

Uppsatsarbete

Sektionen för hälsa och samhälle

Folkhälsovetenskap och pedagogik

Unga vuxnas upplevelser av Internet Communities - En studie om hur virtuell gemenskap kan utveckla socialt kapital och lärande

2011-02-08

Författare
Behailu Tefera

Handledare
Bengt Selghed

Biträdande handledare
Ingemar Andersson

Innehållsförteckning

Sammanfattning	3
Abstract	4
Förord	5
1. Bakgrund	6
1.1 Begrepp och definitioner	6
1.2 Problemområde	7
2. Litteraturgenomgång	8
2.1 Socialt kapital	8
2.2 Socialt nätverk och hälsa	9
2.3 Livsstil, Levnadsvanor och fysisk aktivitet	9
2.4 Virtuella gemenskap och interaktionssfärer	11
2.5 Internetuppkoppling bland Sveriges befolkning	12
2.6 Digital klyfta	14
2.7 Skolan som institution	15
2.8 Multimedia verktyg för lärande	16
2.9 Förändringar med Informationsteknologi	17
2.10 Problemformulering	18
3. Syfte	18
4. Material och metod	19
4.1 Metodövervägande	19
4.2 Urval	19
4.3 Intervjuguide	19
4.4 Etiköverväganden	20
4.5 Genomförande	21
4.6 Analys och bearbetning av insamlad intervju material	21
5. Resultat	22
5.1 Betydelsen av den virtuella gemenskapen	22
5.2 Virtuella gemenskap och den självupplevda hälsan	24
5.3 Lärande med Internet Community	25
5.4 Resultatsammanfattning	27
6. Diskussion	28
6.1 Virtuella gemenskap	28
6.2 Socialt kapital och hälsa	29
6.3 Lärande med Internet community och multimedia	30
6.4 Konklusion	32
6.5 Metoddiskussion	33
6.6 Folkhälsopedagogikens relevans	34
7. Källförteckning	35
Bilaga 1	37
Bilaga 2	38
Bilaga 3	39

Uppsatsarbete för filosofie kandidatexamen vid Högskolan Kristianstad. 15 hp i hälsovetenskap och 15 hp i pedagogik (39 sid.)

Författare: Behailu Tefera (2010). *Unga vuxnas upplevelser av Internet Communities - En studie om hur virtuell gemenskap kan utveckla socialt kapital och lärande.*

Handledare: Bengt Selghed

Sammanfattning

Syftet med denna studie var att undersöka vilka upplevelser unga vuxna har beträffande den virtuella gemenskapen på Internet communities och hur det påverkar deras hälsa och lärande. Studien grundar sig på folkhälsovetenskapligt perspektiv och bygger på en kvalitativ studie. Under genomförandet av arbetet har åtta individer deltagit i individuella intervjuer. I bakgrunden belyser jag hur den teknologiska utvecklingen förändrar det sociala samspelet i samhället. Ökande kommunikation via Internet communities har bidragit till att människor kan ha större sociala nätverk utan fysiska hinder. Problemområdet var, att den ökande användningen av communities kan framkalla beroende som i sin tur kan ge upphov till stillasittande livsstil. Stress och brist på sömn var de symptom som har visat sig vara vanliga. I litteraturgenomgången tar jag upp betydelsen av socialt kapital, fysisk hälsa och även lärande med multimedia. I diskussionen tar jag upp vikten av socialt kapital relaterat till det virtuella samhället och på vilket sätt det kan påverka hälsa och lärande. Min konklusion av studien är att kommunikation via Internet communities blivit så pass vardagligt att det kan påverka människors hälsa och lärande, samt det även kan vara en viktig faktor för hälsa och lärande.

Nyckelord: Community, Virtuell gemenskap, Social hälsa, Digital klyfta, multimedia och lärande.

Dissertation, in partial fulfilment of the requirements for a Bachelor's degree in Health Promotion and Education, Kristianstad University College.
Equivalence: 15 ECTS points in Public Health Science and 15 ECTS points in Education (39 p.).

Author: Behailu Tefera (2010). *Young adults' experiences of Internet Communities - A study of how virtual communities can develop social capital and learning.*

Supervisor: Bengt Selghed

Abstract

The purpose of this study was to examine the experiences of young adults concerning the virtual community of Internet communities and how it affects their health and learning. The study is based on public health educational perspective and was based on a qualitative study. During the execution of the study, eight individuals participated in individual interviews. In the background I illustrate how technological progress changes the social interaction in society. Increased communication through Internet community has contributed for peoples to have greater social network without physical barriers. The problem area was that the growing use of online communities can cause dependence, which in return can lead to sedentary lifestyles. Stress and lack of sleep were the symptoms that have been shown to be prevalent. In the literature review I illustrate the importance of social capital, physical health and even learning with multimedia. In the discussion I discuss the importance of social capital related to the virtual community and how it may affect health and learning. My conclusion is communication through the Internet communities has become everyday issue and that it can affect people's health and learning. Also that it may be an important factor for health and learning.

Keywords: Community, Virtual Community, social health, digital divide, multimedia and learning.

Förord

Jag vill passa på att tacka Bengt Selghed och Ingemar Andersson som har varit mina handledare, för konstruktiv kritik, stöd och uppmuntran under arbetsgången. Jag vill också tacka mina studiekamrater, samt alla personer som har ställt upp för intervjuer. Ett särskilt tack vill jag rikta till Kristina Warming för alla värdefulla synpunkter, idédiskussioner och för den hjälp jag har fått i skrivandet av uppsatsen.

Behailu Tefera

1. Bakgrund

Under de senaste två decennierna har den teknologiska utvecklingen och det ökade användandet av Internet bidragit till drastiska förändringar i samhällets sociala samspel. Fysisk distans och tidsrum har krympt dramatiskt och information har blivit tillgänglig oavsett tid och plats. Kommunikation mellan människor via Internet har börjat omforma och omstrukturera det moderna samhällets sociala samspel. Samhället är så att säga under fundamentala förändringar där den teknologiska utvecklingen spelar en central roll i sättet människor interagerar i det sociala livet (Stingl, 2009a).

Slutet av 1900- talets sociala samspel kan betraktas utifrån att för de flesta människor var hemmet mittpunkt för det sociala livet. Hemmet var den viktigaste interaktionssfären eller arenan där människor byggde sina djupaste sociala band och materiella bekvämligheter. Det var i hemmet människor hade sina nära och sina materiella ägodelar och att komma hem betydde att träffa sin familj och vänner. Band till hemmet var både emotionellt och materiellt starkt och hemmet som interaktionssfärs arena var den sociala terrängen individen kände bäst (Ahrne, Roman & Franzén, 2003). Detta har förändrats i takt med teknologin där Internet har blivit den nya arenan för social interaktion (Stingl, 2009a).

1.1 Begrepp och definitioner

Socialt kapital - är en resurs som blir tillgänglig genom sociala nätverk. Det kan vara mänskliga resurser som kan skapa sammanhållning och delaktighet i det sociala nätverket individen befinner sig i. Socialt kapital kan inte skapas av enskilda individer utan är resurser som finns i det kollektiva (Carlson, 2007).

Internet Community - är ett socialt nätverk där en grupp människor har kontakt med varandra med hjälp av Internet (Hill, 2005). Internet Communities finns inte bara för kommunikation, utan finns även för personligt relevanta informationsutbyten, tillit och intimitetskapande och sociala relationer (Pfeil, Arjan & Zaphiris, 2009).

Fysisk aktivitet - menas här alla typer av rörelser som ger en ökad energiomsättning. Det kan vara städning i hemmet, trädgårdsarbete, fysisk belastning på arbetsplatsen, hobbyverksamheter som golf eller annan form av sportaktivitet (Pellmer & Wramner, 2007).

Semiorganisation – sociala interaktionssfärer som vanligen finns mellan arbetsplatsen och hemmet. Det kan vara stora och små organisationer som utför olika former av service och tjänster i samhället och där individen kan interagera med människor och utföra sina dagliga sysslor i samhället (Ahrne et al. 2003).

Internet community och virtuell gemenskap eller samhälle – är en simulerad verklighet som existerar parallellt med det reala fysiska samhället. Den stora skillnaden mellan den virtuella och reala världen är att den virtuella är utan fysisk existens (Wahlström, 2007).

Digital klyfta - är skillnaden mellan olika samhällsgrupper kring användandet av informations teknologi. De tydligaste skillnaderna finns mellan unga och äldre där unga tenderar att använda mer av dagens teknologi vardagligt än äldre människor (Stingl, 2009b).

Multimediaprogram och hypermedia – Multimediaprogram är ett datorprogram som behandlar olika material som till exempel text, grafiska bilder, ljud, animation och video (Falvo & Solloway, 2003). Hypermedia är ett bearbetat material som finns tillgängligt för alla som har tillgång till Internet. Ett ord i hypermedia är interaktiv multimedia vilket betyder att individen har möjlighet att interagera med det material som är tillgängligt för denne. (Natarajan, 2006).

1.2 Problemområde

Nio av tio ungdomar och mer än varannan vuxen använder Internet dagligen. Internetanvändandet bland privatpersoner ökar hos majoriteten av befolkningen (Statistiska Centralbyrån, 2008). Detta kan innebära att samhället står inför en ny verklighet (Wahlström, 2007). I takt med den ökade tillgången till Internet har det skapats en parallell virtuellt samhälle som förstärker sitt inflytande inom många samhällsområden. Den teknologiska utvecklingen och den ökande användningen av communities har bidragit till en komplex utveckling där människor är sammankopplade med varandra oavsett var de befinner sig. Med Internet community har det sociala samspelet flyttat allt mer från det fysiska till det virtuella. Problemmrådet är: hur påverkar användningen av Internet Communities unga vuxnas hälsa och lärande?

2. Litteraturgenomgång

Litteraturgenomgången omfattar en redovisning av kunskapsläget inom det problemområde som arbetet handlar om. Det beskriver vad socialt kapital är och vilka betydelser socialt kapital kan ha för hälsa och lärande. Vidare tas den ökande användningen av Internet upp bland Sveriges befolkning och hur det har bildats ett virtuellt samhälle som påverkar utbildningssystemets lärandemetoder.

2.1 Socialt kapital

Socialt kapital är en resurs som blir tillgänglig genom sociala nätverk (Carlson, 2007). Det kan beskrivas som de resurser som skapas i sociala nätverk och relationer mellan människor. (Pfeil et al. 2009). Även i avsaknad av visuella och muntliga kommunikationer behöver människor utveckla sociala relationer. Behovet motiverar människor att anpassa sina beteenden till den sociala omgivningen. Genom respons från den sociala omgivningen och inom interaktionen uppstår det socialt kapital som har ett visst värde både för individen och även för samhället i stort (Rau, Gao & Ding. 2008). Det vill säga att socialt kapital skapas genom interaktioner med andra människor och kan inte skapas inom enskilda individer (Pfeil et al. 2009).

Socialt kapital har blivit ett populärt ämne inom folkhälsa på senare år. Före år 2001 fanns det endast ett tio tal empiriska studier om socialt kapital och hälsa. Men enbart under år 2002 har det publicerats mer än 50 *papers* inom ämnet. Förr ansågs inte socialt kapital ha stor fördel inom hälsa men nu finns det empiriska studier som tyder på att det är en viktig bestämningsfaktor för hälsan. Det har visat sig vara associerat med positiv hälsa inom till exempel det offentliga välbefinnandet med lägre kardiovaskulära sjukdomar, lägre självmordssiffror, och lägre våldsbrott. Ett samhälle med hög grad av socialt kapital utövar till exempel effektivare social kontroll över avvikande beteenden som rökning och alkoholmissbruk (Poortinga, 2006).

Poortinga (2006) definierar tre olika perspektiv med olika uppfattningar om den goda effekten av socialt kapital. Dessa är, (1) ett socialt stöd som är centralt för människors objektiva och subjektiva välbefinnande. (2) ekonomisk jämlikhet, vilket kan visa om människor är ömsesidiga och har respekt för varandra. (3) ett politiskt och ekonomiskt synsätt som hävdar att ojämlikheten i den sociala hälsan i huvudsak är skillnader i tillgången till materiella resurser.

Det finns empiriska bevis på att socialt kapital är viktigt för den kollektiva hälsan. Flera studier visar ett samband mellan befolkningens hälsotillstånd och de resurser som finns i det sociala kapitalet (Poortinga, 2006). En förutsättning för att socialt kapital ska fungera som resurs för hälsan är att deltagarna i det sociala nätverket har förtroende och visar varandra respekt. Själva definitionen av socialt kapital kan förklaras av strukturella och emotionella aspekter. Deltagandet i det sociala nätverket kan ha strukturella värden samtidigt som normer för ömsesidighet inom nätverket skapar förståelse och tillit till andra människor vilket i sig skapar emotionella värden (Carlson, 2007).

2.2 Socialt nätverk och hälsa

Sociala nätverk skapar sammanhållning och delaktighet i samhället (Carlson, 2007). Att människor känner sig socialt delaktiga är även en förutsättning för att de ska kunna förstå samhället. Det finns en mångfald av begrepp relaterade till social delaktighet som t.ex. social integration, sammanhang och kvalitet. De har stor betydelse för individens psykiska och fysiska hälsa. Låg delaktighet ger ökad risk för utanförskap och passiv livsstil med mer fysiskt inaktiv fritid (Statens folkhälsoinstitut, 2005).

Det sociala nätverket kan bestå av familj, vänner och andra människors som både ger emotionellt och instrumentellt stöd. Relationerna som ger större trygghet och djupare sociala kontakter ger stöd för individer vid svåra tider. Att känna sig delaktig i samhället genom t.ex. föreningsliv, studiecirkel, kulturutnyttjande etc. är något som kan vara en resurs för individers hälsa. Den samhälliga delaktigheten ger större känsla av sammanhang och ger individer ett större inflytande och bättre kontroll över sina liv (Carlson, 2007).

Sociala relationer och socialt stöd har god påverkan på hälsan. Människor som har gemenskap med andra har högre livskvalitet, ökad förmåga att hantera problem och minskad tendens till ångest och depression. På samhällsnivå finns tendenser som pekar på att ju större och djupare det sociala nätverket är desto större tillit finns det bland medlemmarna. Detta i sin tur påverkar hälsan bland befolkningen (Tamm, 2002).

2.3 Livsstil, levnadsvanor och fysisk aktivitet

Levnadsvanor har avgörande påverkan på hälsan och bestäms av flera faktorer. Dessa faktorer är individens *genetiska arv, omgivande miljö, hälso- och sjukvårds resurser*. Faktorerna ingår i den så kallade *hälsans bestämningsfaktors modell*. Modellen visar hur individens hälsa och livsstil kan påverkas av interna och externa faktorer (Pellmer et al. 2007).



Bild 1: Hälsans bestämningsfaktorer efter Dahlgren & Whitehead (Pellmer & Wramner, 2007)

Hälsans bestämningsfaktorer betonar att folkhälsa i hög utsträckning handlar om människors livsvillkor, levnadsvanor och samhällsorganisation. Bilden ovan förklarar att människans hälsa påverkas av ålder, kön och arv. Därefter är det individens familj och närmsta omgivning som kan stärka hälsan respektive ohälsan. Därtill kommer påverkan av den livsstil och de levnadsvanor som människor har. Levnadsvanorna kan vara till exempel tobaksvanor, alkoholvanor, spelberoende, matvanor eller fysisk aktivitet och inaktivitet. (Pellmer et al. 2007).

Fysiskt inaktiv livsstil kan leda till ökad förekomst av sjukdomar som högt blodtryck, hjärtinfarkt, ålderdiabetes, vissa cancerformer, benskörhet och övervikt (Pellmer et al. 2007). Regelbunden fysisk aktivitet har gynnsamma effekter på den fysiska och psykiska hälsan och även på livskvaliteten. För allmän hälsa och välbefinnande rekommenderas det att individen minst 30 minuter om dagen ägnar sig åt måttlig och intensiv fysisk aktivitet (Statens folkhälsoinstitut, 2005).

Ökad fysisk aktivitet i Målområde 9, ett av de nationella målområdena utgör en viktig del av de övergripande målen för hela befolkningens hälsa. Målet för detta område är att samhället skall utformas så att det ger förutsättningar för ökad fysisk aktivitet hos hela befolkningen. Detta ska ske genom insatser som uppmuntrar till:

- Fysisk aktivitet i förskola, skola och i anslutning till arbete
- Ökad fysisk aktivitet under fritiden
- Att äldre, långtidssjukskrivna och funktionshindrade aktivt erbjuds möjligheter till motion eller träning på sina egna villkor

Enligt Socialdepartementet, (2002) har fysisk aktivitet allt mer blivit en fråga om social tillhörighet. De som är högutbildade motionerar mer än de som har kortare utbildning. De som är fysiskt aktiva äter också mer hälsosamt och röker mindre än andra grupper.

I samhället råder en tilltagande stillasittande livsstil och det kan bero på att människor spenderar mycket tid framför TV och datorn (Statens folkhälsoinstitut, 2005). Särskilt under de senaste två decennierna har datoranvändandet bland befolkningen ökat dramatiskt och det har medfört att allt fler har utvecklat en stillasittande livsstil (Gunduz, 2007).

Datatekniken förser människor med många fördelar och har frambringat nya funktioner och användningar av datorer. Men människor kan också utveckla beroende av datorer som kan ha direkta skadliga effekter på hälsan. Levnadsvanor och livsstil som domineras av datorer kan resultera i att människor utvecklar fysiska skador och sjukdomar som till exempel:

- Belastningsskador: fysiska smärtor som uppstår vid upprepat stillasittande framför datorn.
- Karpaltunnelsyndrom: en sjukdom som orsakas av skador i handleden. Symptomen kan uppträda som stickningar i händerna och smärta i handleder.
- Huvudvärk och skador på ögonen: dataskärmar producerar strålning av olika slag. Att bli utsatt för strålning under en lång tid kan orsaka huvudvärk och skador på ögonen.
- Sömnbrist: missbruk av datoranvändning kan orsaka sömnbrist, trötthet och även stress.

För att främja den goda hälsan behöver människor vara medvetna om de risker som finns vid datateknik och vidta försiktighetsåtgärder vid användningen av datorer (Gunduz, 2007).

2.4 Virtuellt gemenskap och interaktionssfärer

Enligt Ahrne (2003) finns det olika interaktionssfärer i vardagsverkligheten som till exempel hemmet, arbetsplatsen och så kallade semiorganisationer som finns mellan hemmet och arbetsplatsen. Exempel på semiorganisationer är livsmedelaffären, biografen, trafiken och liknande offentliga miljöer. I interaktion med andra människor rör individen sig mellan dessa sfärer och spelar med skilda sociala koder, villkor och regler. De flesta människor tillbringar större delen av dygnet i hemmet och på jobbet. Mellan hemmet och jobbet i semiorganiserade fält rör sig människor bland andra människor. De flesta individer i semiorganiserade fält är okända för varandra och därför sker det få interaktioner med underförstådda normer och sociala koder.

Det semiorganiserade fältet är under ständig förändring. Till exempel under 50-talet var biografen ett dominerande inslag i städernas kvällsliv med genomsnitt på nio besök om året per person. Biobesöken minskade dock snabbt under 60-talet i takt med ökade TV program sändningar i människors hem. I början av 90-talet gjorde folk i genomsnitt mindre än två biobesök per år. Mycket talar för att människor vid mitten av nittioåret tillbringade mer fritid i sina hem tillsammans med familjen istället för att vistas i semiorganiserade fält. Större bostäder, större utbud av tevekanaler och video har bidragit till att göra hemmalivet mer lockande. Samtidigt har de semiorganiserade fälten blivit mer anonyma. Snabbköpsaffärer och stormarknader har byggts utanför städernas centrum. Detta har gjort att människor rör sig alltmer bland andra människor som de inte känner igen (Ahrne et al. 2003).

Enligt Lalander & Johansson (2007) finns det likartade företeelser på Internet communities. Virtuellt har människor skapat gemenskap med andra personer. Här interagerar individen med andra personer som denne inte har direktupplysningar om. I interaktionen finns det en anonymitet som ger individen en känsla av frihet från de regler och sociala koder som finns i det fysiska samhället. Samtidigt i det virtuella finns det möjlighet till större sociala nätverk.

Tidigare fanns det geografiska och fysiska hinder och begränsningar i utvecklingen av ett större socialt nätverk (Rau et al. 2008). Det var praktiskt att delta i nätverk där människor hade möjlighet att träffas fysiskt och utbyta erfarenhet av olika slag. I nutid i takt med den teknologiska utvecklingen och den expanderande kommunikationen, formas och vidgas allt större nätverk i en global skala (Wahlström, 2007). Att resa eller flytta till en ny plats behöver inte betyda att individen lämnar sina vänner bakom sig. Virtuellt kan vänskap hållas över långa distanser i princip var än individen befinner sig. Individen har även möjlighet att hålla kontakt med flera individer än vad man kunnat tidigare (Stingl, 2009a).

Den stora tillgången till Internet har inneburit en kraftig förstärkning av ett expanderande kommunikationsnätverk (Wahlström, 2007). Genom den kontakten eller digitala interaktionen har det bildats, vad som har kommit att kallas för, ett virtuellt samhälle, online community eller virtuella gemenskapen som existerar parallellt med det reella fysiska samhället (Stingl, 2009a). Idag finns det tusentals online communities med olika funktioner och inriktningar. I communities finns det öppenhet och lättillgängligheten gör att det är fritt att delta i den virtuella gemenskapen (Wahlström, 2007).

Lättillgängligheten av communities gör att människor lättare kan komma i kontakt med varandra. De är utformade speciellt för att hjälpa människor att bygga sociala nätverk och användarens aktiva deltagande är avgörande för framgången för sådana nätverk (Rau et al. 2008). Exempel på sådana platser på webben är, Myspace, Facebook, LinkedIn, (Pfeil et al.

2009) Lunarstorm, Youtube, MSN (Wahlström, 2007). Dessa communities har olika funktioner och användningssyften. Det vill säga att olika Internet communities ser olika ut beroende på vad det är för slags tjänster de erbjuder till medlemmarna. På sådana platser kan användaren ladda upp sina egna bilder, musik och video och göra dem tillgängliga för alla som är inom samma nätverk. Medlemmar i communities kan delta i olika aktiviteter och upprätthålla den sociala interaktionen (Pfeil et al. 2009).

Communities är snabbt växande mötesplatser och de fungerar som sociala forum där människor kan delta i olika gruppdiskussioner. Användarna kan anordna olika evenemang kring ett gemensamt intresse, som till exempel jobb, studier, husdjur, sommarsemester med mera (Hill, 2005). Det som skiljer virtuella communities från samhälleliga institutionella communities är att människor i det virtuella räknar med att tillfredsställa sociala och emotionella behov snarare än informativa behov. Dessutom är människor i virtuella communities direkt anslutna till varandra oavsett den sociala hierarki som råder i det fysiska samhället (Rau et al. 2008).

Det finns många dragningsfaktorer till det virtuella samhället. Bland många faktorer har det virtuella samhället blivit symbol för yttrandefrihet. Människor i virtuella communities tolkar censur som motstånd och kringgår det. En annan dragningsfaktor är att individen har större utrymme att efter egen förmåga hitta sin egen destination i det sociala livet samtidigt som denne kan vara anonym (Castells, 2002).

Möjligheten till anonymitet upplevs av många som något positivt. Där har individen mindre krav på sig när det gäller hur denne ska se ut eller vara som person. I det virtuella behöver individen endast tala med andra personer så länge det känns stimulerande och roligt. Anonymiteten ger större utrymme till lek och med hjälp av ”nicknamn” och teaterrollspel kan individen skapa den personlighet som önskas. Rollspel i det virtuella uppfyller en viktig funktion för unga människors identitetsuppbyggnad. Där kan individen förkasta och behålla vissa drag av andra människor. Det är ett slags äventyr där individen testar olika sidor av sig själv. Genom att vara en del av masskommunikationen, i olika communities har individen den virtuella världen som sitt verksamhetsfält (Lalander & Johansson, 2007).

2.5 Internetuppkoppling bland Sveriges befolkning

År 2003 var antalet svenskar som hade tillgång till internet i hemmet 4.7 miljoner. Fem år senare har siffran ökat med ca 1,3 miljoner, vilket gör att år 2008 hade 6 miljoner tillgång till Internet i sina hem. Nedan visar diagrammet procentuell andel bland befolkningen som har tillgång till internet. Diagrammet är begränsat från åldern 16 – 74 (Statistiska Centralbyrå, 2008).

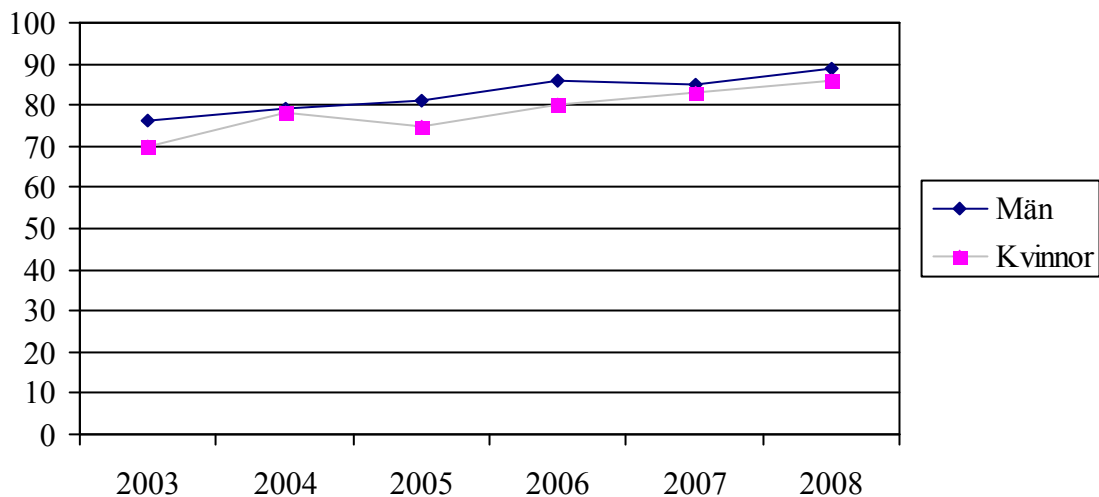


Diagram 1. Andel personer i åldern 16 -74 år med tillgång till Internet i hemmet 2003 – 2008, efter kön, procent (Statistiska Centralbyrå, 2008)

Diagram 2 och 3 nedan jämför andelen personer som använt internet efter kön och var man använt Internet mest under år 2007 och 2008. Både män och kvinnor visar en tydlig preferens av att använda Internet i hemmet för det mesta. Förutom hemmet var det arbetsplatsen som Internet användes mest. Minst användes Internet i skolan (Statistiska Centralbyrå, 2008).

Män

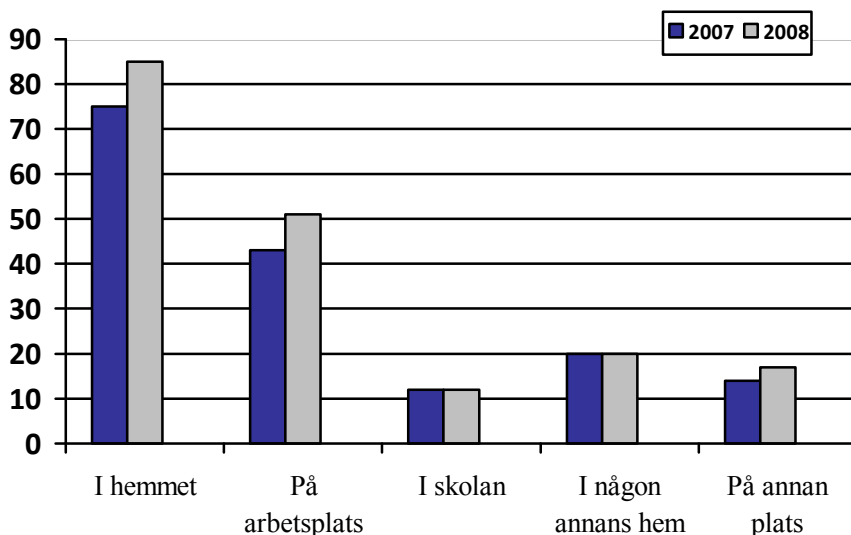


Diagram 2. Andel män i åldern 16 -74 år som använt Internet på olika platser, 2007 – 2008, procent (Statistiska Centralbyrå, 2008)

Kvinnor

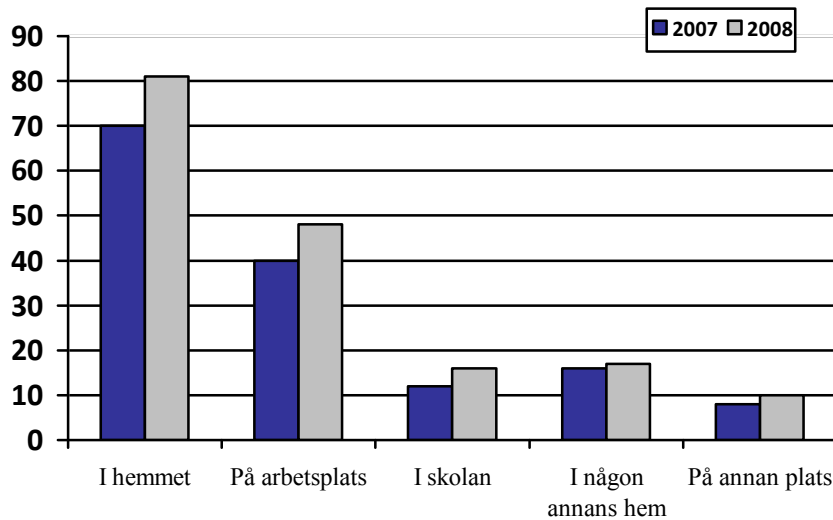


Diagram 3. Andel kvinnor i åldern 16 -74 år som använt Internet på olika platser, 2007 – 2008, procent (Statistiska Centralbyrån, 2008)

2.6 Digital klyfta

Enligt Parment (2008) har 80-talister och efterkommande generationer varit de som vuxit upp mitt i den digitala revolutionen och är övergångsgenerationer från det moderna till det postmoderna samhället. Dessa generationer har växt upp med Informations teknologi (IT) och använder teknologin samt vistas i det virtuella samhället i större utsträckning än tidigare generationer. Medan de äldre generationerna ofta har svårare att anpassa sig till det virtuella har de yngre lättare kunnat skaffa sig stora sociala nätverk i det virtuella samhället. Benämningen på fenomenet kallas digital klyfta och kan tolkas som skillnaden mellan olika gruppers kunnande av datoranvändning, Internet och informationsteknik.(Stingl, 2009b).

Den växande populariteten för communities på Internet påverkar det sociala samspelet bland människor. Betydelsen av virtuella kommunikationer och relationer mellan människor i dessa områden är aktuella inom forskningens värld. Unga använder sociala tjänster på nätet oftare och i större utsträckning än äldre människor gör. Detta menar forskarna skapar den digital klyftan. Medan de äldre generationerna har svårare, har de yngre, lättare och bättre förutsättningar att anpassa sig till den teknologiska utvecklingen (Pfeil et al. 2009).

Myspace och Facebook, för att ta ett par av de största sociala nätverken på Internet, appellerar till ungdomar och unga vuxna. Skillnaderna mellan användningen av virtuella communities i olika åldrar, är att unga tenderar att ha fler kontakter inom samma åldersgrupp. Äldre tenderar ha färre kontakter men har bredare kontakt med åldersgrupper utanför deras egen ålder. Det visar att unga har ett annat sätt att ansluta sig till vänner virtuellt jämfört med äldre. Detta är den digitala klyftan inom åldersgrupperna där yngre personer har större sociala nätverk på Internet medan äldre har tillgång till mer omfattande, reala fysiska nätverk jämfört med unga. Den stora skillnaden är att medan den yngre gruppen är benägna att ansluta sig till löst

bekanta vänner, är den äldre gruppen mer försiktig och selektiv till att associera sig med människor på nätet (Pfeil et al. 2009).

När det gäller användning av funktionerna i communities utnyttjar de yngre generationerna olika medier som bild, ljud och video på sina profilsidor jämfört med äldre användare. Det finns även skillnader i omfattningen av kommunikationsnivå där de yngre skriver och pratar med varandra betydligt mer än vad de äldre grupperna gör.

2.7 Skolan som institution

Skolan och utbildningssystemet som institution förändras i takt med samhällets tekniska utveckling. När samhället är beroende av teknik innebär det att samhället förändras när tekniken utvecklas (Johansson, Lindnolm & Rask, 2007). De förändringar som kommer med tekniken har betydande påverkan på människors villkor och förändrar karaktären av samhällets utbildningsinstitutioner (Dahlgren, Hultqvist & Dencik, 1995).

Skolan som institution har ansvar för utbildning och viktiga arrangemang för lärande processer. Dock förändras institutioner i takt med samhällets sociopolitiska, kulturella och teknologiska förändringar (Lorentz & Bergstedt, 2006). Institutioners överlevnad har en betydelse för samhällets utbildningssystem. Samhällets traditionella, kulturella och politiska institutioner fortlever trots ständiga förändringar av mänskliga resurser och innovationer. Individer integreras med dessa institutioner och genom dem får individen personlig identitet. I institutioner är det inte bara färdiga åsikter, beteenden och moralregler som individen tar till sig. Där bildas också åsikter, attityder och sociala regler. Det bestämmer hur människor blir till ett "vi" och blir delaktiga i ett kollektivt medvetande. Som institution ser skolan till att tidigare generationers sociala, kulturella och moraliska värderingar och normer reproduceras hos kommande generationer (Egidius, 2006).

Vygotskij, en av 1900-talets pedagoger bekräftar att skolan skall betraktas som det viktigaste sociala sammanhang som är specifikt inriktat på att forma och omforma tänkandet, Det vill säga att anpassa individernas tänkande i en gemensam diskurs med samhällets kollektiva medvetande (Kroksmark, 2003). Vygotskijs pedagogiska lära betonar det dialektiska samspelet mellan individen och det kollektiva. Samspelet skall ske genom att pedagogen ger eleven uppgifter där lösningen till uppgifterna ska utföras med mer insats från eleven själv än från pedagogen. Det vill säga att uppgifterna skall vara självlärande och att eleven ska söka hjälp eller lära sig söka hjälp när denne stöter på ett problem där eleven inte har kompetensen att klara av det själv (Egidius, 2006). Genom det dialektiska samspelet mellan individen och det kollektiva ska skolan fungera som en arena för skapandet av sociala kontexter som driver den sociala interaktionen mot en högre kollektiv medvetenhet (Kroksmark, 2003).

Lalander & Johansson (2007) anser att under kommande tider kan utbildningssystemet inte bortse från frågan om multikulturalism vars influenser kommer från hela världen. Frågor som skolor måste ta på allvar är till exempel ras, identitet, etik och arbete. De här områdena kommer att spela en betydande roll när det gäller att definiera syftet med skolan. En central fråga är vad det betyder att lära ut och hur studenter borde undervisas i att leva i en allt mer globaliserad och högteknologisk komplex värld.

Lalander & Johansson (2007) menar att det är viktigt att utveckla en pedagogik som går parallellt med de förändringar som äger rum i samhället. Det vill säga en pedagogik som är

öppen för nytt tänkande, som ger möjlighet för flera människor att göra sin röst hörd. Det handlar framför allt om en övergång från ett synsätt där det sågs som sin skyldighet att överföra och försvara den västerländska kulturen, till ett mer kritiskt förhållningssätt. Det måste lämnas ett stort utrymme för olika typer av berättelser och för en mångfald av upplevelser och erfarenheter. Större delen av den kritiska pedagogiken handlar om att medvetandegöra och mobilisera pedagogen. Det kan vara att läraren inte enbart ska överföra redan befintlig kunskap utan snarare ha en mer aktiv roll i processen att utveckla och stärka elevens kritiska tänkande.

2.8 Multimedia verktyg för lärande

Enligt Ziehe, (1992) blir världen bekant med hjälp av olika medier via sekundär upplevelse innan det upplevs primärt. Individens utsätts inte i direkt kontakt med verkligheten utan denne kommer i kontakt med världen sekundärt via text, bild, ljud och video. Den primära upplevelsen blir dock att individen förblir sittande eller blir passiv deltagare i händelse förloppet framför till exempel dataskärmen. Däremot kan individen via medier uppleva fysiologiska reaktioner genom känsloupplevelser, som till exempel spänning, rädsla, nöje och lycka. Men dessa upplevelser är inte verkliga och händer inte i den fysiska världen. Vid extrema fall menar Ziehe att när individen upplever något i verkligheten blir bilder från medierna som en referens till tolkning av verkligheten. Det vill säga att via medier upplever individen verkligheten sekundärt snarare än primärt.

Samspelet mellan människa och verktyg är centralt för lärande. Genom samspelet sammansmälter det mänskliga med fysiska verktyg på ett sådant sätt att, exempelvis en dator på ett sätt kan uppfattas som ett fysiskt föremål men även som en mänsklig verksamhet. Det vill säga att i en mening blir en dator en dator först när den används som dator. Det är i själva bruket av datorn som det får något värde och värdet i sig uppstår när det kommer i kontakt med mänsklig verksamhet (Kroksmark, 2003).

Datorer och multimedieprogram är viktiga verktyg för lärande och har även blivit populära vid undervisningssituationer (Falvo & Solloway, 2003). Multimedieprogram som verktyg för lärande är en kombination av text, grafiska bilder, ljud, animation och video. Principen med multimedieprogram är att de är integrerade med webben. Som verktyg för lärande ger den både studenten och läraren en möjlighet att ändra och arbeta med mottagen information från Internet (Falvo et al. 2003). Programmet ska även vara interagerande och kunna kommunicera online med andra datorer. Det ska även ha kapaciteten att hämta och ta emot stora mängder av informationsmaterial och ge det tillbaka till den integrerade miljön som till exempel en community. När användaren har lärt sig använda dessa verktyg blir det interaktiv multimedia eller med ett annat ord, hypermedia. (Natarajan, 2006).

Natarajan, (2006) anser att multimedia förändrar sätt människor läser på och det gör läsandet dynamiskt genom att det ger ett ord nyare dimensioner. Ett ord i multimedia kan vara en länk där läsaren kan expandera och lära sig mer om ämnet som har koppling till termen. Orden får ett liv genom ljud, bilder, musik och video. Föreläsningar som är baserade på multimedia ger eleven större möjligheter att själv påverka sitt eget lärande. Eftersom aktiviteterna sker online kan multimedia som verktyg för lärande ge individen bredare tillgång till hjälp där det finns många användare. Detta har särskilt visat sig gynnsamt vid distansutbildningar.

Illeris, (2007) hävdar att distansutbildningar med virtuella kommunikationer är framtidens läromiljöer. Dessa läromiljöer öppnar möjligheter för internetbaserade lärande med vissa fördelar jämfört med den traditionella institutionaliserade utbildningarna. Till exempel lärande som är baserat på den virtuella kommunikationen är oberoende av tid och rum vilket har enorm flexibilitet. Det är möjligt att delta i utbildningsaktiviteter oavsett var individen bor. Utan att behöva vara närvarande i klassrummen kan individen delta i utbildningen efter egna tidsplaneringar. På så sätt kan individen undvika tidspillan och transportkostnader, samtidigt som utbildningsaktiviteterna kan smälta in i individens vardagsliv.

Samtidigt påpekar Illeris att det internetbaserade lärandet ställer högra krav på individens motivation och vilja att engagera sig. För individer som är mindre motiverade kan det vara mer passande att ta sig till en skola och delta i direkta samtal med läraren än att behöva disciplinera sig i det egna hemmet framför datorn.

2.9 Förändringar med Informationsteknologi

Informations teknologi (IT) driver samhällsutvecklingen i snabbare takt på flera områden. Allt fler har tillgång till internet och den har blivit den nya växande plattformen för tjänst och service till allmänheten. Med distribution av text, nyheter, musik och video ger Internet individen nya infallsvinklar på världen i stort och även sin egen position i samhället. Individen har även möjligheter till kunskap som inte är tillgänglig i den traditionella skolan. (Dahlbom, 2007)

Enligt Johansson et al. (2007) lever vi i efterdyningarna av industrisamhället och menar att begrepp som sociala roller är på väg att bytas ut. De yngre generationerna tycks lära sig det som krävs av dem i samhället via Internet istället för i klassrummet. Barnen blir närmast institutionaliserade av skolan och lär sig egentligen mer om vad som är rätt och fel i skolans isolerade värld men mindre om livet utanför. Det vill säga att skolans situation, i relation till IT- utvecklingen, är ohållbar därför att unga idag har vanor och kunskaper som många lärare inte behärskar.

Följande citat visar när det traditionella utbildningssystemet kommer i konflikt med IT-samhället.

” I min avhandling berättar jag om en tjej som strular och skolkar en del. Istället sitter hon hemma vid datorn och jobbar med bildbehandling. Hon använder tutorials på engelska eftersom de är bäst, men programmet är på svenska så hon översätter själv. En del bilder lägger hon ut på nätet och hon får beställningar av sina kompisar. Men i skolan har hon IG i både engelska och bild. Läraren förmår inte se hennes intresse och kunskap. Skolans kontakt med föräldrarna handlar bara om IG-varningar och att hon skolkar.” (Johansson et al. 2007 s. 23).

Målområde 3: Trygga och goda uppväxtvillkor, i nationella folkhälsomålen, fokuserar på mål som är relaterade till goda och trygga uppväxtvillkor. Bland de viktigaste bestämningsfaktorerna för ungas hälsa är till exempel familj, skola och fritidsförhållanden. Barn i Sverige i allmänhet har goda uppväxtvillkor men för att utöka den goda hälsan krävs det uppmärksamhet för barn och unga kring deras livsstil (Socialdepartementet, 2002).

2.10 Problemformulering

Det virtuella samhället har börjat förändra det reala samhällets sociala infrastrukturer. Det finns en virtuell gemenskap på Internet communitises och att ta del av gemenskapen har blivit en vardag för många unga människor. Eftersom den virtuella gemenskapen sker med hjälp av datorn finns det en tendens som pekar på att människor utvecklar en stillasittande livsstil. Samtidigt i den virtuella världen finns det en stor potential till sociala kapital. Människor är sammankopplade till varandra i komplexa sociala nätverk där utbyte av information och lärande sker på ett nytt sätt. Problemformuleringen är: Hur kan virtuell gemenskap utveckla socialt kapital för hälsa och lärande?

3. Syfte

Syftet med uppsatsen är att undersöka vilka upplevelser unga vuxna har beträffande den virtuella gemenskapen på Internet Communities.

- Hur upplevs betydelsen av den virtuella gemenskapen för individen?
- Hur upplevs den virtuella gemenskapen i relation till den självupplevda hälsan?
- Hur upplevs den virtuella gemenskapen i relation till lärande?

4. Material och metod

I detta avsnitt redovisas de metoder som har använts för insamlingen av datamaterial och på vilket sätt jag har bearbetat de insamlade materialen. Det redovisas även om varför jag har valt just denna målgrupp och vilka etiska åtgärder jag har beaktat.

4.1 Metodövervägande

Jag valde att genomföra studien kvalitativt på grund av att jag var intresserad av att undersöka unga vuxnas upplevelser av den virtuella gemenskapen. Jacobsen, (1993) anser att på senare år har den kvalitativa studien blivit en allt viktigare metod inom samhällsvetenskaperna och att den anses vara en lämplig metod för att få en djupare förståelse av individers erfarenhet och upplevelser. Eftersom jag sökte svar på individuella upplevelser av det virtuella samhället, valde jag att genomföra studien med kvalitativ metod.

Studien var baserad på intervjuer. För att respondenternas svar inte skulle påverkas av övriga respondenters åsikt och synpunkter valde jag att genomföra enskilda intervjuer. Eftersom jag sökte svar på hur det virtuella samhället påverkar respondenternas hälsa kunde ämnet upplevas som känsligt och påträngande. Därför valde jag inte gruppintervjuer som metod.

4.2 Urval

Sammanlagt var det åtta individer som deltog i intervjuerna. Åldersgruppen på respondenterna var från 20 till 29 år. Anledningen till att jag valde just denna åldersgrupp var att denna grupp tillhört övergångsgenerationen under IT revolutionen. Denna åldergrupp har haft barndom och ungdom under tidsperioden då Internet communities utvecklades. Kriterierna för respondenternas deltagande valdes utefter hur många timmar om dagen de spenderade framför datorn och hur pass vana de var med den virtuella interaktionen på Internet communities. För att få vara med i undersökningen skulle respondenten vara medlem i minst en community och spendera mer än en timme om dagen framför datorn. Jag tog kontakt med deltagarna via bekantas vänner och har även använt mig av en webbsidelänk som jag satt upp specifikt för denna studie. (bilaga 1) Detta har varit praktiskt då jag kunde skicka ut webblänken på ett enkelt sätt via Internet communities. Fem av respondenterna var killar och tre var tjejer.

4.3 Intervjuguide

För att få svar på mina frågor använde jag mig av en intervjuguide som var uppdelad i tre delområden vilka är följande:

- varför så många människor blir medlemmar på Internet community
- frågor som var inriktade på respondenternas individuella nätbeteende som till exempel hur det påverkar individens vardagsliv, hälsa och lärande
- tankar och funderingar respondenterna hade kring ämnet i ett framtidsperspektiv

Vid genomförandet av intervjuerna använde jag mig av öppna frågor. (bilaga 2) Jacobsen, (1993) skriver att vid användning av öppna frågor har intervjuguiden som syfte att se till att alla intervjudeltagare får möta relevanta och likartade teman. Frågorna behöver inte komma i ordningsföljd och det är mer eller mindre upp till utfrågaren att formulera de konkreta frågorna vid intervjutillfället.

Anledningen till att jag använde öppna frågor var att människor har olika aktiviteter i det virtuella samhället. Att ha öppna frågor fann jag lämpligast då deltagarna fritt kunde beskriva sina erfarenheter.

4.4 Etiköverväganden

Innan genomförandet av intervjuerna har etiska överväganden tagits upp vid ett etikseminarium. Inför seminariet har jag fyllt i en pappersblankett om etikprövningen. Blanketten innehöll en kort beskrivning av uppsatsen och även vilka etiska dilemman som kan ha uppstått. Widerberg, (2002) belyser att det är viktigt att göra etiköverväganden vid forskning. Det är viktigt att all material som bearbetas och publiceras sker på ett sådant sätt att deltagarens anonymitet och integritet inte kränks. Medan anonymitetskrav är relativt enkla att uppfylla så är frågor rörande integritet inte lika lätta att hantera. Här handlar det om lyhördhet och respekt för deltagaren, att inte pressa och överskrida de gränser som deltagaren sätter.

Vetenskapsrådet ställer fyra krav för forskning inom samhällsvetenskap och humaniora vilka är: informationskravet, samtyckeskravet, konfidentialitetskravet och nyttjandekravet. Informationskravet, innebär att personen som deltar i undersökningen ska ha fått tydlig information om studiens syfte, planläggning samt varför och hur personen har valts ut. Samtyckeskravet innebär att den som deltar aktivt i undersökningen måste ge sitt samtycke till deltagandet och att det är frivilligt. Konfidentialitetskravet innebär att uppgifter om personerna som deltar i undersökningen måste förvaras och presenteras så att deltagarna inte kan identifieras. Nyttjandekravet innebär att data från undersökningen inte får användas i annat syfte än själva studien. (Pellmer et al. 2007).

Inför intervjuerna har dessa fyra krav uppfyllts och har blivit godkänd vid ett etikråd på Högskolan Kristianstad. Nedan presenteras kortfattat de uppfyllda kraven.

Informationskrav - Deltagarna var informerade i förväg, skriftligt och muntligt om syftet med studien, varför just de valdes ut till arbetet samt att deras deltagande var frivilligt. Deltagarna har även fått informationsbrev i pappersform som innehöll all nödvändig information om studien. (se bilaga 1)

Samtyckeskrav – För att uppfylla samtyckeskravet har deltagarna skrivit sina namnteckningar på en samtyckesblankett. Eftersom studien utfördes med kvalitativ metod var det nödvändigt att ha någon form av signatur som visade deras samtycke och signatur med namn var lämpligast. (se bilaga 3)

Konfidentialitetskrav - Deltagarna har garanterats att deras identitet är skyddad. Detta är nödvändigt för att skydda deltagarnas integritet.

Nyttjandekrav - Detta innebär att allt material som har samlats in under intervjun användes till detta arbete och för att utföra arbetet var det nödvändigt att ha deras berättelser kring ämnet.

Deltagarna har informerats om att efter studien är avslutad, kommer allt material från intervjuerna att förstöras.

4.5 Genomförande

Alla åtta intervjuer ägde rum i en mindre ort i södra Sverige, från och med 19 november 2009 till och med 29 januari 2010. Efter att ha tagit kontakt med respondenterna bestämde vi tid och datum som var passande. Strax innan vi började med intervjun, gick jag muntligt igenom de etiska överväganden och syftet med själva intervjun.

Samtliga intervjuer ägde rum på ett stadsbibliotek. Under själva intervjun hade jag en passiv roll och med öppna frågor lät jag respondenterna prata fritt men jag såg även till att vi inte lämnade ämnet. Efter att ha intervjuat åtta personer upplevde jag att det insamlade materialet var tillräckligt. Längden på intervjuerna var varierande. Den kortaste intervjun var ca 15 minuter och den längsta var ca 50 minuter. Alla intervjuer har spelats in med en bandspelare och har därefter transkriberats.

4.6 Analys och bearbetning av insamlat intervjumaterial

Efter att jag hade transkriberat alla intervjuer påbörjade jag analysen. För att få djupare förståelse av innehållet läste jag materialet flera gånger och tog ut de relevanta delarna från varje intervju. Eftersom jag hade frågor inom tre områden fann jag det praktiskt att dela upp varje intervju i tre teman. På det sättet fick jag bättre överblick av det insamlade intervjumaterialet. Vid analysen tog jag fram de relevanta delarna från respondenterna svar och kategoriserade materialet i varje tema och gjorde en sammanfattning av textmaterialet.

Resultatet presenteras tematiserat och jag har även tagit med relevanta utsagor från intervjuerna. När utsagorna börjar med ... betyder det att texten är utplockad ur sitt sammanhang ur intervjuerna.

5. Resultat

I detta avsnitt beskrivs respondenternas berättelser i tre olika områden om deras upplevelser av det virtuella samhället. Den första delen tar upp på vilket sätt den virtuella gemenskapen har blivit en viktig del av deltagarnas vardag. Den andra delen belyser den självupplevda hälsan och på vilket sätt communities påverkar respondenternas hälsa. Den sista delen handlar om lärandet via communities.

5.1 Betydelsen av den virtuella gemenskapen

Den virtuella gemenskapen var något som respondenterna tyckte var viktigt i deras vardag. Respondenterna uttryckte att de blev medlemmar i communities för att komma i kontakt med andra människor och även för att ha bredare socialt nätverk. Respondenterna menade att communities var för alla och att det fanns mängder av olika typer av communities som är inriktade på olika intresseområden. Mångfalden och lättillgängligheten av communities har gjort dem till attraktiva ställen att söka nya kontakter på och även hitta gamla vänner på ett enkelt sätt.

... nu finns det ju bredare typer av communities, alltså du kan ju hitta en för din åldersgrupp... nu har det kommit så långt fram att man liksom, man kan välja, alltså man har fler val möjligheter på vad som passar en själv

jag själv tycker det är kul för jag har funnit många gamla vänner, barndomsvänner

I communities fanns det en känsla av frihet och upprymdhet. Användarna av communities blev inte bundna till de normer och regler som fanns i det fysiska samhället. Eftersom det inte fanns fysiska hinder, upplevde respondenterna att det var betydligt lättare att komma i kontakt med okända personer virtuellt och oavsett geografiska distanser som användare kunde de kommunicera med flera personer samtidigt. De menade att detta kunde vara anledningen till att människor drogs till virtuella communities.

...det är lätt och träffa nya människor och hålla kontakten med dem man redan har, man har lättare att hålla kontakten med fler på kortare tid där än vad man kan i det verkliga livet, det är lätt tillgängligt

det är så när man sitter på nätet man känner att man har koll, man kan styra allt, bestämma liksom alltså vill du göra det... man får en sån freedom på något sätt, alltså automatiskt

I den reala världen kunde det vara svårt att ha stora sociala nätverk som sträcker sig utanför den lokala eller nationella gränsen. Datorn har underlättat svårigheten och effektivt gjort att individer, från det egna hemmet, kan komma i kontakt med flera personer över långa distanser. Denna effektivisering har gjort hemmet till en bekväm arena för social interaktion. Respondenterna upplevde att det inte alltid var nödvändigt att gå ut i den reala verkligheten och komma i kontakt med människor om inte det var något viktigt. De menade att mycket kunde ske via virtuella communities.

... För att man har sin bekvämlighetszon framför datorn,... i ditt hem har du din bekvämlighet zon som du är bekväm i... när du är ute i stan och det kommer en okänd

människa och pratar med dig då hoppar du i en roll,... det blir så avvaktande,... men hemma framför datorn till exempel du är avslappnad

det är lättare att kommunicera på internet för att man ändå är hemma,... det hela blir för stort projekt om man ska träffa alla, man får planera in,... jag tror det blir lättare och sen liksom att alla har internet, det är så bekvämt, alla har det och det är öppet till alla

En annan aspekt som underlättade kommunikationen var att som medlem i en community hade individen möjlighet till anonymitet. Med hjälp av text, bild och video, kunde individen redigera och skapa en ny identitet som denna själv önskar. Genom att skapa sig en påhittad bild av sig själv kunde användaren nå andra människor i den virtuella gemenskapen. Detta upplevdes som en frihet. I det virtuella togs inte det egna beteendet på allvar och att vara negligerad av någon togs inte heller på lika stort allvar. De menade att detta gav dem en frihet att bete sig som de ville.

... jag tror att när man är anonym och då kan man öppna sig mer för man slipper människor man inte vill prata med... alltså man kan liksom styra det själv, när jag inte vill prata mer så kan jag stänga av, så kan jag bara gå därifrån, för då får de inte tag på mig, och jag slipper ju möta ansikte uttryck och alltså kroppsspråk osv.. jag ser bara det jag vill se, jag möter inget tillbaka jag får bara det jag vill

... om inget vet vem du är och inte kan ställa dig till svars på det du hittar på så är det ju fritt fram... Det värsta som kan hända är vid sådant läge i ett forum är att man kan bli bannad från stället

Respondenterna berättade att i det virtuella fanns det komplexa men obetydliga sociala hierarkier. Att ha många kontakter kunde upplevas som en status. Även då det sågs som status hölls det på distans på grund av att det var möjligt att skapa sig en ny påhittad identitet. Respondenterna menade att de var medvetna om att det som sker i det virtuella inte var på riktigt. De ansåg att som medlem i community var det viktigt att dra en tydlig gräns mellan det virtuella och den fysiska interaktionen. Det som individen själv skapar i det virtuella behöver inte gälla i det fysiska. När en person skapar sig en ny identitet och den visar sig vara eftertraktad av andra kan denne få en status. I denna form av status fanns det ett dilemma. Om det gick överstyr kunde personen tappa sitt sociala liv i den reala verkligheten. Ju mer status individen fick i en community desto mindre status fick denne i den reala världen.

ju större jag blev i en community desto mindre status fick jag här ute, för att till exempel kompisar slutade ringa, jag började sluta umgås med mina riktiga kompisar, jag slutade gå ut och skötte inte skolan

i verkligheten så är det mycket krav på dig, du ska se ut på ett speciellt sätt, du ska agera på ett speciellt sätt, bete dig normalt och så där, det är mycket den pressen, på internet så kan du vara vem du vill

Respondenterna berättade att den virtuella gemenskapen var något som har blivit viktigt för dem. De menade att de har haft det så pass länge att det har blivit en vardagsaktivitet och utvecklat vänskap med personer som de inte har sett eller kände från den reala verkligheten. Detta var särskilt tydligt bland killar där vänskap uppstått via virtuella dataspel. Vänskapen i det virtuella uttrycktes som något praktiskt och det var intresset som styrde den gemenskapen.

De menade att medan vänskap i den reala världen var emotionell och realistisk var den virtuella vänskapen ytlig och praktisk.

Ja, har vänner som jag känt över tio år och aldrig träffat... Fortfarande efter tio år har jag ändå kul när jag sitter med de och spelar tillsammans och det är inte bara spelet för att man har gjort allt man kan göra i spelet, men just att det är den gemenskapen,”

... hade inte det varit för gemenskapen så hade man inte spelat så länge bara för att knäcka datorn, det gör ingen, ingen gör det nu längre, till exempel köper jag ett spel idag, så bara sätter jag in den, installerar den och går in online, för att det är alltid roligare online, det gör man inte annars, man spelar inte spel för att knäcka enbart spelet när man vet att det är en dator man spelar med

På grund av den fysiska avsaknaden upplevdes den virtuella vänskapen som praktisk snarare än emotionell. Då de inte kunde se varandra fysiskt, tog respondenterna avstånd från varandra emotionellt och hjälpte inte varandra på samma sätt som de skulle ha gjort med vänner i den reala verkligheten.

i det virtuella man får inte riktigt känslor, för de på det sättet, där blir det mer man bara liksom berättar sin dag, eller man gör nåt tillsammans spelar nånting, man är mer alltid glada mot varandra för att,.. alltså man ställer inte upp för tjänster direkt så, som man kanske gör i verkligheten

jag tror att man blir kallare som person för att, när man inte tar del av det man behöver, sådana fysiska behov, alltså sådana grundbehov som att se varandra på riktigt... vi pratar med text och bilder och blir nog lite ytlig och lite falskt

5.2 Virtuell gemenskap och den självupplevda hälsan

Community kunde även vara beroendeframkallande. Som medlem i communities ville respondenterna vara tillgänglig för andra människor så ofta de kunde. Att upprätthålla de virtuella kontakterna kunde vara tidskonsumerande och även isolerande. Respondenterna upplevde sig sitta i dilemma. Samtidigt som det upplevdes isolerande hade de kontakt med många. Det vill säga att de kunde uppleva sig vara isolerade i den fysiska världen samtidigt som de hade breda kontakter med människor virtuellt. De uttryckte en upplevelse av expanderande distans mellan människor reallt samtidigt som de kom allt närmre i det virtuella.

För var det så att man umgås mer socialt så men nu är det mer liksom mer att man är hemma isolerat och sitter och liksom snackar genom datorn

Beroendet av community gjorde att de kunde ha svårt att gå ut ur communityn. De menade att som användare kunde de sitta *online* hur länge som helst. Samtidigt som de var upptagna med aktiviteter i communities, viktiga saker som skulle ha gjorts från det fysiska samhället föll i bakgrunden.

... man ska alltid ha koll på läget och se vad som händer, man blir nästan, jag kan se själv jag kan nästan bli beroende

... man sitter uppe liksom och har någonting aktivitet i Community så kan man sluta tänka på saker ... man struntar i att plugga eller göra någonting annat, struntar i att städa, laga mat

Utsagorna visade att användandet av Internet communities och datorn överlag blivit så pass vardaglig att de har utvecklat livsstil som är djupt integrerad med datateknologin. De menade att i det virtuella samhället fanns det många olika aktiviteter med möjlighet att förverkliga sig själva. Eftersom aktiviteterna i det virtuella inte var bundna till det fysiska samhällets tidsrum, kunde de sittande framför datorn styra sina egna aktiviteter. Detta i sig uppfattades som något positivt och menade att de kunde förvalta sin tid mycket effektivare.

jag tror det är liksom man jobbar mycket, man bor åt vissa håll, men här kan man ändå snacka med vem som helst. Alltså man kommer hem man har inte tid. Jag tror det är liksom den stressen, att det finns ingen tid, som man liksom är bekväm, då kan man sätta sig och då kan man säga vad man tycker där inne

Jag själv tycker det är ganska mildt för att jag kan sköta saker som jag vill, jag behöver inte hålla på stressa från jobbet för att sedan hinna med banken sen gå in där och betala räkningen så där och jag behöver inte hålla på med liksom flytta runt mig springa runt hit och dit och leta efter ett viss bok för det kan jag liksom hitta på nätet direkt och det är lättare för mig, tillexempel om jag köper en grej kan jag jämföra priset på nätet, jag behöver inte längre liksom ta hänsyn till vad jag kan få tag inom Sverige för att jag enkelt kan beställa utomlands.

Eftersom det virtuella samhället erbjöd effektivare lösningar på vardagliga sysslor, berättade respondenterna att det inte var nödvändigt att röra på sig särskilt mycket. De menade att detta var den virtuella livsstilen där de skötte sina sysslor hemifrån framför datorn. Alla respondenter såg denna typ av livsstil som en självklarhet i dagens samhälle. Nackdelen med den virtuella livsstilen var att det kunde vara svårt att ha balans mellan det virtuella och det fysiska samhället. Livsstil med virtuella community ledde till att respondenterna kunde sitta framför datorn i flera timmar utan att röra på sig. De upplevde fysiska smärtor som stelhet i kroppen, fysiska belastningar särskilt i handleden och axlarna, trötthet, sömnbrist och de tappade även dygnsrytmen.

Jag var uppe till klockan 5 – 6 på morgonen, bara satt där och chatta och gjorde mycket framför datorn ... Man blir instängd och sömlös, man förlorar rutinerna

... man sitter framför datorn och man liksom glömmer att man har suttit där i flera timmar utan att rör på sig... man känner stelhet i kroppen, känner sig trött och kan inte riktigt sova för att man har tappat dygnsrytmen

5.3 Lärande med Internet Community

Eftersom det finns människor från hela världen kunde respondenterna lära sig mycket från det virtuella samhället. Detta menade de har gjort communities till attraktiva ställen för lärande. Respondenterna berättade att communities var under ständig förändring där det producerades nya informationer. Som användare genom att delta i olika gruppdiskussionsforum kunde de komma åt information eller så kunde de vara observanta på aktiviteter utan aktivt deltagande. Genom deltagandet kände de sig informerade om olika saker och händelser från olika ställen i världen.

Man kan ha diskussioner, jag har själv haft diskussioner där inne som har set olika människors åsikter om vissa grejer, så lär man sig hur andra uppfattar, så man kanske få information, det beror på också vad det är för Community

... där läser man ju, man läser information, det är ändå en viktig information, där man lär sig mycket faktiskt.

Lärandet i den virtuella världen sker via *texter*, *bilder* och *video*. Tillexempel nämndes att communityn *Youtube*, under de förutsättningar och förståelse av webbsidan och dess funktioner, kunde det vara som ett uppslagsverk. Där fanns det mycket information som var tillgänglig och som i vanliga fall skulle vara svårt att hitta i skolans bibliotek.

... personligen vad jag tycker så är *Youtube* är som ett stort bibliotek som överklassar skolan

Genom utbyte av information, har respondenterna blivit öppensinnade för världen och menade att de har tagit del av andra kulturer och levnadssätt. Utbytet upplevdes som att de har blivit medvetna om att det fanns andra människor som tänkte på ett helt nytt och annat sätt. Detta i sin tur, på grund av influenser från det virtuella samhället, har förändrat deras beteenden och utgångstankar kring olika ämnen.

... man blir liksom mer öppensinnad på något sätt, alltså man ser liksom mer av världen

... allt så är det klart man tar del av andra kulturer och sådant, det gör att man möter så mycket folk,... du kan ju prata med folk från varsomhelst, du lär dig något nytt från deras sätt allt och leva och vara

Nackdelen med denna form av lärande har varit att det fanns det brist på informationsgranskning. Den tillgängliga informationen kunde produceras och ändras av vem som helst och det kan ha negativa effekter på individer som inte tänker kritiskt.

... lärandet kan påverkas negativt om man inte är kapabel till att tänka kritiskt

Respondenterna berättade även att en lärares fysiska närvaro är centralt för lärande. Torts att det finns mycket de kunde lära sig virtuellt, på grund av det virtuella samhällets distans från det fysiska, kunde de tappa det fysiska sociala samspelet. De menade att i lärande miljöer kan det vara viktigt att se läraren och se hur denne kommunicerar i den fysiska miljön.

... man kan lära sig mycket framför datorn och så men jag tror själva utvecklingen får lida just hela den sociala biten, den utvecklingen får lida mycket faktiskt. Det är rätt så viktigt att sitta i skolan och lyssna på en människa se hur den människan pratar, agerar och så där, så det är rätt viktigt, det har du inte framför datorn. Där är det bara massa text och inläring i huvudet

Att det var lättare att sprida och dela med sig information i virtuella communities var ett faktum. Respondenterna påpekade, att vara medlem i communities var en självklarhet. Genom

att dela med sig information och virtuell kommunikation kan communities vara ett bra verktyg för lärande. Det påstods även att det var vanligt att de gjorde skolaktiviteter med sina studiekamrater via communities. En respondent berättade att deras skola har börjat använda facebook för att nå eleverna i det virtuella.

Till exempel i vår skola så har de facebook konto som har addat oss elever, så det har redan börjat och det kan vara bra. För att jag tror i framtiden det blir mer och mer, man kommer gå över allt från hemtelefoner, kommer kanske gå över till skype och ringa till skolan, man ser helatiden att även skolor börjar bli mer och mer moderna.

5.4 Resultatsammanfattning

Gemenskapen som fanns i det virtuella samhället var något som inte har nationella, kulturella, etniska eller andra former av grupperingar. Respondenterna var sammankopplade till människor och utan fysiska och även geografiska hinder. Detta har gjort att det virtuella samhället blivit ett attraktivt ställe för social interaktion. fördelarna var att den gav respondenterna möjlighet till större sociala nätverk, lättillgänglighet till information och möjlighet till anonymitet. Nackdelarna var att gemenskapen i communities var ytliga och var grundad på praktiska utgångspunkter snarare än emotionella. Detta har gjort att respondenterna såg den virtuella gemenskapen med distans från sig själva och de hade inte tillit de människor som fanns där. Virtuella communities kunde även vara beroendeframkallande och det kunde leda till stillasittande livsstil som kunde vara skadlig för den fysiska hälsan.

6. Diskussion

Diskussionen inleds med betydelsen av den virtuella gemenskapen och på vilket sätt Internet communities blivit arenor för sociala interaktioner. Därefter diskuteras det potentiella sociala kapital som finns i communities och även hur det kan påverka hälsan på ett negativt sätt. Från ett lärande perspektiv diskuteras det hur det virtuella har förändrat lärandet och betydelsen av multimedieprogram som verktyg för lärande. Diskussionen avslutas med konklusion, metoddiskussion och folkhälsovetenskapens relevans.

6.1 Virtuell gemenskap

Deltagandet i den virtuella gemenskapen uppfyller de sociala behoven hos individen. Gemenskapen i det virtuella bestod av avlösta sociala hierarkier med mindre krav på individen kring hur denne ska se ut eller vara. Individen behövde inte ta hänsyn till de formella beteenden och regler som finns i det fysiska samhället. Öppenheten och lättillgängligheten till andra människor har skapat en frihet som gav större möjlighet till större sociala kontakter.

Den virtuella gemenskapen har både positiva och negativa aspekter. Det positiva var att Internet communities ger individen möjlighet till att komma i kontakt med andra människor, yttra sina åsikter, ha möjlighet till anonymitet och även testa sig fram till olika personlighetsroller eller identiteter. Nackdelarna var att avsaknaden av fysiska kontakter gjorde relationerna ytliga. En annan aspekt som var negativ var att den virtuella gemenskapen kunde leda till att individen tappade den sociala kontakten med den fysiska världen. Det vill säga att individen kunde isolera sig från den fysiska omvärlden. Enligt Lalander et al. (2007) är den virtuella vänskapen något som är imaginärt. Dock finns det synvinklar som motsäger detta faktum. Till exempel menade respondenterna att i virtuella dataspel var de medvetna om att det var andra personer som de interagerade med. De menade att själva datorspelet inte hade så stor värde i sig men att det snarare är ett verktyg för social interaktion. Genom interaktionen skapas det gemenskap som kunde upplevas som något mer verkligt än imaginärt.

På det stora hela kan det konstateras att samhället befinner sig i en social interaktionsutveckling som inte har omvittnats tidigare. Utvecklingen sker främst i hemmet där människor är kopplade till varandra via datorn. Tillgången till Internet ökar för varje år och det är främst i hemmet som det används mest (Statistiska Centralbyrån, 2008). Under 90-talet har TV och video varit det som gjort hemmet attraktivt (Ahrne et al. 2003). Idag kan det vara det virtuella communities som har gjort hemmet attraktivt. Som det uttrycktes hos respondenterna var det friheten på nätet som gjorde communities till ett attraktivt ställe. Datorn jämfört med teven gav individen större utrymme för interaktion med andra. I motsats till teven som var baserad på envägskommunikation med en begränsad möjlighet till interaktion har datorn blivit ett verktyg där individen har tillgång till bredare kommunikation. Framför teven, genom att växla mellan ett antal kanaler, kunde individen enbart delta i kommunikationen passivt. Däremot har individen med hjälp av datorn, via communities, tillgång till bredare kontakt med omvärlden. Dessa communities som interaktionsplatser har bidragit till att skapa semiorganisationer där individer kan expandera sina sociala nätverk utan fysiska gränser.

6.2 Socialt kapital och hälsa

Det finns en stor potential av socialt kapital i det virtuella samhället. Lättillgängligheten och det effektiva skapandet av nätverk gjorde dem till attraktiva ställen att organisera grupper. Att vara medlem i communities och skapa sig större socialt nätverk kunde ha strukturellt värde. Däremot hade det sociala nätverket inte lika stort emotionellt värde. Det vill säga att om inte det virtuella nätverket integreras med det fysiska samhället har det mer av strukturella värden än emotionella. Detta visades när respondenterna uttryckte den virtuella vänskapen med distans från sig själva. De menade att det fanns en känsla av gemenskap men denna gemenskap enbart var grundad på praktiska utgångspunkter.

Socialt kapital kan skapas utan visuella och muntliga kommunikationer. Med hjälp av den virtuella gemenskapen kan individen skaffa sig relationer och kan hitta upplevelser som är mer önskvärda än ansikte mot ansikte interaktioner (Rau et al. 2008). Däremot kunde relationerna upplevas med en känsla av klivenhet och dissonans. Samtidigt som respondenterna upplevde att de hade kontakt med omvärlden virtuellt, eftersom interaktionen skedde hemma framför datorn kunde det upplevas isolerande. Detta är paradoxalt där två världar kolliderar med varandra. I en mening datorn som redskap kunde vara den yttersta gränsen mellan den subjektiva och objektiva världen. Via datorn kommer individen i kontakt med en subjektiv värld som tycks vara större än den objektiva. Individen slingrar sig mellan dessa världar vilket gör att denne kan ha svårt att särskilja vilken som var verklig eller viktig.

Enligt Parment, (2008) har de generationer som vuxit upp med Internet anpassat sig till att tänka utanför de fysiska gränserna. Med andra ord, i kontrast till det virtuella samhället, börjar människor inse hur liten den fysiska världen är. Från ett hälsoperspektiv kan det vara angeläget att integrera dessa samhällen. Ett nödvändigt analytiskt steg för att förstå de nya formerna av sociala interaktioner är att omdefiniera begreppet gemenskap på ett sätt som nedtonar de kulturella, nationella eller etniska inslag och förstärker dess roll som stöd för individer och familjer, samt löskoppla dess sociala existens från en viss form av materiell bas (Castells, 2002).

En förutsättning för en god hälsa är att människor har ett socialt liv. Det sociala livet skapar sammanhållning bland människor och det i sin tur skapar socialt kapital (Pfeil et al. 2009). Däremot för att det sociala kapitalet ska fungera krävs det att det finns tillit bland de människor som ingår i det sociala nätverket. Respondenterna berättade att på grund av den fysiska distansen fanns det brist på tillit till varandra. Tillitsbristen kan ha att göra med att den virtuella interaktionen inte har lika stort värde emotionellt. Eftersom interaktionen skedde främst med text och bilder kunde det vara något ytligt och det kunde upplevas som något falskt. En förutsättning för att det ska finnas tillit bland människor är att det måste finnas emotionella relationer, vilket saknades i det virtuella.

Från annan synvinkel gav det virtuella samhället individen möjligheter att självförverkliga sig. Frågan är hur verklig möjligheten är när självförverkligandet sker virtuellt. Via digital kommunikation skapar individen sin egen identitet som är mer virtuell än verklig. Det finns inga fysiska begränsningar i skapandet av virtuell identitet och detta kan kollidera med den identitet individen har i den reala verkligheten. Som respondenterna nämnde, kunde de ha en status och skapa sig en profilbild som inte nödvändigtvis behöver gälla i det reala samhället. Medan det var lätt att styra och kontrollera den egna identitetsprofilen virtuellt, var det inte lika lätt att göra det i den fysiska världen. Detta kan skapa en känsla av klivenhet eftersom proportionerna av de möjligheter som är möjliga i det virtuella inte är i balans med det

verkliga. Detta skapar frustrationer hos individen när denne försöker tillämpa sitt kunnande i det reala samhället.

Som det har beskrivits finns det flera anledningar till varför människor sökte sig till det virtuella samhället. Utsagorna visade att det fanns frihet i communities som gjorde det till ett attraktivt ställe som kan vara beroendeframkallande. Gunduz, (2007) belyser att under den senaste tiden, eftersom nyare teknologier bringat fram nya användningar av datorer, har skadliga datorvanor ökat dramatiskt. Detta kunde leda till fysiska skador som belastningsskador, karpaltunnelsyndrom, strålning från dataskärmen som är skadliga för synen, sömnbrist, trötthet, stress och även utvecklade passiv livsstil.

Passiviteten kan ha att göra med den tidlöshet som finns i communities. Som medlem går det att göra sig tillgänglig större delen av dygnet och det finns inga gränser för hur länge en användare får vara inloggad. Att tappa sina vardagliga rutiner och att slarva bort viktiga prioriteringar är ett karaktäristiskt inslag på en passiv livsstil. Detta menade respondenterna är som en slags flykt från den reala verkligheten. Den känsla av frihet och kontroll individen får i det virtuella är inte densamma som i det reala. Det fanns många krav i det reala samhället som oftast förskjuts och detta i sig upplevdes som att man inte hade tid. Stress, ångest och sömnbrist var de vanligaste symtomen.

Även om den virtuella världen kan ha stor potential till socialt kapital, för individen, kan det skapa en ohälsosam livsstil. Virtuellt är det möjligt att organisera grupper utan stora kostnader, men utan den fysiska gemenskapen har det sociala kapitalet i det virtuella mindre emotionella världen. Detta kan göra gemenskapen något ytlig.

6.3 Lärande med Internet community och multimedia

Lärandet i virtuella communities sker bland annat när individen kommer i kontakt med människor som har annan kultur, nationalitet eller etniska tillhörigheter. Själva kontakten och de gemenskaper som uppstår i dessa community driver lärandet mot en riktning som är individuell. Det vill säga att, som respondenterna uttryckte, var det upp till individen hitta sin egen destination i det virtuella samhället. Ett exempel var användandet av communityn *Youtube* som ett uppslagsverk. Det ansågs vara en källa till obegränsad information. Med hjälp av bilder, ljud och video och med kombination av kommunikationen kunde liknande communities vara en källa för upplevelse och lärande.

Ziehe, (1992) belyser att med hjälp av olika medier kunde världen bli bekant via sekundära upplevelser. I detta sammanhang då kommunikationen i det virtuella sker med olika medier blir också världen bekant sekundärt. Den virtuella interaktionen kunde upplevas som något verkligt, och långvarig vänskap i det virtuella var möjligt. Däremot hölls vänskapen på avstånd. Alltså upplever individen vänskapen sekundärt eftersom denne inte befann sig i samma fysiska rum. Genom den sekundära vänskapen, som kunde sträcka sig utanför de lokala och nationella gränserna, blir individen medveten om omvärlden sekundärt snarare än primärt.

Det lärande som sker i det virtuella kan vara rörligt i den meningen att informationer är under ständiga förändringar och även multidimensionella. Natarajan, (2006) anser, principen är att varje individ är informationsmottagare, producent och även sändare. På ett eller annat sätt är medlemmar i en community länkade till varandra. Falvo et al. (2003) menar att genom att dela

information med varandra har individen tillgång till nya informationer som denne kan ändra, bearbeta, och sända vidare. Via den virtuella interaktionen drivs lärandet ständigt mot en ny och kreativ diskurs. Som respondenterna uttryckte det blev de öppensinnade för att det fanns tillgång till information och även tillgång till kontakter med människor från andra ställen i världen. När det sociala samspelet allt mer flyttar från det reala till det virtuella kan det innebära att det traditionella utbildningssystemet tappar sin auktoritet. Eftersom nationella, kulturella eller andra former av grupperingar har mindre värde i det virtuella kan lärandet ske bortom den traditionella läran.

I samhället råder det digitala klyftor mellan olika åldersgrupper vilket nämnts i litteraturgenomgången. Även om en större del av befolkningen använder Internet finns skillnader på hur och på vilket sätt olika åldergrupper använder communities. De yngre generationerna använde communities betydligt mer och använde sig av flera medier som bild, ljud och video än äldre generationer gjorde (Pfeil et al. 2009). I lärandeperspektiv kan detta ha ett avgörande inslag på sättet att nå elever på skolor. Lorentz et al. (2006) anser att, för pedagogerna, kan lärandet i sig inte enbart handla om att förmedla och lära ut färdiga kunskaper utan det gäller även att i högre grad själv vara aktiv i olika slags av informationsbearbetningsprocesser. Detta kan innebära krav på djupare förståelse av unga människors nätbeteende och deras metod i sökandet av kunskap. Pedagogens uppgift bör handla om att vägleda elevens eget kunskapsbildande och se elevens förmåga och hjälpa denne att utvecklas med mer insats från eleven själv. Detta kan vara grunden till förståelsen av elevens kompetens och förmåga som har påverkats av det virtuella samhället. Pedagogen bör ha goda relationer och kommunicera med eleven kring dennes förmåga, även om det inte står i kursplanen. Bristen på kommunikation kan leda till att viktiga inlärningsresurser går förlorade. På sidan 17 visar citaten hur en elev kan lära sig mycket utanför skolan, men på grund av brist på kommunikation och förståelse, har det uppstått tvister om lärandet i sig och viktiga inlärningsresurser har gått förlorade.

För människors hälsa och välbefinnande är skolan och skolmiljön bland de viktigaste resurser samhället har (Socialdepartementet, 2002). Den fungerar som en arena för att skapa och arrangera sociala kontexter och driver samhället mot högre kollektivt medvetande (Kroksmark, 2003). Däremot i takt med det expanderande virtuella nätverk som sker utanför det fysiska samhället kan det uppstå friktioner med skolans inlärningsmetoder. I och med att allt fler unga ser den virtuella världen som den primära informationskällan kan det traditionella utbildningssystemet bli något utdaterat. Skolans uppgift är att uppmuntra och skapa möjligheter för elevens lärande men när det virtuella samhället erbjuder något nytt finns det risk för tvister mellan dessa världar. I undersökningen påpekades att för att skapa gemenskap med studenterna har deras skola börjat använda communityn facebook. Detta kan vara ett exempel på hur skolor kan använda sig av community.

Multimediaprogram är även ett verktyg för lärande som skolor kan ha användning av. Programmet kan göra lärandet dynamiskt eftersom digitalt textmaterial i multimedia kan bearbetas betydligt enklare och även spridas till flera på ett enkelt sätt än fysisk textmaterial (Natarajan, 2006). Multimediaprogram för lärande har varit användbart särskilt i distansutbildningar. Metoden öppnar möjligheter för interaktionsbaserat lärande och har vissa fördelar jämfört med den traditionella institutionaliserade utbildningen (Illeris, 2007). Däremot vid interaktionsbaserat lärande bör individen ha ett kritiskt tänkande. Avsaknaden av pedagogens närvaro kan försvåra lärandet då individen själv måste kunna hitta rätt information till rätta syften.

6.4 Konklusion

Det virtuella samhället är 2000-talets mest utvecklade sociala interaktionsarena. Den tillför mening i många människors vardagliga liv. Arenan finns inte i fysisk form men kan ha betydande effekt på hur människor ser den reala verkligheten. Levnadssättet i det virtuella sker främst genom sociala nätverk på olika communities. Själva användandet av communities behöver inte vara något negativt. Det kan tvärtom förbättra människors sociala liv. Användarna kommer i kontakt med varandra oavsett var de befinner sig och detta kan bidra till högre en kollektiv medvetenhet och kan vara en potential till socialt kapital.

Det som kan vara en nackdel med den ökade användningen av communities är att individen kan utveckla beroende som kan leda till stillasittande livsstil. Från det egna hemmet, utan att behöva vistas i det fysiska samhället, kan människor sköta en del av sina vardagliga sysslor. Då människor inte behöver lämna sina hem har levnadsvanor med det virtuella blivit ett bekvämt sätt att leva. Från detta perspektiv har den virtuella världen blivit en stark dragningskraft som förändrar människors levnadsvanor till en mer fysisk inaktiv livsstil.

Samhället är under stora förändringar och det befinner i en tid där den virtuella kommunikationen utvecklas i allt snabbare takt. Förändringarna kan ha betydande effekt inom utbildningssystemet. När människor ser virtuella communities som en källa till information och sociala nätverk kan det förändra sättet människor lär sig. Från ett folkhälsoperspektiv och för utvecklingen av den goda hälsan är skolan och utbildningssystemet bland de viktigaste resurser samhället har. Dock kan det vara angeläget för skolor att använda virtuella communities som verktyg för lärande.

Internet communities som är en liten del av IT samhället är under ständig utveckling och tycks trotsa det reala samhällets sociala infrastruktur. På grund av communities snabba utveckling kan det vara angeläget att se det virtuella samhället som en del av hälsans bestämningsfaktorer. Nedan presenteras en modifierad version av modellen för hälsans bestämningsfaktorer. Modellen uppmärksammar Internet communities närvaro i kontrast till det reala och fysiska samhället.

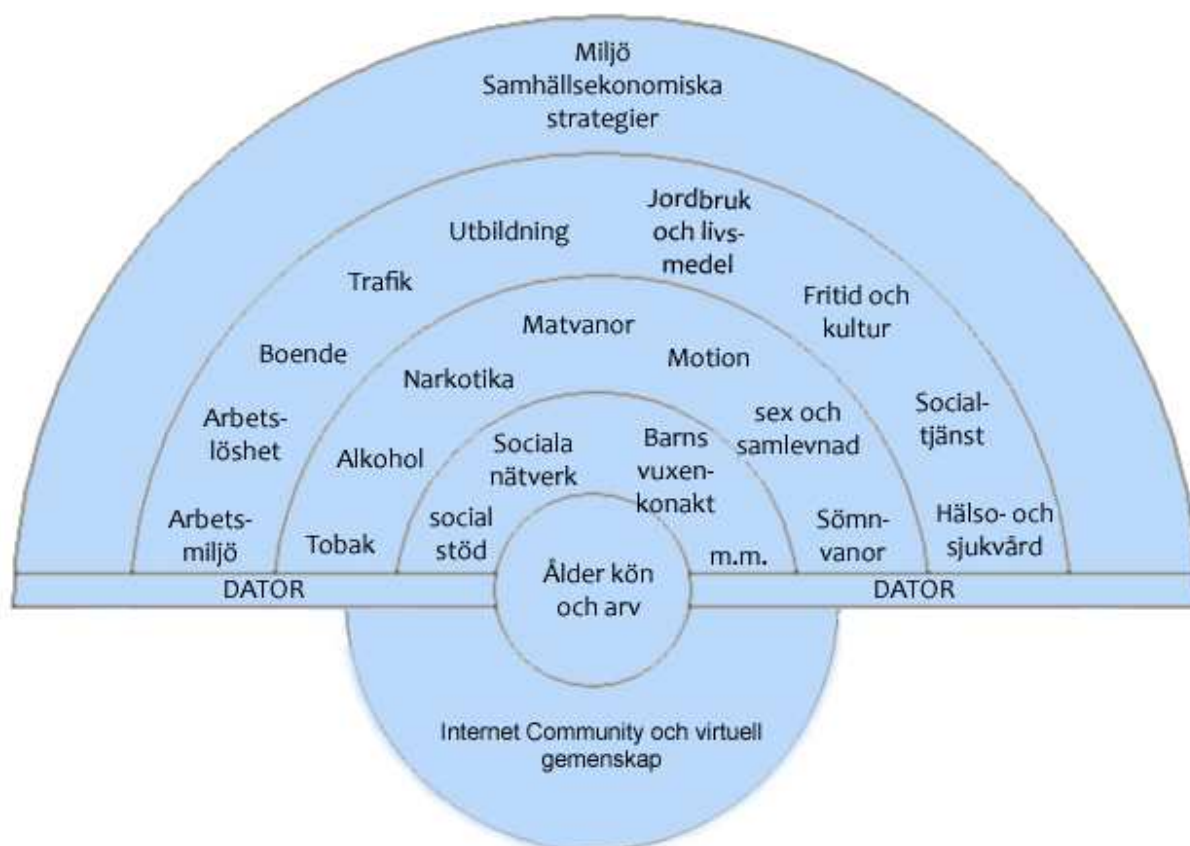


Bild 2. En modifierad version av hälsans bestämningsfaktor modellen med tillägg av närvaron av Internet Community

Den modifierade delen av modellen visar det virtuella samhället. Det har inte fysisk närvaro utan är i subjektiv form. Sättet människor kan identifiera närvaron är genom bearbetning av digitala informationer i form av text, bild, ljud och video. Det vill säga att den virtuella världen är ingenting annat än information och all information som finns i det virtuella produceras av individer från det reala. Det virtuella samhället har inte fysisk närvaro och är en form av avspeglning av den fysiska verkligheten. Den tydligaste gränsen mellan dessa samhällen är datorn som hjälper individen att komma in i det virtuella. Detta gör också att individen kan utveckla ett beroende av dator vilket i sin tur skapar stilla sittande livsstil.

6.5 Metoddiskussion

Eftersom jag hade öppna intervjufrågor vid bearbetningen av det samlade materialet har det uppstått svårigheter då respondenterna uttryckt sina upplevelser kring communities något diffust. Det förekom att det svarades i generella ordalag och ibland var det svårt att se om respondenterna syftade på Internet i stort eller communities specifikt. Jag märkte att det påverkade mina frågeställningar men trots det var jag nöjd med hur jag har bearbetat materialet.

En annan aspekt som kunde ha påverkat studien är mina egna förkunskaper kring ämnet. Det kan påverka tolkningen av intervjumaterialen. Däremot har jag haft bra tillgång till källor som belyst mitt syfte och mina frågor, därför har det inte varit något problem. De kriterier jag hade för deltagandet i intervjuer var att respondenterna skulle ha datorvana och vara medlem minst i en community. Detta har inte varit något problem och det har inte varit särskilt krävande att hitta frivilliga deltagare.

Var intervjuerna ägde rum kunde påverka studien och därför valde jag att genomföra intervjuerna på ett stadsbibliotek. För att minska störande faktorer ansåg jag att ett bibliotek var lämpligt och en neutral miljö. Totalt var det åtta individer som deltog i intervjuerna och jag ansåg att det inte behövdes mer. Jag fann att efter ett antal intervjuer hade berättelserna likartat mönster. Om jag inte hade använt individuella intervjuer hade jag kunnat använda mig av gruppintervjuer.

Min roll som intervjuare fann jag spännande och det var intressant att höra olika personers berättelser. Hos deltagarna fann jag nyfikenhet kring ämnet och de hade viljan att berätta om sina upplevelser. Detta upplevde jag som något positivt och det har underlättat själva genomförandet av intervjun.

6.6 Folkhälsopedagogikens relevans

I Folkhälsopedagogiska sammanhang kan resultatet av arbetet ha en betydelse vid förståelsen av unga vuxnas beteende, tankar och upplevelser kring det virtuella samhället. Utifrån samhällsperspektivet går det att konstatera att Internet har blivit grundstenen i samhället inom många områden. Det innebär att vi kan ha behov av att omdefiniera begreppet socialt liv, interaktion och social gemenskap.

I det virtuella samhället finns det stor potential till socialt kapital. Däremot finns denna potential på bekostnad av individens fysiska hälsa. Då det virtuella livsstilen kan vara attraktiv kan individen utveckla ökat beroende av datorn vilket i sin tur kan leda till en stilla sittande livsstil. För folkhälsopedagoger kan det vara angeläget att ha insikt och förståelse för komplexiteten av den virtuella kommunikationen och på vilket sätt det kan påverka individens hälsa.

7. Källförteckning

- Ahrne, G. Roman, C. & Franzén, M. (2003). *Det sociala landskapet: en sociologisk beskrivning av Sverige från 1950-talet till början av 2000-talet*. 3 uppl. Göteborg: Korpen
- Carlson, P. (2007). *Socialt kapital och psykisk hälsa*. (Elektronisk). Tillgänglig: www.fhi.se/PageFiles/3546/A2007_05_Socialt%20kapital%20och%20psykisk%20halsa.pdf. (2011-02-08).
- Castells, M. (2002). *Internet galaxen, Reflektion om internet, ekonomi och samhälle*, Uddevalla: Media Print
- Dahlbom, B. (2007). *Sveriges framtid*. Kristianstad: Liber
- Dahlgren, L. Hultqvist, K. & Dencik, L. (1995). *Seendet och seendets villkor, En bok om barns och ungas välfärd*. Stockholm Universitets Förlag
- Egidius, H. (2006). *Pedagogik för 2000-talet*. Stockholm: Natur och Kultur
- Falvo, D. & Solloway, S. (2003). Constructing Community in a Graduate Course about Teaching with Technology, *TechTrends* 48(5), s.56-85
- Gunduz S. (2007). Health problems with the use of information technologies. *International Educational Technology* 01(2007), s.1-4
- Hill, C. (2005). *Everything I need to know I learned online*. (Elektronisk). Tillgänglig: <http://www.libraryjournal.com/article/CA502019.html>. (2011-02-08)
- Illeris, K. (2007). *Lärande*. Poland: Studentlitteratur
- Jacobse, J. (1993). *Intervju, Konsten att lyssna och fråga*. Lund: Studentlitteratur
- Johansson, K. Lindblom, P. & Rask, S. (2007). *Unga nätkulturer – röster om nätet, framtiden, värderingar och lärande*. Stockholm: Ekotryckredners
- Kroksmark, T. (red.) (2003). *Den tidslösa pedagogiken*. Lund: Studentlitteratur.
- Lalander, P. & Johansson, T. (2007). *Ungdomsgrupper i teori och praktik*. Lund: Studentlitteratur.
- Lorentz, H. & Bergstedt, B. (red.). (2006) *Interkulturella perspektiv – Pedagogik i mångkulturella lärande miljöer*. Poland: Studentlitteratur
- Natarajan, M. (2006). Use of online technology for multimedia Education, *National Institute of Science Communication and Information Resources Information* 63(2006), s. 249–256
- Parment, A. (2008). *Generation Y: Framtidens konsumenter och medarbetare för entré!* Malmö: Liber

- Pellmer, K. & Wramner B. (2007). *Grundläggande folkhälsovetenskap*. Stockholm: Liber
- Pfeil, U. Arjan, R. & Zaphiris, P. (2009). Age differences in online social networking – A study of user profiles and the social capital divide among teenagers and older users in MySpace. *Computers in Human Behavior* 25(2009), s. 643–654
- Poortinga, W. (2006). Social relations or social capital? Individual and community health effects of bonding social capital. *Social Science & Medicine* 63(2006), s. 255–270
- Rau, P. Gao, Q. & Ding, Y. (2008). Relationship between the level of intimacy and lurking in online social network services, *Computers in Human Behavior* 24(2008), s. 2757–2770
- Socialdepartementet. (2002). *Mål för folkhälsan. Regeringsproposition 2002/03:35*.
- Statens folkhälsoinstitut (2005). *Folkhälsopolitisk rapport 2005*. Stockholm: EO Print
- Statistiska Centralbyrån, SCB (2008). *Privatpersoners användning av datorer och internet 2008*. Stockholm: Statistics Sweden
- Stingl, A. (2009a). The internet & Society, Research starters. *Academic topic overviews* 01(2009), s.1-6
- Stingl, A. (2009b). The digital divide, Research starters. *Academic topic overviews* 01(2009), s.1-5
- Tamm, M. (2002). *Psykosociala teorier vid hälsa och sjukdom*. Lund: Studentlitteratur
- Wahlström, B. (2007). *Guide till det virtuella samhället – Trender i maktkampen mellan den verkliga och den virtuella världen*. Stockholm: SNS Förlag
- Widerberg, K. (2002). *Kvalitativ forskning i praktiken*. Lund: Studentlitteratur
- Ziehe, T. (1992). *Kulturanalyser, Ungdom utbildning, modernitet*. Stockholm/Skåne: Brutus Östlings bokförlag symposion

(Bilaga 1)

Informationsbrev till dig som deltar i undersökningen!

Vi som studerar folkhälsovetenskap på Högskolan Kristianstad har under det tredje året i utbildningen ett examinationsarbete. Till mitt examinationsarbete har jag valt att göra en studie som handlar om hur den virtuella gemenskapen på Internet Communities påverkar ungas vuxnas sociala gemenskap.

En viktig del av arbetet är att jag ska intervjua 8 – 10 personer. Intervjuerna kommer att spelas in med bandspelare, därefter kommer det inspelade materialet att transkriberas och det blir ett underlag för examinationsarbetet. Syftet med intervjun är att undersöka unga vuxnas upplevelser av den virtuella gemenskapen.

Självklart är det frivilligt att delta i intervjun. När som helst får du som deltar avbryta ditt deltagande. Den beräknade tiden för varje intervju är 30 - 45 minuter. För att du ska kunna delta i intervjun ska du ha datorvana och du är medlem i någon form internet Community. Du är i åldersgruppen 20 – 29.

Ditt deltagande kommer att behandlas Konfidentiellt!

Det innebär att all material som produceras under intervjun kommer enbart att användas till arbetet och inget annat. Det inspelade materialet kommer att förvaras på ett säkert ställe där inga obehöriga kan komma åt. Din anonymitet kommer även försäkras genom att, i arbetet kommer ditt riktiga namn bytas ut mot påhittat namn. Läsarna kommer inte att kunna veta att dina berättelser kommer från dig. När jag har klarat av examensarbetet kommer allt material att förstöras.

Ditt deltagande är viktigt för att jag ska kunna genomföra arbetet. Din övriga intervjuer kommer vara ett underlag för hela arbetet. Innan vi börjar med intervjun kommer du få en samtyckes/medgivande blankett där det står att du har fått all nödvändig information för genomförandet av intervjun. Jag kommer att be dig om ditt namn signatur och när du har skrivit på blanketten betyder det att du har godkänt ditt samtycke.

Om du har några frågor angående studien eller har synpunkter på intervjun får du gärna ringa mig 0700 391342 eller du kan nå mig via e-post abyssinia@live.se

För mer information www.alem.se/studie/bt.html

Tack för din medverkan!

Eslöv, oktober 09

Behailu Tefera

Intervjumanual

Varför blir människor medlemmar på Internet communities

- Varför tror du så många människor är medlemmar i Communities?
- Har medlemstorleken betydelse?

På vilket sätt påverkar virtuella communities individens hälsa och lärande

- När började du gå med i Community? Hur länge har du varit medlem i en Community?
- Är du medlem i fler än en Community?
- Vad betyder den virtuella gemenskapen för dig?
- Hur många timmar/minuter om dagen ägnar du dig åt att vara aktiv i en Community?
- Har du vänner som du aldrig träffat men som du har haft kontakt med i flera år?
- Vad är den stora skillnaden, med att känna någon via nätet men inte i verkligheten?
- Hur tror du medlemskapet påverkar din vardags liv?
- Underlättar medlemskapet i en Community ditt vardagsliv? På vilket sätt?
- På vilket sätt påverkas du? (hälsa)
- Påverkar det dina prioriteringar i vardagen?
- Hur har ditt lärande påverkats av gemenskapen?

Tankar och funderingar kring virtuella communities i framtids perspektiv

- På vilket sätt tror du vi som människor påverkas av den virtuella gemenskapen?
- På vilket sätt tror du samhället påverkas av den virtuella gemenskapen?
- Vad tror du om den virtuella gemenskapens utveckling?

(Bilaga 3)

Samtycke/Medgivande

Titel på studien: En studie om den virtuella gemenskapen på internet Communitys

Jag har fått information angående syftet med studien och syftet med intervjun.

Jag har i förväg fått information om att intervjun ska spelas in med bandspelare.

Jag har fått information om att allt material som produceras under intervjun kommer enbart användas till denna studie.

Jag har fått information om hur materialet kommer att användas och att all intervju material kommer förstöras efter examinationen.

Jag har också tagit del av informationen, att deltagandet är frivilligt och att jag kan avbryta när som helst utan att ange någon orsak.

Ort och datum

Underskrift

Namn förtydligande

Ev. telefonnummer
