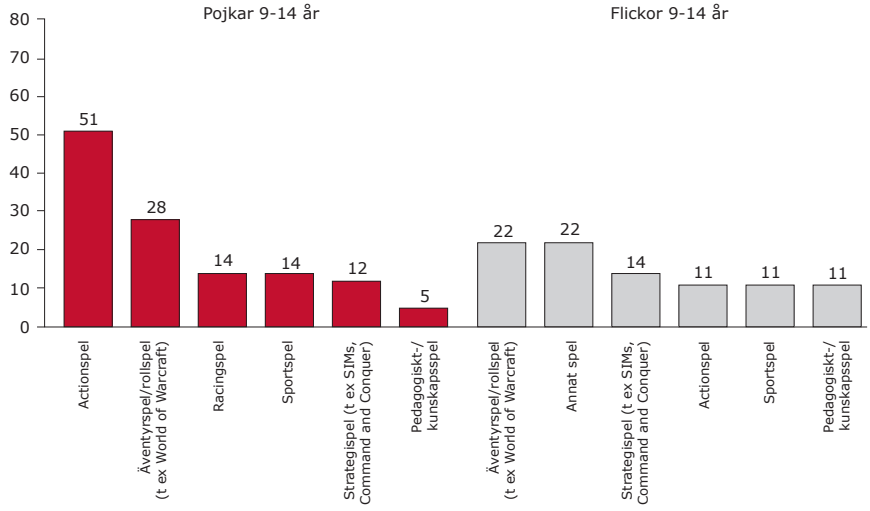
Dator-/tv- och internetspelanvändare 9-79 år en genomsnittlig dag 2004-2009 (%)



Anm: Åren 2004-2008 avser helår, 2009 avser enbart våren.

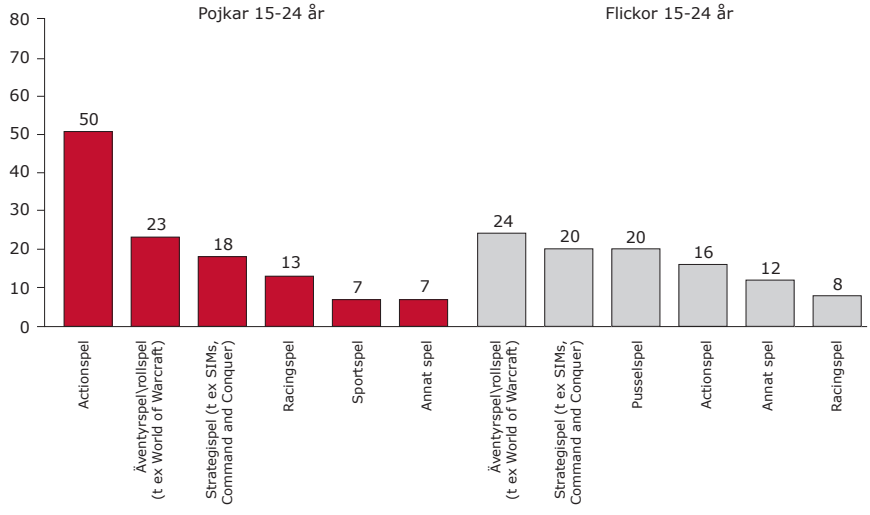
Källa: Nordicom-Sverige 2009.

Spelgenrer bland spelare 9-14 år en genomsnittlig dag våren 2009 (%)



Källa: Nordicom-Sverige 2009.

Spelgenrer bland spelare 15-24 år en genomsnittlig dag våren 2009 (%)



Källa: Nordicom-Sverige 2009.

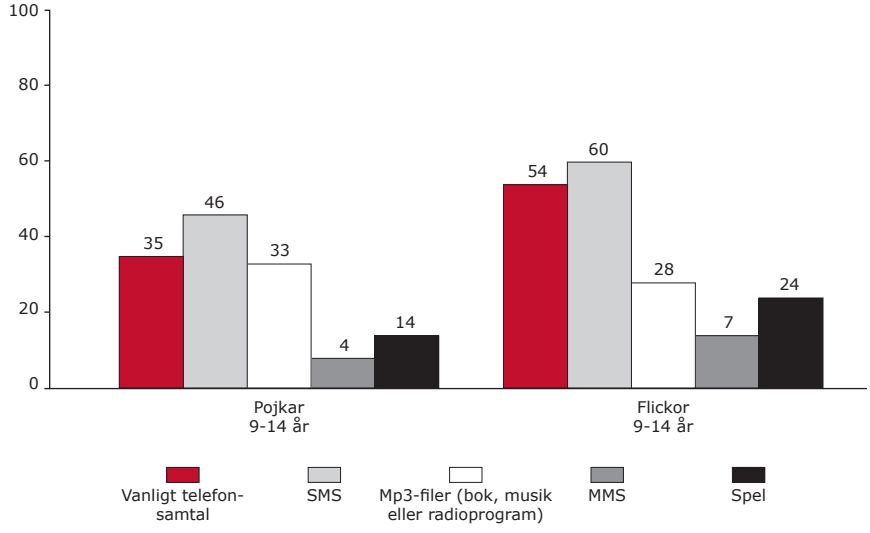
Mobiltelefon

Tillgång till mobiltelefonfunktioner bland mobilinnehavare 9-14 år våren 2009 (%)

	Pojkar 9-14 år	Flickor 9-14 år
SMS	100	100
MMS	87	89
Internet	66	63
Messenger/MSN	19	28
Videosamtal (3G)	39	35
Spel	92	95
FM-radio	64	68
Mp3-filer (bok, musik eller radioprogram)	73	71
E-post	25	32
Mobil-tv	6	7
GPS-mottagare	6	2
Kamera	87	90

Anm: I åldersgruppen 9-14 år har 80% av pojkarna och 88% av flickorna tillgång till egen mobiltelefon.
Källa: Nordicom-Sverige 2009.

Användning av mobiltelefonfunktioner bland mobilinnehavare 9-14 år en genomsnittlig dag våren 2009 (%)



Källa: Nordicom-Sverige 2009.

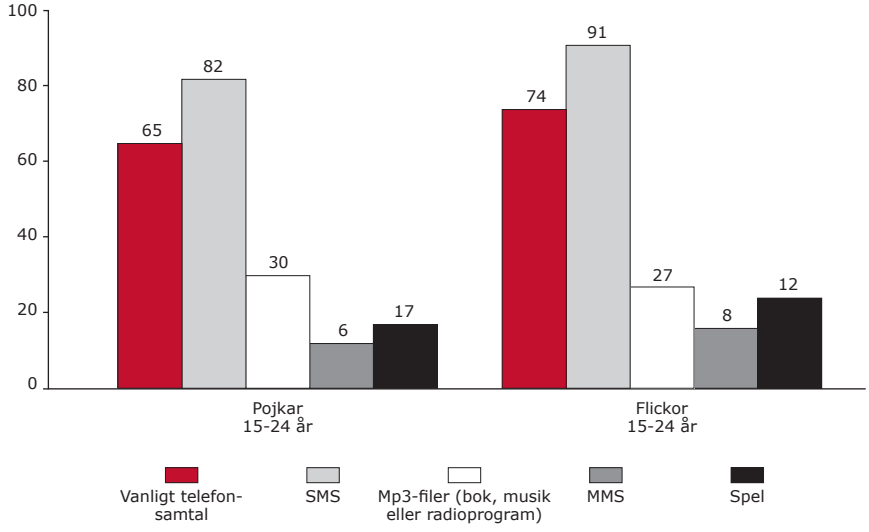
Tillgång till mobiltelefonfunktioner bland mobilinnehavare 15-24 år våren 2009 (%)

	Pojkar 15-24 år	Flickor 15-24 år
SMS	100	100
MMS	94	92
Internet	77	76
Messenger/MSN	26	24
Videosamtal (3G)	49	48
Spel	94	93
FM-radio	79	72
Mp3-filer (bok, musik eller radioprogram)	86	84
E-post	56	52
Mobil-tv	13	7
GPS-mottagare	21	14
Kamera	87	97

Anm: I åldersgruppen 15-24 år har 92% av pojkarna och 94% av flickorna tillgång till egen mobiltelefon.

Källa: Nordicom-Sverige 2009.

Användning av mobiltelefonfunktioner bland mobilinnehavare 15-24 år en genomsnittlig dag våren 2009 (%)



Källa: Nordicom-Sverige 2009.

Young People in the European Digital Media Landscape

Europe

Tables

Internet

Children and Parents Online by Country 2008 (%) 137
EU Children Online 2008 (%) 137
Children's Use of Internet by Age and Gender 2008 (%) 139
Children's Use of Internet by Parents Internet Use 2008 (%) 139
Place of Child's Internet Use 2008 (%) 139

Mobile Phone

Children Using Own Mobile Phone 2008 (%) 140
Children's Use of Mobile Phone by Age 2008 (%) 141
Children's Internet and Mobile Phone Use 2008 (%) 141

Games

Demographic Profile of Gamers/Non Gamers in The United Kingdom, Finland and Spain 2008 (%) 142
Hours Spent Playing Video Games on a Typical Week 2008 (%) 142
Game Playing as Social Medium 2008 (%) 142
Parents Playing with their Child/Children 2008 (%) 143
Motivations for Family Gaming 2008 (%) 143
Monitoring Videogame Content 2008 (%) 144

Risk

Parents Worries about Child's Use of Internet and Mobile Phone 2008 (%) 145
Parents Asking about Online Activities 2008 (%) 146
Share of Parents who Set No Restrictions when Child Uses Internet 2008 (%) 147
Which Online Activities are Not Allowed? (%) 148
Use of Filtering and Monitoring Software 2008 (%) 148
Reasons for Not Using Filtering or Monitoring Software 2008 (%) 148

Television

Daily Reach (%) and Daily Viewing Time (min) 2007 149
TV Programming for Children and Young People by Public Service Channels in Europe 2005 and 2007 (hours) 150
Number of TV Channels Available in European Countries 2008 152
Children's DVD Retail Market Shares 2007 (%) 152
Audio-Visual Equipment in Households 2008 (%) 153

Internet

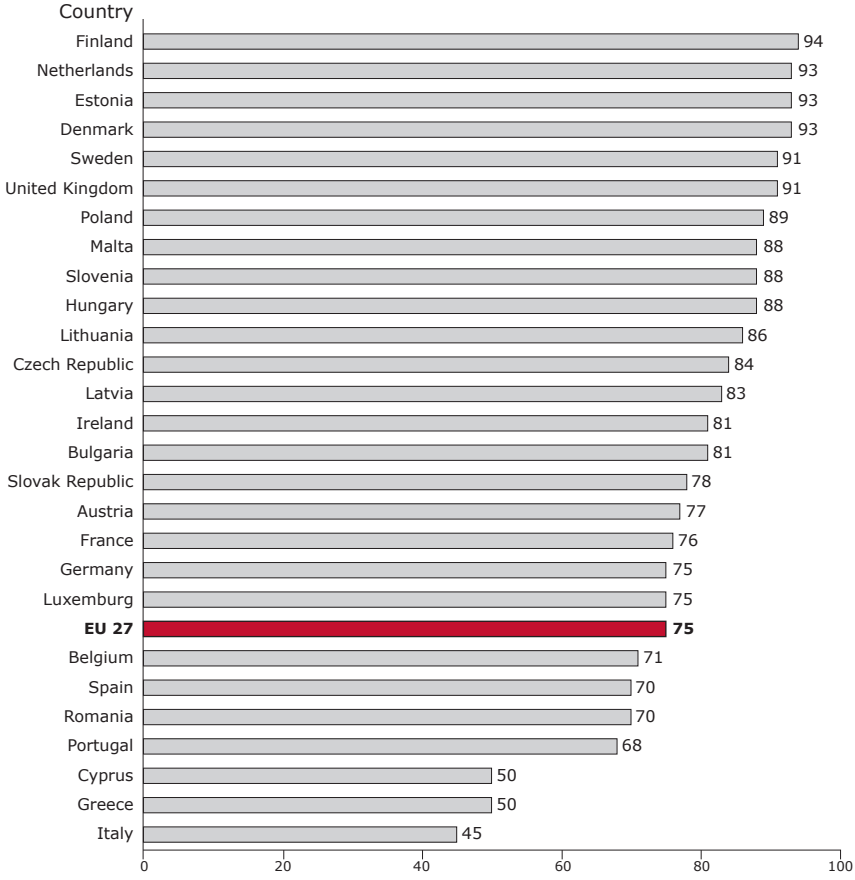
Children and Parents Online by Country 2008 (%)

Country	Population (est. millions)	Internet (broadband) Penetration (%)	Child Internet Use, by age (%) All	6-10 years	11-14 years	15-17 years	Parents Use (%)
EU 27	**489.1**	**60.7**	**75**	**60**	**84**	**86**	**84**
Austria	8.2	68.3	77	49	90	93	87
Belgium	10.4	67.3	71	58	75	80	92
Bulgaria	7.3	32.6	81	64	89	93	84
Cyprus	0.8	41.0	50	28	57	64	57
Czech Republic	10.2	48.8	84	58	94	97	91
Denmark	5.5	80.4	93	83	98	99	98
Estonia	1.3	65.4	93	85	97	96	92
Finland	5.2	83.0	94	87	98	100	98
France	62.2	64.6	76	53	86	91	85
Germany	82.4	67.0	75	56	88	94	89
Greece	10.7	46.0	50	25	59	79	54
Hungary	10.0	52.5	88	68	95	95	80
Ireland	4.2	58.0	81	61	94	96	89
Italy	58.1	48.6	45	34	48	54	82
Latvia	2.2	59.0	83	59	92	99	87
Lithuania	3.6	59.0	86	69	94	96	83
Luxembourg	0.5	74.9	75	47	89	93	92
Malta	0.4	23.5	88	71	93	97	63
Netherlands	16.6	82.9	93	83	96	100	97
Poland	38.5	52.0	89	72	97	98	82
Portugal	10.7	39.8	68	54	81	75	65
Romania	22.2	33.4	70	57	72	82	58
Slovak Republic	5.5	49.6	78	55	87	86	76
Slovenia	2.0	64.8	88	73	95	96	84
Spain	40.5	66.8	70	52	86	79	72
Sweden	9.0	80.7	91	77	97	100	97
United Kingdom	60.9	70.9	91	87	94	95	92

Source: EU Kids Online: Final Report, 2009.

EU Children Online 2008 (%)

Parents/guardians of children 6-17 years old responding to the question:
As far as you know, does your child use the Internet anywhere?



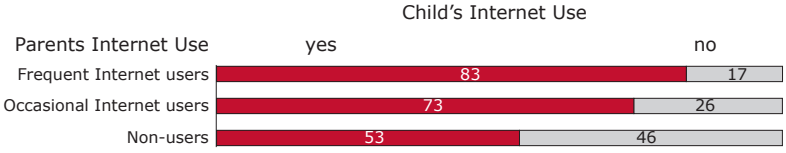
Source: Flash Eurobarometer 248, 2008 (European Commission).

Children's Use of Internet by Age and Gender 2008 (%)

Age	Boys	Girls	Total
6 years	39	45	42
7 years	56	47	52
8 years	57	55	56
9 years	71	72	72
10 years	76	77	77
11 years	79	82	80
12 years	83	87	85
13 years	84	85	85
14 years	84	84	84
15 years	81	88	84
16 years	84	91	87
17 years	86	89	87

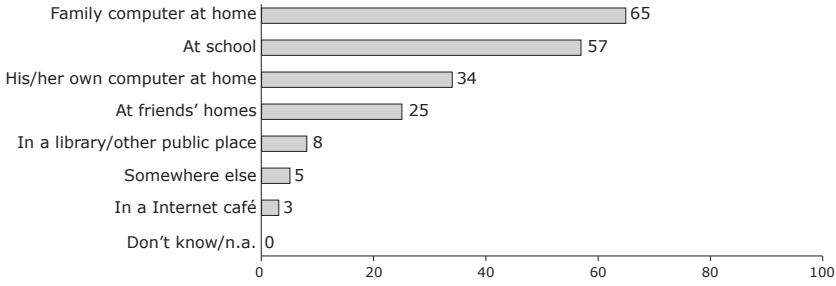
Source: Flash Eurobarometer 248, 2008 (European Commission).

Children's Use of Internet by Parents Internet Use 2008 (%)



Source: Flash Eurobarometer 248, 2008 (European Commission).

Place of Child's Internet Use 2008 (%)



Source: Flash Eurobarometer 248, 2008 (European Commission).

Mobile Phone

Children Using Own Mobile Phone 2008 (%)

	Yes	With access to Internet	No
Lithuania	88	29	12
Estonia	88	30	11
Finland	87	22	13
Latvia	83	29	15
Czech Republic	81	16	18
Slovak Republic	81	9	18
Bulgaria	81	8	19
Denmark	79	17	21
Sweden	76	21	23
Slovenia	76	26	24
Poland	76	18	25
Hungary	75	11	25
Austria	71	13	28
Malta	69	9	30
Luxemburg	69	12	31
Romania	67	7	31
Italy	68	9	32
Germany	63	12	36
EU 27	**64**	**11**	**37**
Netherlands	62	8	38
Ireland	61	15	38
Belgium	61	7	38
Portugal	60	8	39
Cyprus	59	5	39
United Kingdom	59	14	42
Greece	50	4	49
France	50	5	50
Spain	47	5	52

Source: Flash Eurobarometer 248, 2008 (processed) (European Commission).

Children's Use of Mobile Phone by Age 2008 (%)

Age	Yes (total)	With access to Internet	No
6 years	11	1	89
7 years	13	2	87
8 years	22	3	78
9 years	32	4	68
10 years	52	6	47
11 years	64	8	36
12 years	82	15	18
13 years	87	11	13
14 years	87	17	13
15 years	90	18	8
16 years	95	18	5
17 years	95	19	4

Source: Flash Eurobarometer 248, 2008 (European Commission).

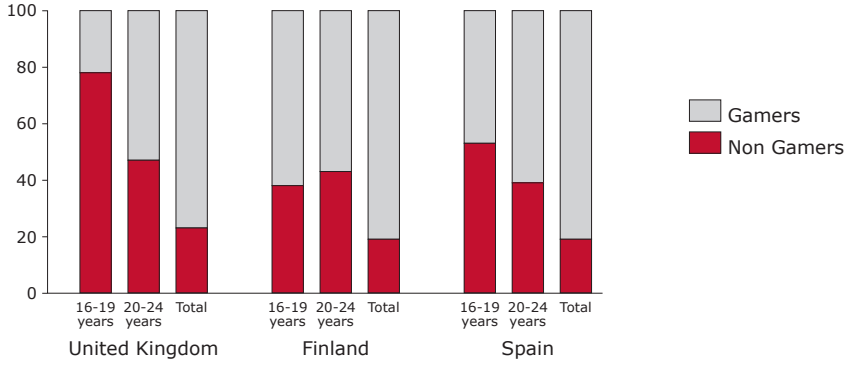
Children's Internet and Mobile Phone Use 2008 (%)

Country	Internet Users	Mobile Phone Users
Finland	94	87
Netherlands	93	62
Estonia	93	87
Denmark	93	79
Sweden	91	76
United Kingdom	91	58
Poland	89	75
Malta	88	69
Slovenia	88	76
Hungary	88	75
Lithuania	86	88
Czech Republic	84	81
Latvia	83	83
Ireland	81	62
Bulgaria	81	81
Slovak Republic	78	81
Austria	77	72
France	76	50
Germany	75	63
Luxemburg	75	88
EU 27	**75**	**63**
Belgium	71	62
Spain	70	48
Romania	70	68
Portugal	68	60
Cyprus	50	59
Greece	50	51
Italy	45	68

Source: Flash Eurobarometer 248, 2008 (European Commission).

Games

Demographic Profile of Gamers/Non Gamers in The United Kingdom, Finland and Spain 2008 (%)



Source: Video Gamers in Europe 2008 (ISFE Consumer Research).

Hours Spent Playing Video Games on a Typical Week 2008 (%)

	< 1 h	1-5 h	6-10 h	11-15 h	More than 15 h
16-19 years	8	42	30	11	8
20-24 years	9	43	29	10	9
25-29 years	8	48	28	8	8
Total (16-49 years)	9	47	27	8	7

Note: Figures based on a survey with active gamers in 15 European countries: Austria, Benelux, Czech Republic, Denmark, Finland, France, Germany, Italy, Latvia, Norway, Poland, Spain, Sweden, Switzerland, United Kingdom.

Source: Video Gamers in Europe 2008 (ISFE Consumer Research).

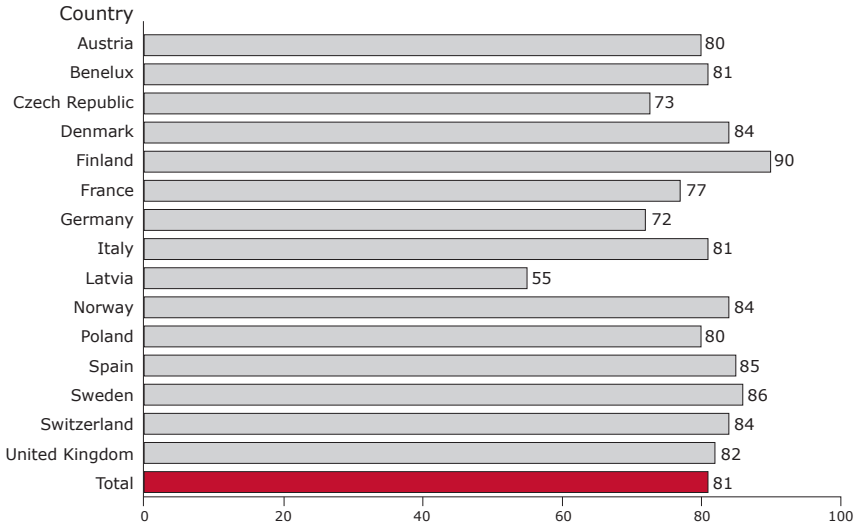
Game Playing as Social Medium 2008 (%)

Do you generally play games online by yourself or with/against other people?

	16-19 years	20-24 years	Total 16-49 years
Always on my own	11	15	18
Most of the time on my own	21	20	23
Sometimes on my own/sometimes with others	31	32	30
Most of the time with others	21	20	18
Always with others	16	13	12

Source: Video Gamers in Europe 2008 (ISFE Consumer Research).

Parents Playing with their Child/Children 2008 (%)



Base: Parents (active gamers) of children under the age of 16.

Source: Video Gamers in Europe 2008 (ISFE Consumer Research).

Motivations for Family Gaming 2008 (%)

	%
My child/children ask me to play with them	67
It's a fun activity for all the family	54
I can spend time with my child/children	47
I can monitor what games my child/children are playing	34
I can monitor how long my child/children are playing	24

Base: Parents (active gamers) of children under the age of 16 who play video games with their child/children.

Source: Video Gamers in Europe 2008 (ISFE Consumer Research).

Monitoring Videogame Content 2008 (%)

	Do you monitor what video games your child/children are playing?				
	Always	Most of the time	Sometimes	Rarely	Never
Austria	77	16	1	1	5
Benelux	44	34	6	8	9
Czech Republic	41	32	11	2	14
Denmark	53	28	6	4	10
Finland	61	27	6	2	4
France	49	23	10	8	9
Germany	59	21	6	5	9
Italy	56	21	10	2	11
Latvia	40	25	8	6	23
Norway	53	30	7	2	8
Poland	53	27	14	2	4
Spain	52	32	7	4	5
Sweden	25	30	25	12	7
Switzerland	64	20	5	5	5
United Kingdom	53	23	14	4	6
Total	52	26	9	4	8

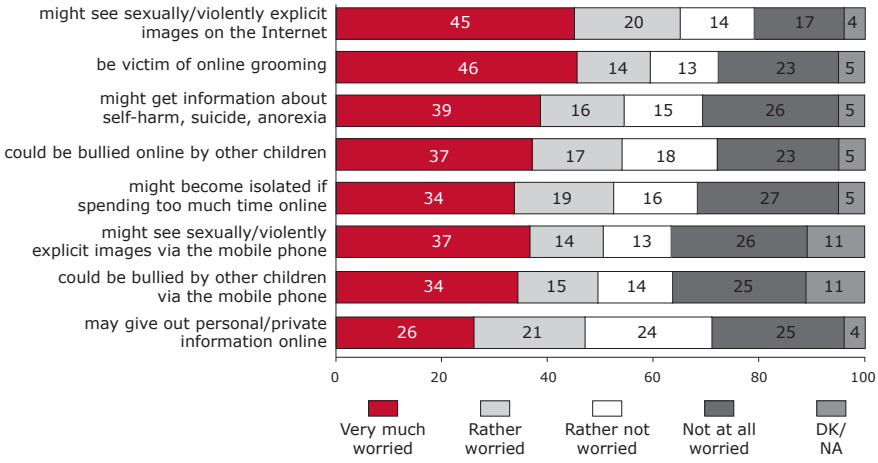
Base: All parents (active gamers) of children under the age of 16.

Source: Video Gamers in Europe 2008 (ISFE Consumer Research).

Risk

Parents Worries about Child's Use of Internet and Mobile Phone 2008 (%)

When your child uses the Internet or a mobile phone, how worried are you that he or she...



Source: Flash Eurobarometer 248, 2008 (European Commission).

Parents Asking about Online Activities 2008 (%)

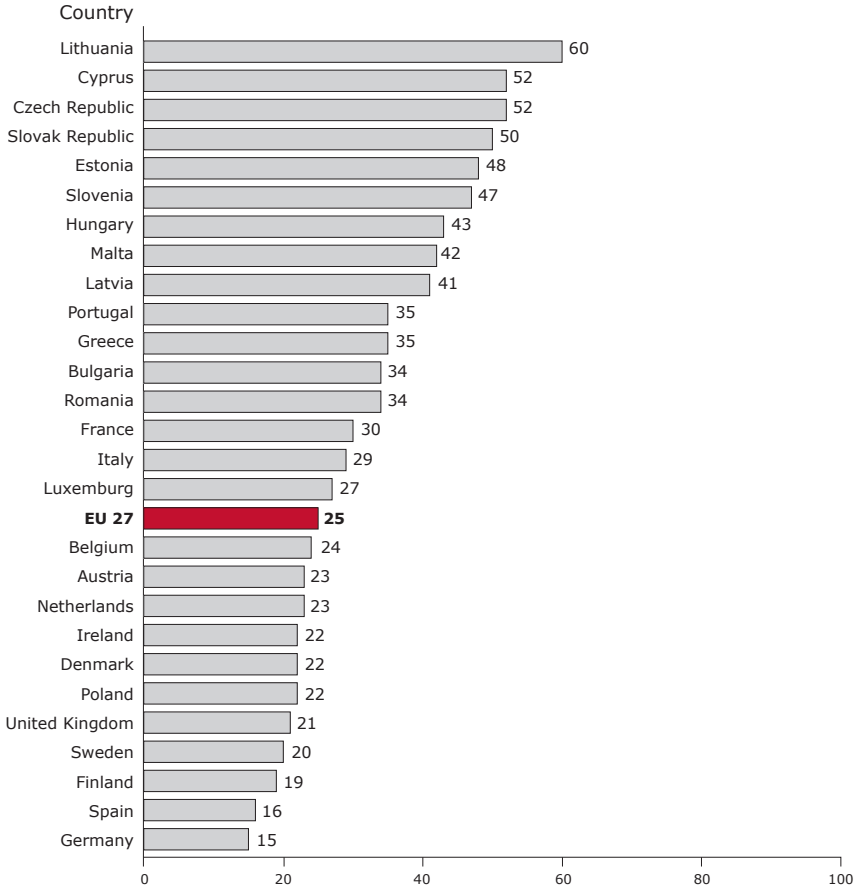
How often do you ask/talk to your child about what he/she is doing/did online?

	Always	Very frequently	Not very frequently	Never	DK/NA
United Kingdom	42	45	11	3	.
Spain	36	49	11	3	.
Germany	47	38	12	3	1
Ireland	46	38	10	5	1
Portugal	40	40	11	8	.
Greece	53	27	11	8	1
Cyprus	50	29	12	9	.
Luxemburg	35	43	17	5	.
Malta	26	51	14	9	1
Italy	43	34	10	13	1
Slovenia	31	44	20	6	.
EU 27	**35**	**39**	**16**	**9**	**1**
Finland	26	47	22	5	.
Austria	34	40	16	10	1
Poland	26	46	20	7	2
Hungary	22	47	23	8	.
Belgium	27	39	21	12	.
Netherlands	26	37	24	13	.
France	34	28	17	21	.
Romania	33	29	27	9	2
Sweden	14	47	31	7	1
Denmark	16	46	24	14	1
Latvia	25	36	24	15	1
Bulgaria	22	37	24	17	1
Lithuania	14	43	30	13	1
Slovak Republic	17	35	26	20	2
Estonia	19	31	30	18	2
Czech Republic	14	33	30	21	1

Base: Parents whose child uses the Internet from his/her own computer or from family computer at home.

Source: Flash Eurobarometer 248, 2008 (European Commission).

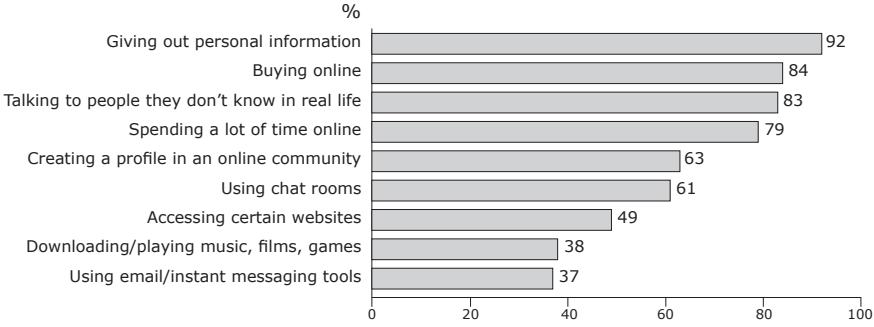
Share of Parents who Set No Restrictions when Child Uses Internet 2008 (%)



Base: Parents whose child uses the Internet.

Source: Flash Eurobarometer 248, 2008 (European Commission).

Which Online Activities are Not Allowed? (%)



Base: Parents whose child uses the Internet.

Source: Flash Eurobarometer 248, 2008 (European Commission).

Use of Filtering and Monitoring Software 2008 (%)

	Using			
Parents Internet Use	Filtering software	Monitoring software	None	DK/NA
Non-users	24	18	38	32
Occasional users	44	35	32	13
Frequent users	53	40	29	8

Base: Parents whose child uses the Internet at home.

Source: Flash Eurobarometer 248, 2008 (European Commission).

Reasons for Not Using Filtering or Monitoring Software 2008 (%)

Parents Internet Use	No need, I trust my child	Don't know how to access/use them	Don't believe in their efficiency	Other
Non-users	59	18	2	10
Occasional users	64	14	2	15
Frequent users	65	13	3	15

Base: Parents who do not use filtering or monitoring software.

Source: Flash Eurobarometer 248, 2008 (European Commission).

Television

Daily Reach (%) and Daily Viewing Time (min) 2007

	Children: age	Daily reach %	Viewing time min	Young Adults: age	Daily reach %	Viewing time min
Austria	3-11	56.1	78	12-49	55.9	114
Belarus	12-15	82.3	139	16-30	79.6	137
Belgium (north)	4-14	61.7	106	15-34	59.0	120
Belgium (south)	4-14	53.4	103	15-34	56.5	140
Bulgaria	4-14	61.0	141	15-35	58.8	159
Croatia	4-14	73.8	184	18-49	74.1	231
Cyprus	4-12/13-17	65.5/61.6	135/132	n.a.	n.a.	n.a.
Czech Republic	4-14	69.2	109	15-54	71.0	160
Denmark	3-11	58.9	83	15-49	64.9	136
Estonia	4-17	69.0	178	18-30	57.0	149
Finland	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.
France	4-10	85.5	133	15-34	76.7	164
Germany	3-13	57.7	87	14-49	66.2	178
Greece	4-14	72.5	156	15-45	75.0	206
Hungary	4-14	72.4	188	18-49	71.0	216
Iceland	n.a.	n.a.	n.a.	12-29	78.1	110
Ireland	4-14	61.8	143	15-34	56.0	147
Italy	4-14	80.1	150	15-34	71.8	155
Latvia	4-14	67.3	166	18-30	52.4	133
Lithuania	4-14	66.0	152	15-34	62.4	163
Luxembourg[1]	n.a.	n.a.	n.a.	15-34	77.0	140
Macedonia, FYR of	n.a.	n.a.	n.a.	14-49	96.6	273
Netherlands	6-12	74.0	115	20-34	77.0	167
Norway	3-11	61.6	87	12-34	58.6	121
Poland	4-15	67.8	162	16-49	66.0	201
Portugal	4-14	79.4	161	15-24	73.8	160
Romania	4-14	67.8	188	18-49	66.2	192
Russia	4-12	68.0	168	18-34	64.0	173
Serbia	4-14	70.3	239	15-49	68.0	242
Slovakia	4-14	67.3	129	14-49	63.1	158
Slovenia	4-14	62.0	138	15-24	49.0	98
Spain	4-12	72.7	145	13-24	68.3	147
Sweden	3-14	65.4	100	15-34	61.7	125
Switzerland	3-14	51.8	59	15-49	63.3	119
Turkey	5-11	73.8	206	20-34	62.3	182
Ukraine	4-13	71.8	141	14-49	74.8	175
United Kingdom	4-15	63.7	134	16-34	64.7	176

[1] 2007/2008

Source: Television 2008 International Key Facts (processed).

TV Programming for Children and Young People by Public Service Channels in Europe 2005 and 2007 (hours)

Country	Channel	Hours 2005	Hours 2007
Austria	ORF 1	1 619	1 619
	ORF 2	n.a.	2
Belgium (VLG)[1]	VRT-Canvas/Ketnet	2 204	2 529
Belgium (CFR)	RTBF 1	n.a.	n.a.
	RTBF 2	n.a.	n.a.
Bulgaria	Channel 1	271	n.a.
	TV Bulgaria (satellite)	425	n.a.
Switzerland	SRG-SSR SF 1	23	6
	SRG-SSR SF 2	280	255
	SRG-SSR TSR 1	84	n.a.
	SRG-SSR TSR 2	1 615	1 424
	SRG-SSR TSI 1	478	515
	SRG-SSR TSI 2	246	167
Czech Republic	CT1	1 278	1 107
	CT2	462	699
Germany[2]	ZDF	544	572
Denmark	DR 1	834	n.a.
	DR 2	2	n.a.
	TV2 DK	719	n.a.
	TV2 Zulu	480	n.a.
Estonia	ETV	497	560
Finland	YLE TV1	207	129
	YLE TV2	876	794
	MTV 3	310	238
France[3]	France 2	23	421
	France 3	n.a.	42
	France 5	n.a.	143
Great Britain	BBC 1	740	466
	BBC 2	1 182	1 589
	Channel 4	297	229
	ITV	841	510
Croatia	HRT 1	272	155
	HRT 2	n.a.	695
Hungary	MTV1	404	309
	MTV2	556	n.a.
Ireland	RTE 1	55	55
	Network 2	1 672	1 762
Iceland	RUV	584	554
Lithuania	LTV	236	144
Latvia	LTV1	n.a.	n.a.
Malta	TVM	476	n.a.
Netherlands	Ned 1	5	185
	Ned 2	10	19
	Ned 3/Z@ppelin	3 050	4 062
Norway	NRK1	965	1 055
	NRK2	18	30
	TV2 Norway	498	n.a.
Poland	TVP 1	740	709
	TVP 2	330	188

(cont.) **TV Programming for Children and Young People by Public Service Channels in Europe 2005 and 2007 (hours)**

Country	Channel	Hours 2005	Hours 2007
Portugal	RTP1	316	207
	RTP2	1 891	817
Romania	TVR1	37	n.a.
	TVR2	124	n.a.
Russia	Channel One	373	157
Sweden	SVT 1	777	930
	SVT 2	6	11
Slovenia	SLO1	894	841
	SLO2	173	126
Slovakia	STV 1	n.a.	n.a.
	STV 2	n.a.	n.a.
Turkey[4]	TRT 1	323	n.a.
	TRT 2	2	n.a.
	TRT Gap	134	n.a.

The tables include programming for children and young people in various categories such as ”entertainment”, ”education” and ”animation”.

[1] No data for VRT1.
[2] No data for ARD, Arte.
[3] No data for Arte.
[4] No data for TRT 3/4.

Source: European Audiovisual Observatory *Yearbook 2008: Volume 2, ‘Trends in European Television’.*

Number of TV Channels Available in European Countries 2008

Country	Children's channels	Total no. of channels
Austria	16	320
Belgium (CFR)	16	173
Belgium (DSG)	1	72
Belgium (VLG)	14	188
Bulgaria	5	96
Cyprus	0	55
Czech Republic	9	184
Germany	16	499
Denmark	6	268
Estonia	8	97
Spain	20	393
Finland	9	142
France	21	492
Great Britain	28	638
Greece	2	208
Croatia	6	120
Hungary	10	183
Ireland	28	574
Italy	14	380
Lithuania	5	113
Luxembourg	17	150
Latvia	9	132
Malta	7	81
Netherlands	12	416
Poland	15	188
Portugal	10	122
Romania	13	173
Sweden	7	227
Slovenia	3	129
Slovakia	5	60
Turkey	6	356

Note: Free to air channels on satellite have been counted only in their country of establishment, even if they are, in practice, available in most European countries.

Source: European Audiovisual Observatory *Yearbook 2008: Volume 2, 'Trends in European Television'.*

Children's DVD Retail Market Shares 2007 (%)

	%
Denmark	25.0
France	7.4
Italy	19.6
Norway	25.0
Spain	18.0
United Kingdom	11.7
Western Europe	10.7

Source: European Audiovisual Observatory *Yearbook 2008: Volume 3, 'Film and Home Video'.*

Audio-Visual Equipment in Households 2008 (%)

	TV households %	Multiset (>1 TV-set) %	VCR	DVD player	PVR/DVR
			in % of TV households		
Austria	97.1	41.0	58.0	41.0	4.0
Belarus	95.6 [1]	40.0 [1]	26.0 [2]	n.a.	n.a.
Belgium	98.5	37.3	72.6	66.8	n.a.
Bulgaria	99.2	40.2	9.7	19.7	n.a.
Croatia	97.5	29.3	31.4	41.6	n.a.
Cyprus	100	82.0	45.0	70.0	3.0
Czech Republic	97.8	30.0	52.2	44.6 [3]	n.a.
Denmark	97.0	51.0	64.7	76.2	0.8
Estonia	97.1	36.6	40.1	34.6	0.5
Finland	94.0	44.0	61.0	60.0	21.0
France	97.4	n.a.	65.4	85.4	7.7
Germany	98.8	33.5	54.3	51.8	2.9
Greece	100	59.0	52.0	n.a.	n.a.
Hungary	98.0	42.2	43.7	48.7	n.a.
Iceland	97.0	64.3	81.9	89.4	n.a.
Ireland	98.0	52.0	67.0	74.0	5.0
Italy	97.9	59.4	56.7	55.9	1.1
Latvia	98.0	28.6	41.9	33.6	n.a.
Lithuania	99.0	37.3	20.3	29.3	n.a.
Luxembourg	99.0	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.
Macedonia, FYR of	96.3	52.0	39.2	61.7	n.a.
Netherlands	97.7	n.a.	42.9	60.2	9.2
Norway	99.0	36.8	55.4	75.7	10.3
Poland	96.7	26.5	34.6	37.2	n.a.
Portugal	99.7	76.8	53.2	57.2	n.a.
Romania	92.4	31.0	13.0	4.5 [4]	n.a.
Russia	99.5 [4]	45.7	44.2	43.0	n.a.
Serbia	96.3	33.0	18.4	35.4	0 [5]
Slovakia	98.2	35.5	32.6	33.3	1.9
Slovenia	99.0	35.0	42.3	51.8 [3]	0.2
Spain	99.5	61.0	53.1	69.8	n.a.
Sweden	96.5	55.0	54.2	63.1	14.0
Switzerland	94.0	27.3	50.5	64.5	6.1
Turkey	98.8	39.3	0.8	15.3	0.1
Ukraine	95.8	20.1	10.6	23.0	n.a.
United Kingdom	97.6	63.3	64.5	75.7	18.1
TOTAL Europe	95.6	44.0 [7]	45.1 [8]	51.4 [9]	n.a.
EU 26[6]	**95.4**	**47.2** [7]	**53.3** [8]	**59.0** [10]	**n.a.**

[1] Estimate.
[2] Data from 2004: 48% of urban population.
[3] Data includes DVD recorder.
[4] Data are for cities 100 000+.
[5] Less than 1%.
[6] Without Malta.
[7] Average without France, Luxembourg and Netherlands.
[8] Average without Luxembourg.
[9] Average without Greece and Luxembourg.
[10] Average without Belarus, Greece and Luxembourg.

Source: Television 2008: International Key Facts (IP Network, local institutes).

Källor (Statistik)

Sverige

Findahl, O: *Svenskarna och Internet 2009*, World Internet Institute, Gävle, 2009. www.wii.se

Findahl, O, and Zimic, S: *Unga svenskar och Internet 2008,* World Internet Institute, Hudiksvall, 2008. www.wii.se

Nordicom-Sveriges Mediebarometer 2008, Nordicom, Göteborgs universitet, Göteborg, 2009. www.nordicom.gu.se

Nordicom-Sverige: Preliminära data (första halvåret) från undersökningen Mediebarometern 2009, Nordicom, Göteborgs universitet, Göteborg, 2009. www.nordicom.gu.se

Ungar & Medier 2008, Medierådet, Stockholm, 2008. www.medieradet.se

Europa

Eurostat: http://epp.eurostat.ec.europa.eu/ (2009-05-05)

Flash Eurobarometer 248 'Towards a Safer Use of the Internet for Children in the EU: A Parents' Perspective'. European Commission, Luxembourg, 2008.

http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/surveys/index_en.htm (2009-05-05)

Livingstone, S, and Haddon, L: *EU Kids Online: Final Report.* LSE, London: EU Kids Online. (EC Safer Internet Plus Programme Deliverable D6.5), 2009. www.lse.ac.uk/collections/EUKidsOnline/

Television 2008: International Key Facts. (15th Edition) IP Network and RTL Group, Cologne, 2008. www.ip-deutschland.de

Video Gamers in Europe 2008. ISFE Consumer Research April 2008, Interactive Software Federation of Europe, Brussels, 2008. www.isfe.eu

Yearbook 2008. Film, Television and Video in Europe, Volume 2: 'Trends in European Television' and *Volume 3: 'Film and Home Video',* European Audiovisual Observatory, Strasbourg, 2008. www.obs.coe.int

Årsböcker från
The International Clearinghouse on Children, Youth and Media

Thomas Tufte & Florencia Enghel (Eds): *Youth Engaging With the World. Media, Communication and Social Change*. Yearbook 2009.

Norma Pecora, Enyonam Osei-Hwere & Ulla Carlsson (Eds): *African Media, African Children. Yearbook 2008.*

Karin M. Ekström & Birgitte Tufte (Eds): *Children, Media and Consumption. On the Front Edge. Yearbook 2007.*

Ulla Carlsson & Cecilia von Feilitzen (Eds): *In the Service of Young People? Studies and Reflections on Media in the Digital Age. Yearbook 2005/2006.*

Cecilia von Feilitzen (Ed.): *Young People, Soap Operas and Reality TV. Yearbook 2004.*

Cecilia von Feilitzen & Ulla Carlsson (Eds): *Promote or Protect? Perspectives on Media Literacy and Media Regulations. Yearbook 2003.*

Cecilia von Feilitzen & Ulla Carlsson (Eds): *Children, Young People and Media Globalisation. Yearbook 2002.*

Cecilia von Feilitzen & Catharina Bucht: *Outlooks on Children and Media. Child Rights, Media Trends, Media Research, Media Literacy, Child Participation, Declarations. Yearbook 2001.*

Cecilia von Feilitzen & Ulla Carlsson (Eds): *Children in the New Media Landscape. Games, Pornography, Perceptions. Yearbook 2000.*

Cecilia von Feilitzen & Ulla Carlsson (Eds): *Children and Media. Image, Education, Participation. Yearbook 1999.*

Ulla Carlsson & Cecilia von Feilitzen (Eds): *Children and Media Violence. Yearbook 1998.*

Andra publikationer om barn, unga och medier

Young People in the European Digital Media Landscape. A Statistical Overview with an Introduction by Sonia Livingstone and Leslie Haddon. 2009.

Cecilia von Feilitzen: *Influences of Mediated Violence. A Brief Research Summary.* International Clearinghouse on Children, Youth and Media in co-operation with UNESCO, 2009.

Den kompetenta gamern. En konferens om ny mediekompetens. Rapport från Nordiskt kulturforum 23 november 2007. *Nordicom Information* 2, 2008.

Ingegerd Rydin & Ulrika Sjöberg (Eds): *Mediated Crossroads. Identity, Youth Culture and Ethnicity. Theoretical and Methodological Challenges.* Nordicom, University of Gothenburg, 2008.

Ulla Carlsson, Samy Tayie, Geneviève Jacquinot-Delaunay and José Manuel Pérez Tornero (Eds): *Empowerment Through Media Education. An Intercultural Dialogue.* The International Clearinghouse on Children, Youth and Media in co-operation with UNESCO, Dar Graphit and the Mentor Association, 2008.

Ulla Carlsson (Ed.): *Regulation, Awareness, Empowerment. Young People and Harmful Media Content in the Digital Age.* International Clearinghouse on Children, Youth and Media in co-operation with UNESCO, 2006.

Maria Jacobson: *Young People and Gendered Media Messages.* International Clearinghouse on Children, Youth and Media, 2005.

Simon Egenfeldt-Nielsen & Jonas Heide Smith: *Playing with Fire. How do Computer Games Influence the Player?* International Clearinghouse on Children, Youth and Media, 2004.

Ingegerd Rydin (Ed.): *Media Fascinations. Perspectives on Young People's Meaning Making.* Nordicom, Göteborg University, 2003.

The International Clearinghouse on Children, Youth and Media

NORDICOM

Nordiskt Informationscenter för Medie- och Kommunikationsforskning

Göteborgs universitet
Box 713, SE 405 30 Göteborg
Telefon +46 31 786 00 00
Fax +46 31 786 46 55

www.nordicom.gu.se | E-post: info@nordicom.gu.se

norden

UNIVERSITY OF GOTHENBURG

ISBN 978-91-89471-83-2