

# Tidskrift

*för lärarutbildning  
och forskning*

*Journal of  
Research in Teacher Education*

nr 1-2 2005





# Tidskrift

*för lärarutbildning och forskning*



Nr 1-2/2005

Årgång 12

**FAKULTETSNÄMNDEN FÖR LÄRARUTBILDNING**  
**THE FACULTY BOARD FOR TEACHER EDUCATION**

## Tidskrift för lärarutbildning och forskning nr 1-2 2005 årgång 12

**Tidskrift för lärarutbildning och forskning** (fd *Lärarutbildning och forskning i Umeå*) ges ut av Fakultetsnämnden för lärarutbildning vid Umeå universitet. Syftet med tidskriften är att skapa ett forum för lärarutbildare och andra didaktiskt intresserade, att ge information och bidra till debatt om frågor som gäller lärarutbildning och forskning. I detta avseende är tidskriften att betrakta som en direkt fortsättning på tidskriften *Lärarutbildning och forskning i Umeå*. Tidskriften välkomnar även manuskript från personer utanför Umeå universitet.

*Tidskrift för lärarutbildning och forskning* beräknas utkomma med fyra nummer per år.

*Ansvarig utgivare:* Dekanus Rolf Hedquist 090/786 59 61

*Redaktör:* Fil.dr Gun-Marie Frånberg, 090/786 62 05,

e-post: gun-marie.franberg@educ.umu.se

*Bildredaktör:* Doktorand Eva Skåreus

e-post: eva.skareus@educ.umu.se

### *Redaktionskommitté:*

Docent Håkan Andersson, Pedagogiska institutionen

Professor Åsa Bergenheim, Pedagogiskt arbete

Docent Per-Olof Erixon, Institutionen för estetiska ämnen

Professor Johan Lithner, Matematiska institutionen

Doktorand Eva Skåreus, Institutionen för estetiska ämnen

Universitetsadjunkt Ingela Valfridsson, Institutionen för moderna språk

Professor Gaby Weiner, Pedagogiskt arbete

### *Redaktionens adress:*

*Tidskrift för lärarutbildning och forskning*, Gun-Marie Frånberg, Värdegrundscentrum, Umeå universitet, 901 87 UMEÅ.

*Grafisk formgivning:* Eva Skåreus och Tomas Sigurdsson, Institutionen för estetiska ämnen

*Illustratör:* Eva Skåreus

*Original:* Print & Media, Umeå universitet

*Tryckeri:* Danagårds grafiska, 2005:2000734

*Tekniska upplysningar till författarna:*

*Tidskrift för lärarutbildning och forskning* framställs och redigeras ur allmänt förekommande Mac- och PC-program. Sänd in manuskript på diskett eller som e-postbilaga.

*Distribution:* Lösnummer kostar 50 kronor + porto (dubbelnummer 80 kronor + porto) och kan beställas från Lärarutbildningens kansli, Umeå universitet, 901 87 UMEÅ.

Helårsprenumeration kostar 140 kronor + porto. Pg 1 56 13 - 3, ange Tidskrift för lärarutbildning och forskning i Umeå, konto 600001400, samt avsändare. Använd gärna det förtryckta inbetalningskortet.

Tidskriften distribueras gratis till institutioner inom lärarutbildningen i Umeå.

*Tidskrift för lärarutbildning och forskning* är från och med nr 1/1999 utlagd som elektronisk tidskrift på den hemsida som Fakultetsnämnden för lärarutbildning i Umeå har: <http://www.educ.umu.se>. Förbehåll mot detta måste göras av författaren före publicering.

© författarna, illustratörer

# Innehåll

<b>REDAKTIONELLT</b> .....	7
<b>ARTIKLAR</b>	
<i>Tomas Bergqvist</i> IT och lärande – i skola och lärarutbildning .....	11
<i>Jonas Carlquist</i> Att spela en roll. Om datorspel och dess användare .....	23
<i>Elza Dunkels</i> Nätkulturer – vad gör barn och unga på Internet? .....	41
<i>Johan Elmfeldt och Per-Olof Erixon</i> Genrer och intermedialitet i litteratur- och skrivundervisning – teoretiska utgångspunkter och empiriska iakttagelser .....	51
<i>AnnBritt Enochsson</i> Ett annat sätt att umgås – yngre tonåringar i virtuella gemenskaper .....	81
<i>Anders Gedionsen, Else Søndergaard, Jane Buus Sørensen</i> När moderniteten i læreruddannelsen møder virkeligheden .....	101
<i>Ylva Hård af Segerstad och Sylvana Sofkova Hashemi</i> Skrivandet, nya media och skrivstöd hos grundskoleelever .....	119
<i>Patrik Hernwall</i> Virtual Society: skillnad, tillgång, frånvaro – om villkoren för inträdet i cybersamhället .....	137
<i>Bertil Roos</i> Examination och det lärande samhället .....	155
<i>Eva Skåreus</i> Du sköna nya värld .....	177
<b>FÖRFATTARE I DETTA NUMMER</b> .....	195
<b>FÖREGÅENDE ÅRS NUMMER</b> .....	196
<b>FÖRFATTARVÄGLEDNING</b> .....	199



# Nätkulturer – vad gör barn och unga på Internet?

*Elza Dunkels*

## **Abstract**

Syftet med artikeln är att belysa några frågor som rör barns och ungas nätkulturer. Det finns undersökningar som tyder på ett glapp mellan vuxnas och barns syn på de risker som är förknippade med Internet och mycket talar för att många barn är hänvisade till jämnåriga vid utvecklandet av motstrategier. Med utgångspunkt i fyra berättelser om unga medborgare diskuteras ungas nätanvändning och tänkbara förklaringar till att nätets infödda, de som vuxit upp med Internet som en väsentlig del av sin barndom, tycks tänka på ett sätt om datormedierad kommunikation och vuxna på ett annat.

They're selling razor blades and mirrors  
in the street

I pray when I'm coming down,  
you'll be asleep

If I ever hurt you, your revenge  
will be so sweet

Because I'm scum, and I'm your son

Robbie Williams: *Come Undone*, 2003

## **Fredrik'**

Fredrik är 13 år och har ett genomarbetat *krypin*, som är namnet på det utrymme användarna förfogar över, på nätgemenskapen *Lunarstorm*. Här har kamraterna fått skriva tre ord var om honom.

*Snäll, envis, snygg.*

*Världens bästa vän.*

*Fotboll, fotboll, fotboll.*

*Lång, blond, snäll.*

*Två snygga syrror.*

*Ingen utan dig.*

Varje eftermiddag och kväll ska meddelanden läsas och besvaras. Kända och okända besökare i Fredriks krypin skriver något för att kommentera och söka kontakt. Några av dem han umgås med på nätet bor i andra bostadsområden och i andra städer och dem har han lärt känna genom Lunarstorm, men de allra flesta är vänner han träffar ofta även i riktiga livet<sup>2</sup>. Fredriks glädje över att synas är stor, så stor att han ofta sitter vid datorn istället för att gå ut på kvällen. Bekräftelsen från andra blir större här och han kan själv välja vilka kontakter han har med andra och hur mycket av sig själv han vill exponera. Fredrik känner sig ofta otrygg i sin växande kropp, men på Lunarstorm syns bara ett foto som han är mycket nöjd med.

### *Maria*

Maria blev bara 12 år, sedan tog en olycka hennes liv. Kort tid efter olyckan skapade några av hennes närmaste kamrater en användare i Marias namn på den nätgemenskap de vanligen använder. I presentationen placerade de en bild och skrev några rader om Maria och om olyckan. Gästboken fylldes snabbt med meddelanden; berättelser om Marias liv och vittnesmål om sorg, ilska och förtvivlan. Till en början var det de närmaste vännerna som skrev, men så småningom utökades kretsen till att omfatta bekanta och även sådana som inte kände Maria,

men som berörts av hennes öde. Långt efter att vuxnas krishantering klingat av finns denna virtuella minneslund kvar för den som vill sörja lite till. Ett drygt år efter olyckan är strömmen av meddelanden i gästboken mindre, men ökar vid särskilda tillfällen; årsdagar, födelsedagen, när en liknande olycka sker.

### *Frida*

Frida är 15 år och duktig fotbollsspelare. Hennes lag har en liten webbplats där en förälder har lagt ut fotografier av alla spelare med namn, tröjnummer och lite spelstatistik. En dag när Frida kommer in i skolans datorsal, får hon till sin förtjusning se att någon har lagt bilden på henne som bakgrundsbild på flera datorer. Frida har även andra bilder av sig själv ute på nätet, bland annat på webbplatsen *Snyggast*. Där har hon och en kompis lagt ut bilder där de fotograferat varandra i vackra underkläder eller underkläderliknande plagg. Dessa bilder kan sedan webbplatsens besökare betygsätta. De bilder som får flest poäng hamnar på en topplista.

Nätet har gjort det lättare, på gott och ont, att sprida material. Lika lätt som Frida fotograferar sig själv med webbkameran och lägger ut bilden på nätet, lika lätt är det för någon annan att spara bilden på sin egen dator för att publicera den någon annanstans, utanför Fridas kontroll

så att bilden där hon är 15 år och klädd i underkläder kan ligga kvar på nätet för evigt.

### *Mohammed och Daniel*

Mohammed och Daniel sitter vid samma dator och skrattar. De är 16 år och låtsas vara *Veronica\_14* ute på en lokal chat för den stad de bor i. Efter en stund vill *SexeeBoy\_15* chatta i enrum med Veronica. Någon formulering hos chatpartnern får pojkarna att fundera över om detta verkligen är en jämnårig eller om det kan vara en vuxen. I ett försök att få den andre att avslöja sin ålder ställer de frågan om den som påstår sig vara en 15-årig pojke kan köpa ut öl.

*SexeeBoy\_15: Ja, vi kan väl ses. Var bor du?*

*Veronica\_14: [stadsdel].*

*SexeeBoy\_15: OK, jag kan vara på [köpcentrum] om 15 min.*

*Veronica\_14: Hur känner jag igen dig?*

*SexeeBoy\_15: Jag har en grå Volvo och brun skinnjacka.*

Listen har lyckats och pojkarna bevakar köpcentret lite diskret och får se en grå Volvo cirkla runt vändplanen och en man som de bedömer vara i 45-årsåldern i brun skinnjacka vänta länge för att sedan åka därifrån.

Nu har det gått några år och Mohammed och Daniel är idag unga vuxna som ibland ägnar sena kvällar åt att leta upp pedofiler, som de uttrycker det, på lokala chattar för att stämma träff med dem. De har vissa favoritplatser där de kan ligga gömda. Om det dyker upp en misstänkt pedofil har de fotograferat och antecknat bilnummer, men även attackerat bilen med stenar, färg och glasflaskor.

### *Nätgemenskaper*

En nätgemenskap (*net community* på engelska) är en mötesplats på nätet. Dessa mötesplatser kan se olika ut beroende på målgrupp, syfte och skapare. Vanligt är att gränssnittet mot användaren är en webbsida, så att användare inte behöver installera särskilda program. Det är ofta ett krav att man registrerar sig som medlem för att kunna besöka en nätgemenskap. Varje användare kan presentera sig på det sätt hon själv väljer och kan se vilka som samtidigt är uppkopplade. Lite slarvigt skulle man kunna klassificera de system för internkommunikation som används på många arbetsplatser och skolor, exempelvis *Firstclass* som nätgemenskaper, eftersom även de är forum där användarna kan mötas, kommunicera, visa upp vilka de är och vad de är intresserade av. Ett huvudsyfte för de flesta nätgemenskaper kan sägas vara att komma i kontakt med likasinnade. Därför blir

det viktigt att en nätgemenskap tillhandahåller möjligheter att definiera vad som gör andra till likasinnade; ålder, intressen, bostadsort, politisk hemvist. Det finns mängder av nätgemenskaper, allt från globala där det gemensamma kan vara ett visst intresse, till lokala där det förenande är just att man bor på samma ort. *Lunarstorm* med sina dryga tio procent av Sveriges befolkning som medlemmar är en av de i särklass största nätgemenskaperna på svenska.

I de olika presentationerna på *Lunarstorm* sprids vittnesmål om vänskap och kärlek, likväl som sorgliga och tankeväckande dikter om krig, ensamhet och utanförskap – sådant som upptar många tonåringars tankar. Vi känner igen funktionerna på *Lunarstorm* från det analoga livet; dagboken som får dela ens innersta tankar, poesiboken där man samlar högrävande och pekorala, men högst angelägna, verser om livet, kompisboken där vänner får skriva några rader om hur viktig man är i deras liv, brevvänner som man kan hålla nära kontakt med på lagom avstånd, timplånga telefonsamtal till de närmaste vännerna som man ändå ser dagligen. *Lunarstorm* är samma företeelser, bara i lite ny form. I samma forum frodas även trakkasserier och förtal. En konflikt som sköts på nätet sker ofta med hårdare ord än i verkligheten, eftersom skärmen ger en känsla av anony-

mitet (Bjørnstad, 2002), även i de fall man är helt öppen med sin identitet. Fredrik berättar om en sådan konflikt, där han skrivit otrevliga saker i en skolkamrats gästbok.

*I: Har du sagt det till honom på skolan någon gång?*

*Fredrik: Nej! Det vågar jag inte! Han går ju i nian!*

Det Fredrik berättar om bekräftas av studier (Bjørnstad, 2002); här kan man säga sådant man inte vågar säga öga mot öga, vilket kan leda till att konflikten trappas upp när alla inblandade har en bedräglig känsla av att inte behöva ta ansvar för det de säger.

### *Teknikutveckling*

Dahlgren (1998) använder uttrycket *mentala hästkärror* för att illustrera hur svårt vi har att ta till oss ett nytt medium. Dahlgren pekar på det faktum att de första bilarna liknade hästkärror, (se figur 1), trots att chauffören inte hade kuskens behov av kommunikation med hästen. Tankemönstret från hästkärrorna fanns kvar hos dem som formgav de första bilarna.





Figur 1. Tidig bilmodell. Notera även hästkärren i bakgrunden.

Så småningom bröts dessa tankemönster och bilen fick en egen form som var anpassad till dess unika förutsättningar. Många vuxna bär på mentala hästkärror i förhållandet till modern informations- och kommunikationsteknik. Exempelvis såg de första digitala produktionerna ut som böcker, fast på skärmen, även om det digitala mediet i själva verket tillät fler strukturer. Skaparna av det nya innehållet använde formen från det gamla mediet, trots att det många gånger var begränsande, istället för att fullt ut utnyttja det nya mediets alla möjligheter (Andersson *et al*, 2001). Nätets infödda, de barn och unga som vuxit upp med Internet som en väsentlig del av sin barndom, tycks inte ha detta problem. Den virtuella minneslund som växte kring Maria skapades av barn med hjälp av

verktyg som var tänkta för något annat. Vuxna hade skapat förutsättningarna, men det var barnens fantasi som gav form åt det behov de hade. All teknikintroduktion tycks följa samma mönster; det tar lång tid innan vi har anpassat oss till tekniken och anpassat tekniken för våra behov. Man kan urskilja tre stadier som jag menar återkommer vid varje introduktion av ny teknik.

Det första stadiet är när en teknik först introduceras som konsumentprodukt. De tänkta konsumenterna har då inte hunnit förstå teknikens användningsområden och varningar för dess negativa sidor börjar höras. De typiska användarna är de som brukar kallas tidiga anammarare och kännetecknas av hög teknisk kompetens. Under detta stadium förmår vi inte skilja mediet och innehållet åt. Ett exempel är något som kom att kallas videovåldsdebatten i slutet av 70- och början av 80-talet (Höjdestrand, 1997). Videon var fortfarande dyr och krånglig teknik och de varningar som dök upp fick stor spridning. Mediet video fick en laddning av våldsfilmerna som *Motorsågsmassakern* och ordet video var under en period synonymt med det som kallades videovåld.

Så småningom avladdas en teknik och användarnas syn nyanseras i takt med att produkten

blir vanligare. Vi befinner oss då i det andra stadiet då tekniken finns hos en stor del av befolkningen och då de flesta har accepterat att det finns för- och nackdelar hos tekniken. Under det här stadiet måste konsumenten vänja sig vid allt som tekniken medför och man upptäcker problem som kan skyllas på ovana. Antalet användare ökar med stor hastighet och de vana användarna ser som sin uppgift att hjälpa nybörjarna. Stadiet kan illustreras av den välmenande instruktion som inledde telefonkatalogen år 1960, (se figur 2). Televerket ansåg det nödvändigt, trots att tekniken inte var ny, att instruera användaren avseende uppförande.

Det tredje och sista stadiet infinner sig när tekniken är integrerad i våra liv; den har blivit vardagsteknik. Den typiska användaren kan sägas vara vem som helst och kraven på teknisk kompetens är låg. Betecknande för stadiet är att de flesta användare inte längre betraktar tekniken som teknik utan som ett verktyg bland andra. Själva tekniken har hamnat i bakgrunden, blivit genomskinlig, och användningsområdet har hamnat i fokus. Exempel på teknik som blivit vardagsteknik idag är telefonen och bilen (Dunkels, 2003a). För de flesta användare är telefonen inte teknik i första hand. Det intressanta är istället vad telefonen kan hjälpa oss med. På samma sätt finns ett fåtal bilister som är intresserade av



Figur 2. Utdrag ur telefonkatalogen 1960. Tele-museum, Stockholm.

bilen som sådan, medan de flesta är intresserade av att ta sig från ett ställe till ett annat.

Placerar vi in datormedierad kommunikation i den här modellen, ser vi att nätet infödda i stor utsträckning befinner sig i stadium tre. Hern-wall (2003) menar att nätet utgör en "arena för

olika former av kommunikation eller interaktion, snarare än ett teknikanvändande *per se*". För de flesta vuxna är alternativet att alternera mellan de första två stadierna för att korta stunder befinna sig i det tredje. I den mån medvetenhet är till nytta för att bryta föräldrade tankemönster kan modellen hjälpa oss. Om vi kan identifiera oss själva, som personer eller grupp, i ett visst stadium, kan det möjligen vara lättare att arbeta sig förbi hästkärrorna.

### *Vuxna på nätet*

Många vuxna har börjat besöka nätet i syfte att orientera sig eller övervaka barns och ungas nätanvändning. Vanliga argument för vuxna att besöka ungas mötesplatser liknar de som ligger bakom *Föräldrar på stan* och liknande satsningar (Föräldrar på stan, 2003). I korthet går det ut på att vuxna måste visa sig ute och även ingripa när de identifierar oönskade händelser. När en vuxen som är engagerad i *Föräldrar på stan* exempelvis hjälper berusade ungdomar hem, får kanske en förälder på nätet istället påpeka för unga nätanvändare att förtal är lika olagligt på nätet som i riktiga livet. Samtidigt pågår en debatt i Sverige och andra länder om vuxna som utnyttjar nätet för att förgräpa sig på barn och diskussioner förs om hur man bäst skyddar barn från dessa vuxna. Det blir då viktigt att vuxna med goda avsikter som befinner sig på

ungas samlingsplatser på nätet är mycket, för att inte säga överdrivet, tydliga med sin identitet och agenda. Det blir den vuxnas ansvar att se till att inga missförstånd uppkommer.

Det här handlar återigen om att det uppstår problem när vi konfronteras med ett nytt medium. Vi har svårt att vänja oss vid det som är nytt och använder gärna våra mentala hästkärror för att förstå det nya. Begränsningar i tankemönstren kan göra att vuxna som befinner sig ute på nätet inte har funderat över på vilka sätt deras närvaro kan vara problematisk och på vilka sätt den kan vara till nytta. Det är inte möjligt att kontrollera vilka som använder nätet och hur de använder det. Det är ett faktum vi måste förhålla oss till. Vi har andra företeelser omkring oss som vi inte heller kan kontrollera, men som vi helt eller delvis lyckats leva med. Ett exempel är trafiken, som är ett av de största hoten mot våra liv och vår hälsa (SCB, 2004). Trots detta höjs inte röster som föreslår nedläggning av trafiken. Istället söker vi strategier för att hantera trafikens negativa sidor; cykelhjälm, övergångsställen, fartbegränsning.

Innan vi som inte är infödda nätanvändare tagit steget in i det tredje stadiet måste vi ständigt problematisera vårt förhållande till datormedierad kommunikation. Exempelvis ser jag det

som mycket viktigt att alla kontakter med barn sker på ett sätt som dels undanröjer alla misstankar om att jag är en farlig vuxen och dels uppmanar barn att följa de rekommendationer som brukar ges, bland annat att aldrig besvara kontaktförsök från okända vuxna på nätet (Dunkels, 1999). Det skulle alltså kunna verka lockande att genomföra dolda observationer av barns nätaaktiviteter, då sådana undersökningar förmodligen skulle producera intressanta data. Enligt min mening måste vi dock avstå från den möjligheten av etiska skäl.

### *Forskningsfrågor*

Berättelserna ovan är exempel på barns och ungas nätkulturer. I mina doktorandstudier vill jag ta reda på hur barn själva ser på det Mohammed och Daniel var med om. Tycker de att det är obehagligt, eller accepterar de det som ett vanligt inslag i nätanvändningen? Hur hantarer de obehagligheter och hur har de utvecklat sina strategier? Är det vanligt att man litar mer till sin egen förmåga att lösa problemen, så som Mohammed och Daniel gör när de kastar stenar på bilar, eller anser man att vuxna har någonting att tillföra? Fokus för mina doktorandstudier är barnens motstrategier mot det de själva uppfattar som negativt på nätet; Vad ser barn för faror på Internet? Hur hanterar de dessa hot? Hur har de utvecklat sina motstrate-

gier? Kan man iaktta skillnader mellan pojkar och flickor i detta avseende?

Det finns undersökningar som tyder på ett glapp mellan vuxnas och barns syn på de faror som finns på Internet (SAFT, 2003; Sjöberg, 2002; Bjørnstad, 2002) och det finns även skäl att anta att många barn är hänvisade till jämnåriga vid utvecklandet av motstrategier (Dunkels, under publicering). Om modern IKT utgör den fjärde informationsrevolutionen, som Bard och Söderqvist (2001) menar, kan vi inte bara hänvisa till någon sorts allmän generationsklyfta. Om Internet verkligen förändrar våra livsbetingelser är det av vikt att vi studerar vuxnas och barns förhållande till de risker som Internet medför.

\*\*\*

Jag blir nyfiken när två unga män tar lagen i egna händer. Jag blir nyfiken när ett barn rusar hem från skolgården för att koppla upp sig mot den som han satt bredvid i skolan hela dagen. Jag blir nyfiken när osäkerheten och tuffheten hos unga medborgare så tydligt har fått en arena på nätet (Enochsson, 2003). Och jag blir nyfiken när jag hör att vi vuxna verkar spela en marginell roll i denna del av barnens liv. Det ska jag ta reda på mer om.

### Referenser

- Andersson, Per, Dunkels, Elza, Johansson, Örjan & Häggström, Svante** (2001) *IKT och lärande*. Studentlitteratur.
- Bard, Alexander & Söderqvist, Jan** (2001) *Nätoknaterna*. Pocky.
- Björnstad, Taran** (2002) *Nettsvermere*. Statens Filmtilsyn.
- Dahlgren, Lars-Ove** (1998) Föreläsning "Det meningsfulla lärandet", Umeå 981126.
- Dunkels, Elza** (1999) *Nätkulturer*. <http://www.kulturer.net>. Besökt 040119.
- Dunkels, Elza** (2003a) Net Cultures. I Buchberger, Friedrich *et al* (red) *@-Learning in Higher Education*. Linz Universitätsverlag.
- Dunkels, Elza** (2003b) *Vad är nätkulturer?* Myndigheten för Skolutveckling. <http://www.natkulturer.se/studiematerial/ElzaDunkels.pdf>. Besökt 040119.
- Dunkels, Elza** (Under publicering) Young People's Net Cultures. I *Encyclopedia of Distance Learning*, Idea Group Reference.
- Enochsson, AnnBritt** (2003) *Young Teenagers in Net Communities*. Paper presented at NERA 2003.
- Föräldrar på stan. <http://hem.passagen.se/fpsumea>. Besökt 040830.
- Hernwall, Patrik** (2003) Virtual Society. I Hernwall, Patrik & Löfberg, Arvid (red.) *Utmaningar – Mötet mellan pedagogiken och den digitala tekniken*. Stockholms universitet.
- Hård af Segerstad, Ylva** (2002) *Use and Adaptation of Written Language to the Conditions of Computer-Mediated Communication*. Göteborg.
- Höjdestrand, Erik**, (1997) *Det vedervärdiga videoväldet*. Uppsala.

- Lunarstorm. <http://www.lunarstorm.se>. Besökt 040910.
- SAFT, Safety and Awareness for Tweens (2003) *Pressreleases*. <http://www.saftonline.org/PressReleases>. Besökt 040115.
- SCB, Statistiska Centralbyrån (2004) *Dödsorsaksregistret*. <http://www.scb.se>. Besökt 040915.
- Sjöberg, Ulrika** (2002) *Screen Rites*. Lund. Snyggast. <http://www.snyggast.se>. Besökt 040910.

### Fotnoter

- <sup>1</sup> Berättelserna är konstruerade utifrån samtal och intervjuer. Personer och omständigheter är utbytta och i vissa fall blandade för att skydda informanternas identiteter (Dunkels, 2003b).
- <sup>2</sup> Jag har valt att skilja mellan nätet å ena sidan och riktiga livet å andra sidan. Det innebär inte att jag lägger någon värdering i något av uttrycken eller att jag tar ställning i diskussionen kring nätets förhållande till verkligheten, utan det betyder bara att jag behöver ett praktiskt sätt att tala om när något utspelar sig i den värld vi kan se och ta på och när något sker via nätet. Ett skäl att använda uttrycket i riktiga livet är att det har samma akronym – IRL – som In Real Life, vilket är en vanlig nätbeteckning för den fysiska delen av världen och ett annat är att jag bedömer att de flesta läsare förmodligen förstår vad jag menar.